



TAKTISK KRIGSSPIL
FRA
NAPOLEONSTIDEN
1812-1815



6. UDGAVE
2006

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 regelsæt blev til i slutningen af 1960'erne, hvor forfatterne var Olav Hasselager, Poul Ib Liebe og Wolfgang Kambro. Et uddrag af reglerne blev trykt og anvendt ved Chakotens første krigsspil i efteråret 1969. Det fyldte dengang 12 sider.

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 omfatte de seneste år af Napoleonskrigene, hvor de øvrige europæiske lande, efter at have foretaget ændringer i organisation og taktik, kæmpede mere på lige fod med de franske styrker.

Formålet med reglerne er at sætte spillerne i den situation, som en brigadefører på perioden befandt sig i. Reglerne fokuserer derfor på forholdene ved divisionen (et led op), brigaden (hvis leder spilleren er), bataljoner og kompagnier (to led ned). Det skal således kun være muligt at foretage de handlinger med enhederne, som kunne foretages på perioden.

Den første større revision fandt sted i 1970, og i denne forbindelse blev regelsættet mere end dobbelt så stort. Siden er der foretaget flere tilretninger samt 4 større gennemgribende revisioner, som har bragt regelsættet op på omkring 70 sider. Den foreliggende reviderede udgave er derfor 6. udgave af reglerne.

Et hovedpunkt i denne revision er afskaffelse af reaktionstid og forenkling. Formålet med begge er at øge hastigheden, hvormed et træk kan gennemføres, ligesom muligheden for at udmanøvrere modstanderen øges. Resultatet skulle gerne være, at spilleren med den bedste plan får større mulighed for succes. Til støtte herfor er reorganisering fra flugt blevet vanskeligere og mere uforudsigelig.

Denne revision er foretaget af Peter Gjørtler, Søren Juul, Steffen Boel Jørgensen, Kaare Myltoft og Ole Thureholm. Som ved de tidligere revisioner har vi ingen opfattelse af at være nået til et definitivt resultat. Noget af det tiltalende ved Chakotens egne krigsspilsregler er netop, at alle spillere er med til at påvirke reglerens udformning gennem fortsatte diskussioner om, hvordan forholdene i virkeligheden var på Napoleonstiden.

Billederne i regelsættet stammer fra et krigsspil i efteråret 2006. Spillet repræsenterer ikke et bestemt slag, men en situation, som kunne have fundet sted sidst i oktober 1813. Et præjsisk korps angriber en fransk dækningsstyrke, der skal sikre evakuering af sårede generaler.

København, 15. oktober 2006

INDHOLDSFORTEGNELSE

01.00.0	GRUNDLAGET	7
01.01.0	GRUNDLAGET	7
01.02.0	MÅLESTOK.....	7
01.03.0	TERRÆNGENSTANDE OG FIGURBRIKKER	7
01.04.0	SYNSVIDDER	7
02.00.0	DOMMEREN	9
02.01.0	ANVENDELSE AF DOMMER	9
02.02.0	DOMMERENS AFGØRELSER.....	9
02.03.0	FRAVIGELSE AF REGELSÆTTET	9
03.00.0	TRÆKKET	10
03.01.0	TID.....	10
03.02.0	TRÆKKETS GENNEMFØRELSE	10
03.03.0	INDBRUDSAFSTAND OG ORDEN	11
04.00.0	TAKTISKE ENHEDER	12
04.01.0	GENERELT.....	12
04.02.0	INFANTERI.....	12
04.03.0	KAVALERI.....	12
04.04.0	ARTILLERI.....	12
04.05.0	VALEUR, UDDANNELSE OG UDRUSTNING	13
05.00.0	FORMATIONER.....	14
05.01.0	INFANTERI OG KAVALERI	14
05.02.0	INFANTERIETS FORSVARSFORMATIONER IMOD KAVALERI.....	14
05.03.0	ARTILLERI.....	14
05.04.0	SLUTTEDE OG SPREDTE FORMATIONER	15
06.00.0	FORMATIONS- OG FRONTÆNDRINGER	16
06.01.0	DEFINITIONER	16
06.02.0	FORMATIONSÆNDRINGER	16
06.03.0	AF- OG PÅPRODSNING	16
06.04.0	FRONTÆNDRINGER.....	17
07.00.0	BEVÆGELSER	18
07.01.0	MARCHLÆNGDER.....	18
07.02.0	STORMMARCH.....	18
07.03.0	VANSKELIGT TERRÆN	19
07.04.0	VANDLØB, SUMP OG MOSE	19
07.05.0	HINDRINGER OG DÆKNINGER	19
07.06.0	PARALLELMARCH	20
08.00.0	KOMMANDOFORHOLD	21
08.01.0	STABE	21
08.02.0	CHEFS DELTAGELSE I KAMPHANDLINGER.....	21
08.03.0	ORDRER OG MEDDELELSER	22
09.00.0	SKYDNING MED HÅNDVÅBEN	23
09.01.0	MULIGHED FOR AT SKYDE.....	23
09.02.0	ILDVIRKNING	23
09.03.0	SKUDAFSTANDE OG -VINKLER.....	24
10.00.0	SKYDNING MED ARTILLERI.....	25
10.01.0	MULIGHED FOR AT SKYDE.....	25
10.02.0	ILDVIRKNING	25
10.03.0	SKUDAFSTANDE OG -VINKLER.....	26

10.04.0	RICHOTVIRKNING.....	26
10.05.0	SIKKERHEDSAFSTANDE.....	26
11.00.0	AMMUNITION OG GENFORSYNING.....	27
11.01.0	GENERELT.....	27
11.02.0	INFANTERI OG KAVALERI.....	27
11.03.0	ARTILLERI.....	27
11.04.0	GENFORSYNING.....	27
12.00.0	ANGREBSHANDLINGER.....	28
12.01.0	MULIGHED FOR ANGREB.....	28
12.02.0	NÆRKAMPENS UDFØRELSE.....	28
12.03.0	NÆRKAMPSSKEMAET.....	29
13.00.0	ORDEN OG REORGANISERING.....	31
13.01.0	RETRÆTE OG FLUGT.....	31
13.02.0	FØLGERNE AF RETRÆTE OG FLUGT.....	31
13.03.0	ARTILLERI.....	31
13.04.0	FANGER.....	31
13.05.0	MEDRIVEN AF BAGVEDSTÅENDE ENHEDER.....	32
13.06.0	REORGANISERING.....	32
13.07.0	DECIMERING.....	32
14.00.0	SKYTTEKÆDE OG SVÆRM.....	34
14.01.0	MULIGHED FOR SKYTTEKÆDE ELLER SVÆRM.....	34
14.02.0	SOUTIEN.....	34
14.03.0	BESKYDNING.....	34
15.00.0	KOSAKKER OG LIGNENDE IRREGULÆRE RYTTERE.....	35
15.01.0	ALMENE REGLER.....	35
15.02.0	MARCHLÆNGDER OG FORMATIONER.....	35
15.03.0	KAMPHANDLINGER.....	35
16.00.0	KAMP OM SKOVE OG PLANTAGER.....	36
16.01.0	ALMENE REGLER.....	36
16.02.0	MARCHLÆNGDER OG FORMATIONER.....	36
16.03.0	KAMPHANDLINGER.....	36
17.00.0	KAMP OM BEBYGGEDE OMRÅDER.....	37
17.01.0	ALMENE REGLER.....	37
17.02.0	OPBYGNING.....	37
17.03.0	KAMPHANDLINGER.....	37
17.04.0	BESKADIGELSE OG BRAND.....	38
18.00.0	KAMP OM FÆSTNINGER.....	39
18.01.0	ALMENE REGLER.....	39
18.02.0	SÆRLIGE FORHOLD VED FÆSTNINGSKAMP.....	39
19.00.0	PIONERREGLER.....	40
19.01.0	ALMENE REGLER.....	40
19.02.0	INGENIØRMATERIEL OG SPRÆNGMIDLER.....	40
19.03.0	ANSKAFSELSES- OG FORSINKELSESKAST.....	40
19.04.0	ARBEJDSKEMAET.....	41
19.05.0	ØDELÆGGELSESSKEMAET.....	41
19.06.0	BRAND.....	41
19.07.0	SPRÆNGNING.....	42
19.08.0	MINERING.....	43
19.09.0	AFKAST AF BRODÆKKE.....	44
19.10.0	PONTONER.....	44
19.11.0	OVERFØRSEL OVER VANDLØB VED FÆRGE ELLER BÅD.....	44
19.12.0	FELTBEFÆSTNINGER.....	44

SKEMAER	45
SKEMA I: SYNSVIDDER	45
SKEMA II: FORSINKELSE OG REAKTIONSKAST	45
SKEMA III: MARCHLÆNGDER	46
SKEMA IV: VENDINGER OG KLARGØRING	46
SKEMA V: FORMATIONSÆNDRINGER.....	47
SKEMA VI: HINDRINGS- OG DÆKNINGSVÆRDIER	47
SKEMA VII: PASSAGE AF HINDRINGER.....	47
SKEMA VIII: TILLÆG/FRADrag VED SKYDNING MED HÅNDVÅBEN.....	48
SKEMA IX: TABSVIRKNING VED SKYDNING MED HÅNDVÅBEN.....	48
SKEMA X: SKUDZONER FOR HÅNDVÅBEN	48
SKEMA XI: TILLÆG/FRADrag VED SKYDNING MED ARTILLERI	49
SKEMA XII: TABSVIRKNING VED SKYDNING MED ARTILLERI.....	49
SKEMA XIII: MATERIELTAB	49
SKEMA XIV: SKUDZONER FOR ARTILLERI.....	50
SKEMA XV: TILLÆG/FRADrag TIL NÆRKAMPSKAST	51
SKEMA XVI: CHEFS INDGRIBEN	52
SKEMA XVII: ORDEN OG DELTAGENDE GELEDDER EFTER NÆRKAMPSKAST	52
SKEMA XVIII: TABSVIRKNING VED NÆRKAMPSKAST	52
SKEMA XIX: REORGANISERING	53
SKEMA XX: ARBEJDSKEMA	54
SKEMA XXI: ØDELÆGGELSESSKEMA	55
SKEMA XXII: PRINCIP FOR VALEURTILDELING.....	55
SKEMA XXIII: VALEURTABEL FOR MELLEMEUROPA I EFTERÅRET 1813	56
1. <i>Infanteri</i>	56
2. <i>Tungt kavaleri</i>	57
3. <i>Mellemsvært kavaleri</i>	57
4. <i>Let kavaleri</i>	58
5. <i>Artilleri</i>	58
SKEMA XXIV: VALEURTABEL FOR BELGIEN I SOMMEREN 1815	60
1. <i>Infanteri</i>	60
2. <i>Tungt kavaleri</i>	60
3. <i>Mellemsvært kavaleri</i>	60
4. <i>Let kavaleri</i>	61
5. <i>Artilleri</i>	61
SÆRLIGE TILLÆG	62
BRIKKER	62
DE ENKELTE LANDE	63
1. <i>Bayern</i>	63
2. <i>Danmark</i>	63
3. <i>England</i>	64
4. <i>Frankrig</i>	64
5. <i>Prøjsen</i>	65
6. <i>Rusland</i>	65
7. <i>Sachsen</i>	66
8. <i>Østrig-Ungarn</i>	66
UDFYLDNING AF ORDRESEDLER	67
FORMATIONER	68
1. <i>Linie</i>	68
2. <i>Karré</i>	68
3. <i>Bataljonsmasse</i>	68
4. <i>Marchkolonne</i>	68
5. <i>Regimentskolonne</i>	69
6. <i>Dansk/prøjsisk/østrig-ungarsk angrebskolonne med kæde</i>	69
7. <i>Fransk angrebskolonne med kæde</i>	69
8. <i>Russisk angrebskolonne med kæde</i>	70
9. <i>Angrebskolonne med kompagnifront</i>	70
STIKORDSREGISTER.....	71

01.00.0 GRUNDLAGET

01.01.0 Grundlaget

- 01.01.1 Forud for hvert spil udfærdiges et grundlag, som i det mindste skal angive tidspunktet, stedet, enhederne samt disses valeur, uddannelse og styrke, kommandoforhold, parternes opgaver, og hvornår disse skal være løst.
- 01.01.2 Desuden angives eventuelle andre forhold af betydning for spillet og parterne, så som vejrlig, forsyninger, ingeniørmateriel, særlige terrænforhold, samt eventuelle begrænsninger i enhedernes formationer p.g.a. manglende uddannelse.
- 01.01.3 Specielt skelnes der mellem skove, herunder lunde og lignende bevoksninger af en vis tæthed, og plantager, herunder plantede haver, parker og let skov, hvor træerne er spredte, og der ikke er underskov af betydning.
- 01.01.4 Endelig angives eventuelle særlige regler for det enkelte spil.
- 01.01.5 Det bør tilstræbes, at spillet i mindst muligt omfang indebærer kamp ved terrænets yderkanter.

01.02.0 Målestok

- 01.02.1 100 cm på krigsspilterrænet svarer til 1000 meter.
- 01.02.2 8 træk svarer til en time i virkeligheden.
- 01.02.3 En stabsfigur svarer til 1 mand i virkeligheden, mens øvrige figurer svarer til 20 mand. En figurpjecer svarer normalt til 4 pjecer i virkeligheden, men kan svare til mellem 1 og 5 pjecer.

01.03.0 Terrængenstande og figurbrikker

- 01.03.1 Såfremt intet særligt er angivet i grundlaget, skal alle terrængenstande forestille og fylde lige netop det, de faktisk forestiller og fylder på krigsspilterrænet.
- 01.03.2 Bakkerne opbygges i lag af plader, der er skåret til efter bakkernes konturer. Hver plade repræsenterer en højde på 10-15 meter og kaldes en afsats. Bygges bakkerne op på en anden måde, må afsatserne markeres.
- 01.03.3 Figurene anbringes på brikker efter et system særskilt for hver nation og våbenart. Se det særlige tillæg herom.
- 01.03.4 For figurer regnes alle afstande, så som marchlængder, syns- og skudvidder, i forhold til brikkanterne. For terrængenstandene regnes afstandene i forhold til selve genstandens kanter.
- 01.03.5 Ubemandede figurpjecer og andet materiel betragtes som terrængenstande, men afstande måles i forhold til brikkanterne.

01.04.0 Synsvidder

- 01.04.1 Synsvidder fremgår af skema I, idet der dog skal tages hensyn til døde vinkler.
- 01.04.2 Ved bakker beregnes den døde vinkel i forhold til kreterne. Der beregnes ikke døde vinkler i forhold til bakkeafsatsernes kanter.

- 01.04.3 En bakkes kreter beregnes som midtpunktet mellem bakkens kanter målt langs den aktuelle synsline, med mindre andet er angivet i grundlaget.
- 01.04.4 Såfremt en enhed befinder sig på en bakkeafsats, har kreterne på den pågældende bakkeafsats dog ingen betydning for synsvidden på selve bakkeafsatsens område.



02.00.0 DOMMEREN

02.01.0 Anvendelse af dommer

- 02.01.1 Der bør i videst muligt omfang benyttes dommer til at lede spillet.
- 02.01.2 Hvor der ikke benyttes dommer, bør spillerne lede spillet i fællesskab. Såfremt det ikke er muligt at opnå enighed gennem diskussion, afgøres problemet ved lodtrækning.
- 02.01.3 Dommerens afgørelser og spillernes handlinger skal altid baseres på betragtninger om, hvorledes en given situation ville være afviklet under virkelige forhold på Napoleonstiden.

02.02.0 Dommerens afgørelser

- 02.02.1 Dommerens afgørelser er inappellable under krigsspillet og skal ubetinget overholdes af spillerne.

02.03.0 Fravigelse af regelsættet

- 02.03.1 Dommeren kan altid efter eget skøn lave særlige regler for konkrete tilfælde. Såfremt sådanne regler skal have virkning for resten af spillet, meddeler dommeren dette til alle spillere under en pause i spillet.
- 02.03.2 Indførelse af særlige regler under spillet kan aldrig have tilbagevirkende kraft, og de binder ikke dommeren.
- 02.03.3 Sådanne særlige regler har ikke virkning for senere spil, men der kan nedsættes en arbejdsgruppe til at foretage en revision af regelsættet.



03.00.0 TRÆKKET

03.01.0 Tid

- 03.01.1 Trækkene foretages af begge parter på samme tid.
- 03.01.2 Bevægelser gennemføres i løbet af trækket og tager den tid, som kan beregnes ud fra reglerne om marchlængde, vendinger og formationsændringer.
- 03.01.3 Skydninger og nærkamp (angreb og forsvar) gennemføres ligeledes i løbet af trækket, men tager ikke tid. En enhed kan kun skyde 1 gang i hvert træk og ikke efter nærkamp (se dog 10.01.6). Der kan kun udkæmpes nærkamp mellem de samme enheder 1 gang i hvert træk.
- 03.01.4 Efter at have skudt skal en enhed stå stille et halvt træk, idet den ikke kan gennemmarcheres. Dog foretages retræte og flugt straks (jf. 03.03.0 og 13.01.0). Efter nærkamp afhænger muligheden for bevægelse af resultatet (jf. 12.02.0). En enhed med skudordre kan ikke angribe i samme træk.
- 03.01.5 Hvis flere enheder beskyder det samme mål på samme tid, vælger spilleren med de skydende enheder, i hvilken rækkefølge skydningerne skal afvikles. Den moralske virkning ved en forudgående skydning medregnes ved moralberegning i efterfølgende skydninger.
- 03.01.6 Hvor der i regelsættet er anført tidskrav, skal perioderne regnes på tværs af trækgrænserne.

03.02.0 Trækkets gennemførelse

- 03.02.1 Spillerne skal forud for hvert træks begyndelse kort notere deres ordrer for pågældende træk på en ordreseddel (jf. kapitel 8 og det særlige tillæg). Såfremt en spiller undlader dette, antages hans enheder at have ordrer til at stå stille.
- 03.02.2 Ved skydninger angives enten tidspunkt eller begivenhed, herunder skydning før indbrud (jf. 03.02.5). Skydning med kæder noteres ikke på ordresedlen, men meldes sammen med øvrige skydninger (se 03.02.5).
- 03.02.3 Når begge parter er helt færdige med at udfylde ordresedlerne og trækket er begyndt, kan de om nødvendigt forlange at se modpartens ordreseddel for så vidt angår ikke skjulte enheder. Dommeren kan til enhver tid forlange at se ordresedler for alle enheder.
- 03.02.4 Trækket indledes med kontrol af kommandoafstand og eventuelle reaktionskast (jf. 08.03.5). Herefter forsøges reorganisering fra FU og forsøg på erstatning af faldne chefer. Derefter meldes alle angreb med angivelse af mål samt støtteenheder, hvorefter forsvarer skal angive sine støtteenheder. Undlader en spiller at melde et angreb, gennemføres bevægelsen frem til indbrudsafstand, uden at der udkæmpes nærkamp.
- 03.02.5 Herefter meldes alle skydninger inkl. skyttekæders, jf. 03.02.2. Har spilleren angivet tidspunkt på ordresedlen, skydes der på nærmeste enhed på det pågældende tidspunkt, ellers skydes der ved trækkets start. Har spilleren angivet begivenhed, skydes der, når denne begivenhed indtræffer. Indtræffer begivenheden ikke, står enheden stille. Begivenheden kan være modstanderens passage af eller tæt forbi en konkret terrængenstand, eller umiddelbart før modstanderen kommer på indbrudsafstand af en angivet, egen enhed (skydning før indbrud).
- 03.02.6 Såfremt en spiller undlader at melde noterede skydninger, gennemføres de ikke, og de berørte enheder antages i stedet at have ordrer til at stå stille i den del af trækket.

- 03.02.7 Fortsatte angreb (jf. 12.02.5) meldes ved afslutningen af det forudgående angreb.
- 03.02.8 Såfremt der meldes angreb mod en skyttekæde eller dennes soutien, kan kæden vælge straks at gå tilbage til sin soutien (jf. 12.03.8 og 14.02.0), hvis kæden ikke har meldt skydning i trækket. Ellers kan kæden først gå tilbage et halvt træk efter, at den har skudt, jf. 03.01.4. Det samme gælder mandskabet ved et afprodset batteri.
- 03.02.9 Herefter flytter spillerne deres enheder. Såfremt der er meldt skydning eller angreb, standses enheden på det sted, hvor skydningen afvikles eller nærkampen udkæmpes. Skal enheden rykke videre, kan positionen evt. markeres med enkelte figurer.
- 03.02.10 I øvrigt afvikles trækket under hensyntagen til handlingernes tidsmæssige rækkefølge. Ved samtidige handlinger foretages nærkamp før skydning, mens skydning foretages før bevægelse.
- 03.02.11 Ved større spil med mange spillere kan dommeren bestemme, at terrænet opdeles i sektorer, således at trækket gennemføres særskilt i hver sektor.
- 03.02.12 Forudmåling på terrænet er ikke tilladt.

03.03.0 Indbrudsafstand og orden

- 03.03.1 Alle enheder har en indbrudsafstand på 5 cm foran deres front. Såfremt synsvidden er mindre, er indbrudsafstanden den samme som synsvidden.
- 03.03.2 Det er kun muligt for en enhed at rykke ind over indbrudsafstand, såfremt modstanderen er bragt i fuldstændig uorden (FU) ved enhedens angreb, og ens egen enhed er intakt.
- 03.03.3 Enheder i orden (OR) eller i let uorden (LU) udgør intakte enheder.
- 03.03.4 Enheder i uorden (U) kan ikke modtage ordre om angreb.
- 03.03.5 Enheder i fuldstændig uorden (FU) kan ikke modtage ordrer.
- 03.03.6 I modsætning til øvrige grader af orden er LU inddelt i tre grader, der giver henholdsvis 1, 2 eller 3 points fradrag. Graderne er kumulative. En enhed i orden, der modtager én LU-grad, kommer således i LU, og har et fradrag på 1 point, indtil den reorganiserer. Modtager den yderligere én LU-grad, er den LU med 2 points fradrag o.s.v.
- 03.03.7 Modtager en enhed fire LU-grader, kommer den i stedet i U.

04.00.0 TAKTISKE ENHEDER

04.01.0 Generelt

- 04.01.1 De taktiske enheder er bataljonen for infanteriet, regimentet for kavaleriet og batteriet for artilleriet. Taktiske enheder kan kun opdeles i de særlige tilfælde, som er angivet for hver våbenart, idet enheder dog altid kan opdeles ved at særlige elitekompagnier detacheres, jf. 14.00.0. Opdelingen skal markeres særskilt på ordresedlen, og herefter føres de enkelte dele hver for sig.
- 04.01.2 Hvor en opdeling er gennemført, anses de adskilte dele som selvstændige taktiske enheder og beregnes hver for sig med hensyn til decimering i forhold til styrken på opdelingstidspunktet.
- 04.01.3 De adskilte dele kan samles til én taktisk enhed igen, når de enkelte dele er i brikkontakt. Decimering regnes nu i forhold til oprindelig styrke. På samme måde kan flere decimerede enheder samles til én taktisk enhed (jf. 13.07.0).
- 04.01.4 Flere taktiske infanteri- eller kavalerienheder kan samles for at danne en brigade- eller divisionskolonne (jf. 05.01.6).
- 04.01.5 Med mindre andet er angivet, tager opdeling og samling hvert et helt træk, hvor enheden eller enhederne ikke kan foretage sig andet. Enheder i U eller FU kan ikke opdeles eller samles.

04.02.0 Infanteri

- 04.02.1 Bataljoner kan altid opdeles i kompagnier ved kamp i bebyggede områder og plantager. Opdelingen tager ikke tid, men sammenlægning tager et helt træk (jf. 04.01.5). Sammenlægning, som foretages i en bygning, tager dog ikke tid.
- 04.02.2 Bataljoner kan endvidere opdeles i to eller tre dele afhængigt af enhedens nationalitet (jf. landetillæg).
- 04.02.3 Udsendelse af en skyttekæde regnes ikke som opdeling. Hver taktisk enhed kan kun være soutien for én skyttekæde.

04.03.0 Kavaleri

- 04.03.1 Regimentet kan opdeles i to eller flere dele, som består af en eller flere eskadroner. Opdelingen tager ikke tid for lette regimenter, mens sammenlægning tager et helt træk (jf. 04.01.5).
- 04.03.2 Udsendelse af en sværm regnes ikke som opdeling. Hver taktisk enhed kan kun være soutien for én sværm.

04.04.0 Artilleri

- 04.04.1 Batterier kan altid opdeles i figurpjecer ved kamp i bebyggede områder og fæstninger.
- 04.04.2 Batterier kan endvidere opdeles i figurpjecer, såfremt det er angivet i grundlaget, eller efter særskilt aftale med dommeren.
- 04.04.3 Artillerister kan, uden at dette regnes som en opdeling af enheden, forlade pjecerne med eller uden prods (jf. 13.03.0 og 03.02.8).

04.05.0 Valeur, uddannelse og udrustning

- 04.05.1 Alle taktiske enheder har nogle egenskaber, som er fastlagt i grundlaget. Valeur er udtryk for enhedens moral, d.v.s. evnen til at bevare roen under kamphandlinger, og den angives ved et tal mellem +5 og -4. Uddannelsen er udtryk for såvel officerernes, kadrens (underofficerer og ældre menige) som soldaternes uddannelse, og den kan give tillæg eller fradrag i nogle situationer, eller udvide/begrænse anvendelsen af visse formationer. Udrustning er først og fremmest bevæbning af enhederne, men også typen af heste (tunge, mellemsvære eller lette) har betydning.
- 04.05.2 Princippet ved tildeling af valeur fremgår af skema XXII. Eksempler for Mellemeuropa i efteråret 1813 og Belgien i sommeren 1815 fremgår af skema XXIII og XXIV.
- 04.05.3 De fleste enheder har en uddannelse, der sætter dem i stand til at marchere og kæmpe som beskrevet i disse regler og skemaer. Enkelte enheder kan være bedre eller dårligere end de fleste til at anvende de udleverede våben. En del enheder i 1813 er nyopstillede og har ikke fået uddannelse i at danne visse formationer, f.eks. linie og karré. Oplysninger om disse tillæg/fradrag eller begrænsninger fremgår af landetillægget.
- 04.05.4 Håndvåben adskiller sig dels ved skudvidden (skema X) og dels ved, at rifler ikke udvikler megen krudtdamp pga. den langsomme skudkadence. Effekten af et kavaleriangreb afhænger en del af hestenes vægt (skema XV). Artilleriets skydning afhænger både af skuddenes vægt og af pjecens (fællesnavn for kanoner og haubitser) længde og lavetkonstruktion. Se skema XI og XIV.



05.00.0 FORMATIONER

05.01.0 Infanteri og kavaleri

05.01.1 Skyttekæde (tirailleurkæde) for infanteriet og sværm for kavaleriet kan være "tynd" eller "tæt" og skal bestå af mindst 3 figurer på et geled med afstand mellem brikkerne:

- Tæt kæde eller sværm: Op til 5 cm frontbredde pr. figur.
- Tynd kæde eller sværm: Med 5-10 cm frontbredde pr. figur.

05.01.2 Linie: Kompagnier eller eskadroner opstillet ved siden af hinanden med figurerne i brikkontakt og på 2 geledder med front i samme retning.

05.01.3 Angrebskolonne (bataljonskolonne for infanteri og regimentskolonne for kavaleri): Kompagnier eller eskadroner opstillet i linie ved siden af eller bagved hinanden, således at fronten bliver på mindst 3 og højst 10 figurer, og dybden på mindst 4 geledder.

05.01.4 Marchkolonne: Kompagnier eller eskadroner opstillet efter hinanden med højst 2 figurers front, idet ridende infanteriofficerer ikke medregnes.

05.01.5 Enkeltkolonne: Som marchkolonne, men kun med 1 figurs front. Hvor dette ikke er muligt pga. tofigurs brikker, anbringes figurerne med brikafstand.

05.01.6 Brigade- eller divisionskolonne: Flere taktiske enheder, som er sammenlagt for at foretage et angreb. Enhederne stilles bag hinanden i linier uden mellemrum, og infanteri kan ikke danne bataljonsmasse fra denne formation. Marchhastigheden er som for linie, men kavaleri over 4 geledder kan ikke foretage stormmarch, og infanteri med mere end 8 geledder bevæger sig kun som karré.

05.02.0 Infanteriets forsvarsformationer imod kavaleri

05.02.1 Karré: Kompagnier opstillet således, at der dannes front til alle sider i linie. Karréen skal være hul, og enheder på 16 figurer eller derunder kan derfor opstille kompagnierne på 1 geled. Karréen kan være rektangulær.

05.02.2 Bataljonsmasse: Angrebskolonne, hvor de yderste brikker vendes, således at der bliver front til alle sider. Formationen kan kun dannes fra eller via en angrebskolonne.

05.02.3 Karré og bataljonsmasse med mindre end 8 figurer regnes som hob.

05.02.4 Hob: Dannes ved at figurerne opstilles med front til alle sider, således at formationen ikke kan forveksles med en bataljonsmasse.

05.02.5 Brigade- eller divisionskarré: Flere taktiske enheder, som er opstillet samlet for at danne karré. Ligestilles med almindelig karré, også marchmæssigt.

05.03.0 Artilleri

05.03.1 Artilleri kan enten være påprodset eller afprodset, hvilket markeres således:

- Påprodset: Prods foran pjecens bagende.
- Afprodset: Kun pjece. Prods fjernes fra bordet.

05.03.2 Marchkolonne: Anvendes af påprodset artilleri, der opstilles med pjecer og prods efter hinanden i brikkontakt.

05.03.3 Linie: Anvendes af både afprodset og påprodset artilleri, der opstilles med pjecerne ved siden af hinanden.

05.04.0 Sluttede og spredte formationer

05.04.1 Enheder i linie, angrebskolonne, karré, bataljonsmasse, hob, marchkolonne, enkeltkolonne og brigade- eller divisionskolonne udgør sluttede formationer.

05.04.2 Enheder i skyttekæde, sværm og FU samt arbejdende enheder udgør spredte formationer. Spredte formationer har ingen flanker.



06.00.0 FORMATIONS- OG FRONTÆNDRINGER

06.01.0 Definitioner

- 06.01.1 Formationsændring anvendes til at ændre enhedens formation. Frontændring anvendes til at ændre enhedens frontretning uden at ændre formation. Frontændring kan udføres gennem drejning, pivotering eller vending, jf. 06.04.0.
- 06.01.2 Indtil en formationsændring er afsluttet, befinder en enhed sig fortsat i den oprindelige formation. Indtil en vending er afsluttet, har en enhed fortsat front i oprindelig retning. Såfremt der ikke er plads til den nye formation eller frontretning på terrænet, er enheden i bevægelse under forsøg på formations- eller frontændring i resten af trækket. Hvis den ikke får anden ordre i det efterfølgende træk, er den fortsat under omformering, indtil denne kan gennemføres.
- 06.01.3 En enhed, der påbegynder en formationsændring eller en frontændring over 20 grader, inden for et tidsrum svarende til et helt træk, modtager én LU-grad. Vending af figurerne i en spredt formation tager ikke tid og medfører ikke LU, ligesom pivotering af march- og enkeltkolonner, udsendelse og inddragelse af skyttekæde eller sværm, som højst udgør et kompagni eller en eskadron, samt af- og påprodsning af artilleri ikke medfører LU.

06.02.0 Formationsændringer

- 06.02.1 Formationsændring foretages omkring midterfiguren i forreste geled, der står stille under formationsændringen. Undtaget herfra er batteriers, jf. 06.03.0, og skyttekæders formationsændringer, jf. 06.02.2. Tidsforbrug fremgår af skema V.
- 06.02.2 Ved udsendelse og inddragelse af skyttekæde og sværm, formering af hob fra skyttekæde, og genbemanding af batterier, beregnes i stedet marchlængde for den figur, som har længst at gå (jf. skema III). Der måles fra den fjerneste figur til midten af den sluttede formations front, ryg eller flanke.
- 06.02.3 Alle formationsændringer med tidsforbrug (skema V) tager 100 % længere tid i vanskeligt terræn. Dette gælder dog ikke af- og påprodsning.
- 06.02.4 Såfremt en del af bataljonen er fraværende, tager det 50 % længere tid at danne karré. Årsagen kan f. eks. være detacherede kompagnier, at bataljonen er opdelt, eller at bataljonen har udsendt skyttekæde. Derimod har fjernede tab ingen betydning i denne henseende.
- 06.02.5 En karré kan foretage kvart- og halv vending af figurerne, så alle har front i samme retning. Formationen regnes fortsat som karré, men den kan bevæges som linie og har flanker og ryg. Den kan få front til alle sider gennem en ny kvart- og halv vending.

06.03.0 Af- og påprodsning

- 06.03.1 Afprodsning fra marchkolonne foretages ved at fjerne den forreste pjeces prods fra bordet. Den eller de efterfølgende pjecer skal køres frem på linie med forreste pjece før afprodsning. Der beregnes ikke tid til de pivoteringer, som er nødvendige for at forlade kolonnen ved denne bevægelse. I forbindelse med afprodsningen kan den enkelte pjece med prods foretage en halv vending umiddelbart før prodset fjernes fra bordet uden beregning af tid. Tidsforbrug ses i skema V.
- 06.03.2 Afprodsning fra linie foretages ved at fjerne prodsene fra alle pjecer samtidigt. I forbindelse med afprodsningen kan den enkelte pjece med prods foretage en halv vending umiddelbart før prodset fjernes fra bordet uden beregning af tid.

- 06.03.3 Ved påprodsning, hvor batteriet umiddelbart efter danner marchkolonne, anbringes prodset bag den ene pjece, eventuelt vinklet op til 90 grader på denne. Umiddelbart herefter kan spilleren vælge at halvvende prods med pjece uden tidsfradrag. Den første pjece påbegynder herefter sin march, og den eller de øvrige pjecer påprodses i takt med, at den forudgående pjece er bevæget så langt, at den efterfølgende kan slutte på kolonnen. Der beregnes ikke tid til nødvendige pivoteringer for at slutte på kolonnen.
- 06.03.4 Ved påprodsning, hvor batteriet forbliver i linie, anbringes alle prods umiddelbart bag pjecerne. Umiddelbart herefter kan spilleren vælge at halvvende alle prods med pjecer uden tidsfradrag.
- 06.03.5 Ved påprodsning af artilleri må der ikke være enheder eller andre hindringer, hvor prods skal anbringes. Dette gælder også, såfremt artillerister med prods skal forlade eller flygte fra afprodset artilleri.
- 06.03.6 Ved beskydning af et batteri under af- eller påprodsning regnes hele batteriet som påprodset, såfremt blot én figurpjece er påprodset.
- 06.04.0 Frontændringer**
- 06.04.1 Drejning foretages omkring midterste figur i forreste geled. Der anvendes halv marchhastighed. Marchkolonner, kavaleri og påprodset artilleri kan ikke foretage drejninger.
- 06.04.2 Pivotering foretages omkring en af fløjfigurerne i forreste geled. Ved pivotering på 90 grader bruges en marchlængde, der svarer til halvanden gange enhedens frontbredde. Marchkolonner svinger ikke køen ved frontændring, men knækker i stedet formationen under pivoteringen. Der anvendes almindelig march eller, ved pivotering under 20 grader, eventuelt stormmarch.
- 06.04.3 Vendinger foretages på stedet. Alle enheder kan foretage halv vendinger. Kvartvendinger kan kun udføres af karreer jf. 06.02.5. Tidsforbrug fremgår af skema IV.

07.00.0 BEVÆGELSER

07.01.0 Marchlængder

- 07.01.1 Marchlængder aflæses af skema III. Der skelnes mellem almindelig march, halv marchhastighed, stormmarch og flugt.
- 07.01.2 Infanteri kan bevæge sig baglæns eller sidelæns med halv marchhastighed. Afprodset artilleri kan bevæge sig baglæns i almindelig march. Kavaleri og påprodset artilleri kan bevæge sig baglæns ved tvungen retræte i U (jf. 13.01.1) og efter nærkamp (jf. 12.02.4).
- 07.01.3 En enhed kan ikke foretage angreb, gennemmarch (jf. 07.07.4) eller passage af hindringer, mens den bevæger sig baglæns. Det samme gælder infanteri, der bevæger sig sidelæns. Ved påbegyndelse af bevægelsen modtager enheden én LU-grad.
- 07.01.4 Afprodset artilleri bevæges ved mandskabstræk, som kræver mindst én figur pr. 2 skydeenheder (jf. 10.01.1).
- 07.01.5 Artillerister, der har forladt deres pjecer, men ikke prods, bevæger sig som påprodset artilleri. Forlader de også deres prods, bevæger fod- og kørende artilleri sig som infanteri, mens ridende artillerister bevæger sig som tungt kavaleri.
- 07.01.6 Ved tab af en eller flere heste må et påprodset batteri holde stille i 1/4 træk, mens der spændes om. Såfremt et batteri har mistet over halvdelen af sine heste, kan der kun marcheres påprodset med halv marchhastighed. Hvis alle hestene er faldet, kan batteriet kun bevæges afprodset.
- 07.01.7 Arbejdende enheder bevæges med samme marchhastighed som skyttekæde.
- 07.01.8 Bevægelse i skove og plantager fremgår af kapitel 16.

07.02.0 Stormmarch

- 07.02.1 Kun kavaleri, kørende og ridende artilleri kan benytte stormmarch.
- 07.02.2 Når en enhed bevæger sig i stormmarch, modtager den én LU-grad ved påbegyndelse af hvert halve stormmarchtræk udover det andet halve stormmarchtræk.
- 07.02.3 Når en enhed ophører med stormmarch, skal der gå et antal træk, før enheden igen kan bevæge sig i stormmarch. Tungt kavaleri og artilleri skal vente 8 træk, mellemsvært kavaleri skal vente 6 træk, og let kavaleri skal vente 4 træk. Påbegyndes en ny stormmarch tidligere, modtager enheden én LU-grad straks ved stormmarchens begyndelse, og én LU-grad ved påbegyndelse af hvert halve stormmarchtræk derefter.
- 07.02.4 Kavaleri skal i mindst et halvt træk have bevæget sig fremefter i almindelig march i en retning, der ikke afviger mere end 90 grader fra stormretningen, umiddelbart før stormmarch påbegyndes. I slutningen af dette halve træk skal enheden have front i stormretningen.
- 07.02.5 Der kan ikke svinges over 20 grader til siden under stormmarch, heller ikke imellem to på hinanden følgende stormmarchtræk.
- 07.02.6 Skal kavaleri i løbet af et stormtræk passere en hindring, eller skal enheden af andre grunde nedsætte sin gangart til almindelig marchhastighed, kan enheden ikke igen benytte stormmarch i det pågældende træk.

07.03.0 Vanskeligt terræn

07.03.1 Marchlængder i vanskeligt terræn ses af skema III.

07.03.2 Vanskeligt terræn er:

- Bakkeafsætter udover én afsats, såfremt afstanden mellem to konturer er under 10 cm.
- Særligt afmærkede korn- og pløjemarken.
- Større buskadser m.v.
- Køkkenhaver og kirkegårde (jf. 17.02.2).

07.04.0 Vandløb, sump og mose

07.04.1 Vandløb over 4 cm bredde kan kun passeres i vadesteder eller i flugt, hvis intet andet er angivet i grundlaget. Vandløb under ½ cm bredde regnes i enhver henseende som grøft (jf. skema VI).

07.04.2 Marchlængder ved passage af vandløb såvel i som uden for vadesteder fremgår af skema III.

07.04.3 Vandløb over ½ cm bredde skal passeres i marchkolonne eller sværm, med mindre andet angives i grundlaget. Undtaget herfra er flygtende enheder.

07.04.4 Broer passeres i marchkolonne, med mindre andet angives i grundlaget. Spang passeres i enkeltkolonne af infanteri og kavaleri skal være afsadlet med heste ført ved hånden. Kavaleriets enkeltkolonne forlænges herved med 50 % i længden.

07.04.5 En enhed, der påbegynder passage af vandløb, modtager én LU-grad uanset vandløbets bredde.

07.04.6 I sump og mose kan enheder kun bevæge sig ad vej og sti. Artilleri og trænvogne kan ikke anvende stier.

07.05.0 Hindringer og dækninger

07.05.1 Tidsfradrag for passage af hindringer fremgår af skema VII.

07.05.2 Infanteri kan kun passere mure, der er over 2 meter høje, når der er åbninger, eller ved anvendelse af stormstiger.

07.05.3 Kavaleri kan ikke passere hindring II eller III, og kan ikke benytte stormmarch under passage af hindring I (se også 07.02.6).

07.05.4 En enhed i sluttet formation, der påbegynder passage af hindring, modtager én LU-grad. Ved nærkamp, hvor der befinder sig en hindring inden for indbrudsafstand, indgår denne i angrebskastet som en negativ faktor, men enheden kommer først i LU, når den fysisk passerer hindringen.

07.05.5 Artilleri kan ikke passere hindringer. Dog kan en artillerienhed i løbet af ét træk finde eller skabe en passage for kolonne i hindring I, hvis denne ingen dækningsværdi har.

07.05.6 En enhed har kun fordel af at være i dækning, såfremt den er i brikkontakt med denne, og skudlinien eller angriberen skal passere dækningen.

07.06.0 Parallelmarch

07.06.1 Såfremt to taktiske enheder i sluttet formation marcherer parallelt, og afstanden mellem dem er under 4 cm, kan de højst bevæge sig med en marchhastighed som infanteri i linie. Dette gælder dog ikke, hvis den ene enhed bevæger sig i marchkolonne.

07.06.2 Parallelmarch har ingen betydning ved beregning af formation i forbindelse med nærkamp (se derimod 05.01.6).

07.07.0 Gennemmarch

07.07.1 En enhed kan kun gennemmarchere en egen enhed i sluttet formation, såfremt denne er stationær (se også 12.02.4). Den gennemmarcherede enhed må intet foretage sig, herunder skydning, nærkamp, reorganisering eller arbejde, mens den gennemmarcheres. Såfremt gennemmarch ikke kan foretages, standser enhederne ved brikkontakt.

07.07.2 Gennemmarch af sluttede formationer med sluttede formationer foregår med halv marchhastighed, idet der ikke kan anvendes stormmarch (jf. 07.02.6). Ved påbegyndelse af gennemmarchen modtager begge enheder én LU-grad.

07.07.3 Gennemmarch med eller af enheder i spredt formation foregår i almindelig march og uden at enhederne kommer i LU. Det samme gælder gennemmarch af afprodset artilleri.

07.07.4 Enheder i U kan ikke foretage gennemmarch (se dog 14.04.1). Det samme gælder enheder, som bevæger sig baglæns eller sidelæns. Enheder i FU kan gennemmarchere egne enheder uden tidsfradrag efter beregning af moral ved medriven (jf. 13.05.0).

07.07.5 Landeværn og kosakker i sluttet formation kan ikke foretage gennemmarch af enheder i sluttet formation, ligesom andre enheder i sluttet formation ikke kan marchere gennem sådanne enheder.

08.00.0 KOMMANDOFORHOLD

08.01.0 Stabe

- 08.01.1 Hver brigade, division, korps, armé eller anden højere enheder tildeles en chefsfigur. Særligt store infanteriregimenter tildeles også en chefsfigur.
- 08.01.2 Hver brigade- eller regimentschef tildeles 1 ordonnans, mens hver divisionschef tildeles 2 ordonnanser, og højere chefer tildeles 1 ordonnans for hver direkte underlagt chef.
- 08.01.3 Korps- og højere chefer tildeles normalt en ingeniørofficer og en artilleriofficer. Yderligere specialistofficerer tildeles i henhold til grundlaget.
- 08.01.4 Chefer, ordonnanser og specialistofficerer udgør tilsammen en stab, hvor alle synsvidder m.v. beregnes fra chefsfiguren. Chefer kan indsættes ved kamphandlinger (jf. 08.02.0), mens specialistofficerer kan anvendes til at lede pionerarbejder eller større batterier m.v. Ordonnanser kan ligesom de øvrige stabsfigurer anvendes til at overbringe meddelelser.
- 08.01.5 De chefer, der har taktiske enheder direkte underlagt (typisk regiments- eller brigadechefer) anvendes endvidere i forbindelse med ordrelægning mellem trækkene, idet spillerens ordrer til den pågældende chefs enheder kun kan baseres på, hvad chefen kan se eller tidligere har erfaret gennem personlig observation, egne enheder inden for kommandoafstand, eller skriftlige meddelelser.
- 08.01.6 Stabsfigurer kan kun bevæges på grundlag af deres egne observationer eller meddelelser, som de modtager. Meddelelser kan kun skrives, overdrages og læses mellem trækkene.
- 08.01.7 Stabsfigurer kan kun flyttes selvstændigt en gang i hvert træk. Herudover kan de flytte sammen med enheder, som de er i brikkontakt med. Ved selvstændig flytning anvendes ordonnansmarchlængde, medens flytning i brikkontakt foregår med enhedens marchhastighed.

08.02.0 Chefs deltagelse i kamphandlinger

- 08.02.1 Chefer kan indsættes ved angreb, forsvar og beskydning. De tælles ikke med som en ekstra figur, men giver et moraltillæg eller -fradrag, som bestemmes ved et terningkast, der foretages umiddelbart inden nærkampskastet eller beskydningen (jf. skema XVI).
- 08.02.2 En chef indsættes altid, når han er i brikkontakt med en egen underlagt enhed, der udkæmper nærkamp. Chefen kan indsættes, hvis han er i brikkontakt med en egen underlagt enhed, når denne beskydes.
- 08.02.3 En stabsfigur, der er i brikkontakt med en enhed, der beskydes eller udkæmper nærkamp, kan falde som følge heraf. Der kastes én terning, og ved resultat 1 udgår den pågældende figur. Chefer, der er indsat jf. 08.02.2, tester i stedet iht. skema XVI.
- 08.02.4 Stabe og stabsfigurer kan ikke beskydes eller angribes som selvstændige mål.
- 08.02.5 Når en ordonnans ikke er i brikkontakt med en chef eller en taktisk enhed ved trækkets slutning, kastes 3 terninger. Ordonnansen udgår af spillet, såfremt kastet er 6 eller lavere. Har ordonnansen bevæget sig mere end halv marchlængde i trækket, gives et fradrag på 2 points til terningkastet.
- 08.02.6 Hvis en chef falder, kan han erstattes af en ordonnansfigur enten fra egen stab eller fra en foresats stab. Der kastes i starten af hvert træk, og den nye chef er udnævnt, når der opnås 13 points. Terningkastet tillægges 1 point for hvert hele træk, der er forløbet, siden chefen faldt.

Når chefen erstattes, byttes den pågældende ordonnansfigur ud med chefsfiguren. Antallet af ordonnanser begrænser således, hvor mange gange en taktisk chef kan erstattes.

08.03.0 Ordre og meddelelser

- 08.03.1 Meddelelser skrives og læses mellem trækkene, og overbringes i løbet af et eller flere træk ved at bevæge en stabsfigur på terrænet fra brikkontakt med chefsfiguren til brikkontakt med den modtagende chef eller enhed.
- 08.03.2 Der beregnes marchlængde og kastes endvidere en terning for forsinkelse (jf. skema II). Forsinkelsen skal kun kendes af dommeren.
- 08.03.3 For hver taktisk enhed føres der ordre på en ordreseddel. Disse ordre angives med symboler forud for hvert træk (se det særlige tillæg). Der beregnes ikke tid til skrivning, overbringelse eller læsning af ordre.
- 08.03.4 Ordre kan modtages af taktiske enheder, som er inden for kommandoafstand (35 cm) af den chefsfigur, som enheden er umiddelbart under kommando af. Hvis en enhed skal sendes uden for kommandoafstand, kan den få en skriftlig instruks. Er enheden allerede uden for kommandoafstand, kan skriftlig instruks sendes med ordonnans.
- 08.03.5 Enheder, som er uden for kommandoafstand, kan forsøge et reaktionskast ved trækets begyndelse. Såfremt der opnås mindst 13 points, kan enheden modtage den skrevne ordre, idet den ellers skal stå stille hele trækket. Tillæg/fradrag til terningkastet fremgår af skema II.
- 08.03.6 Enheder, hvis chef er faldet, er uden for kommandoafstand, indtil den faldne chef er erstattet, jf. 08.02.6.



09.00.0 SKYDNING MED HÅNDVÅBEN

09.01.0 Mulighed for at skyde

- 09.01.1 Der kan skydes med de to forreste geledder, dog kun med det forreste geled for kavaleriets vedkommende. Alle figurer, der kan nå, kan medregnes (jf. 09.01.2). For infanteriets vedkommende kan figurer i andet geled nå, såfremt formanden i forreste geled kan nå.
- 09.01.2 En enhed kan kun beskyde mål, den kan se. Der trækkes en synslinie fra centrum af den skydende enhed, eller den deltagende del heraf, til et punkt på modstanderens enhed, der udpeges af den skydende. Det er i forhold til denne synslinie, at synsvidden måles.
- 09.01.3 Ved skydning inddeles den skydende enhed i skydeenheder à 10 figurer fra venstre fløj. Er der mindst 3 figurer til rest, regnes disse som en ekstra skydeenhed på højre fløj. Således regnes enheder med 3-12 figurer som 1 skydeenhed. Samtidig konstateres, hvilke skydeenheder, der har hvilke mål inden for skudvinkel målt fra midtpunktet af skydeenhedens front (se 09.03.2).
- 09.01.4 Såfremt de enkelte skydeenheder har flere mål inden for skudvinkel, og der er meldt skydning mod disse mål, vælger spilleren hvilke skydeenheder, der beskyder hvilke mål, før skudafstanden udmåles.
- 09.01.5 Såfremt flere skydeenheder i samme formation beskyder samme mål, vælger spilleren hvilken skydeenhed, der skal måles og beregnes ud fra, idet de øvrige skyder på samme vilkår. Skudlinien går fra midten af denne skydeenhed til nærmeste punkt af den beskudte enhed, idet højeste skudvinkel ikke må overskrides. Skudafstand måles langs skudlinien.
- 09.01.6 En taktisk enhed kan kun skyde på ét tidspunkt i hvert træk, selvom de enkelte skydeenheder skal beskyde forskellige mål.
- 09.01.7 Der kan kun skydes, såfremt pågældende enhed har ammunition (jf. 11.02.0), og skydningen er meldt (jf. 03.02.5).
- 09.01.8 Infanteri kan kun skyde fra en position umiddelbart bag stenvæg over 1 meter, såfremt der er etableret skydeskår eller bænk til infanteri.

09.02.0 Ildvirkning

- 09.02.1 Resultatet af skydningen beregnes således:
1. Fradrag/tillæg beregnes i henhold til skema VIII.
 2. Der kastes med tre terninger og de beregnede fradrag/tillæg til terningkastet foretages.
 3. Tabsvirkning i mand (1/20 figur) pr. skydeenhed og moralsk virkning aflæses af skema IX. Ved beskydning af artilleri aflæses endvidere tab af prodsheste i figurer (jf. 07.01.6).
- 09.02.2 Tabet i mand noteres på ordresedlen, og for hver 20 mands tab, inklusive tab i mand fra forrige træk, fjernes én figur, og de 20 mands tab trækkes fra tallet på ordresedlen.
- 09.02.3 Ligeledes noteres enhedens moralske stadi ved slutningen af trækket på ordresedlen (OR, LU, U eller FU).
- 09.02.4 Første gang en taktisk infanterienhed skyder, opnås et tillæg for "første skydning", med mindre enheden har udkæmpet nærkamp tidligere i spillet.
- 09.02.5 Ved beskydning af enheder, der har en støtteenhed (jf. 12.03.7) eller soutien (jf. 14.02.2) gives et fradrag ved beregningen af moralsk virkning.

- 09.02.6 Ved beskydning af stormende kavaleri, som har anvendt stormmarch i mindst et halvt træk, gives et fradrag.
- 09.02.7 Ved skydning dannes så meget krudtdamp, at der gives et fradrag ved skydning eller nærkamp i trækket efter. Dette gælder for begge parter, men ikke efter nærkamp. Skyttekæde og sværm udvikler ikke krudtdamp nok til at virke hæmmende på skydningen.
- 09.03.0 Skudafstande og -vinkler**
- 09.03.1 Skudzoner aflæses af skema X. Skudafstand måles fra brikrand til brikrand (jf. 09.01.5).
- 09.03.2 Den maksimale skudvinkel er 30 grader på frontretningen. Skal en enhed skyde mod et mål, der er uden for denne vinkel, må den først foretage frontforandring.
- 09.03.3 For skyttekæde og sværm er højeste sidevinkel 45 grader.
- 09.03.4 Der gives tillæg for flankebeskydning, såfremt skudlinien har træfpunkt på den beskudte enheds flanke (jf. 09.01.5), og vinklen mellem skudlinien og flanken er mellem 45 og 90 grader. Hvis skudlinien har træfpunkt på målets ryg, gives ligeledes tillæg for flankebeskydning.
- 09.03.5 Der kan ikke foretages overskydning af eller skydes igennem egne eller modstanderens enheder (se dog 14.03.1).



10.00.0 SKYDNING MED ARTILLERI

10.01.0 Mulighed for at skyde

- 10.01.1 Hver pjece, som et batteri havde i virkeligheden, regnes som en skydeenhed. Der skal være mindst én artilleristfigur pr. 2 skydeenheder, som deltager i en skydning. Der tages ikke hensyn til, at et mindre antal pjecer i et batteri normalt var haubitser.
- 10.01.2 Kun afprodsede og klargjorte pjecer kan skyde. Klargøring er indregnet i afprodsning og mandskabstræk, men tager 1/2 træk efter genbemanding og retræte. Der kan kun skydes, såfremt batteriet har ammunition (jf. 11.03.0), og skydningen er meldt (jf. 03.02.5).
- 10.01.3 Batteriet kan skyde med det antal pjecer, der på det pågældende tidspunkt i trækket er afprodset og klargjort, selvom batteriet som helhed er under af- eller påprodsning. Hvis batteriet består af flere figurpjecer, kan hver pjece beskyde separate mål, når blot alle skydninger sker på samme tidspunkt i trækket, og skydningerne er meldt.
- 10.01.4 Ved skydning anses alle deltagende skydeenheder i et batteri at kunne nå, når blot én af figurpjecerne kan nå, forudsat at disse står på linie.
- 10.01.5 En enhed kan kun beskyde mål, den kan se, eller mål ved terrængenstande, den kan se. Der trækkes en synsline fra centrum af den skydende enhed, eller den deltagende del heraf, til et punkt på modstanderens enhed, der udpeges af den skydende. Det er i forhold til denne synsline, at synsvidden måles.
- 10.01.6 Såfremt et batteri har ordre til skydning umiddelbart før modstanderen kommer på indbrudsafstand (jf. 03.02.5), kan det skyde, hver gang denne begivenhed indtræder i løbet af trækket, uden at der herved bruges mere end ét træks ammunition.
- 10.01.7 Artilleri kan kun skyde fra en ildstilling i åben mark eller umiddelbart bag hindring I, med mindre der er skydeskår for de skydende pjecer.

10.02.0 Ildvirkning

- 10.02.1 Resultatet af skydningen beregnes således:
1. Fradrag/tillæg beregnes i henhold til skema XI.
 2. Der kastes med tre terninger, og de beregnede tillæg/fradrag til terningkastet foretages.
 3. Tabsvirkning i mand (1/20 figur) pr. skydeenhed og moralsk virkning aflæses af skema XII.
 4. Ved kontrabatteri opnås der materielvirkning, såfremt der opnås mindst 5 mands tab, og der ved kastet opnås 2 ens terninger. Materielvirkningen bestemmes af den tredje terning og den samlede virkning aflæses af skema XIII (jf. 07.01.6), idet den er uafhængig af antallet af skydeenheder.
- 10.02.2 Ved beskydning af mål, hvor antallet af figurer ikke overstiger 10 gange det deltagende antal skydeenheder i batteriet, gives intet særskilt tillæg eller fradrag for antal ved beregning af moralsk virkning. Er der flere figurer end det tidobbelte antal, gives et fradrag på ét point pr. påbegyndt 10 figurer udover de ovennævnte figurer.
- 10.02.3 Ved den første beskydning af et mål uden for zone 1 skal der foretages fradrag for indskydning. Tilsvarende gælder, såfremt der skiftes mål eller et indskudt mål bevæger sig mindst 10 cm i et træk, hvor det ikke beskydes. Såfremt blot én pjece i et batteri er indskudt på et mål, er hele batteriet indskudt på dette mål. Indskydningen kan foretages i et særskilt træk, således at der hverken opnås virkning eller forbruges ammunition.

- 10.02.4 Ved beskydning af stormende kavaleri, som har anvendt stormmarch i mindst et halvt træk, gives et fradrag.
- 10.02.5 Ved skydning mod kolonner og karreer gives et tillæg for formation jf. skema XI. Ved flankeskydning (se 10.03.3) gives et særskilt tillæg.
- 10.02.6 Virkning mod skove, plantager og bebyggede områder fremgår af 16.03.2, 17.02.0 og 17.04.0.
- 10.03.0 Skudafstande og -vinkler**
- 10.03.1 Skudzoner ses af skema XIV.
- 10.03.2 Højeste sidevinkel er 45 grader på frontretningen målt fra brikkens kanter. Ved skydning fra skydeskår er sidevinklen dog kun 20 grader.
- 10.03.3 Når skudlinien har træfpunkt på den beskudte enheds flanke, og vinklen mellem skudlinien og flanken er mellem 45 og 90 grader, gives der tillæg for flankeskydning.
- 10.04.0 Richotvirkning**
- 10.04.1 Ved skydning på zone 2 til 4 skal der regnes et fradrag, såfremt målet befinder sig i et ikke-richotområde eller umiddelbart bagved. Ikke-richotområdets kant mod det skydende batteri skal være mindst 10 cm fra målet, eller ved bymæssig bebyggelse og skov mindst 5 cm.
- 10.04.2 Ikke-richotområder er først og fremmest:
- Opadskrånende bakkeskråninger
 - Sump, mose og meget blød engjord samt visse pløjemarker
 - Skove, plantager og buskadsområder
 - Bebyggede områder
 - Områder, som er mindst 2 afsatser under batteriet.
- 10.05.0 Sikkerhedsafstande**
- 10.05.1 Sikkerhedsafstand til siden ved skydning med artilleri er 10 % af skudafstanden til hver side af skudlinien, dog mindst halvdelen af batteriets front. Ved overskydning beregnes kun sikkerhedsafstand op til 10 cm foran det skydende batteri, og de sidste 10 cm før målet.
- 10.05.2 Ved skydning på zone 2 til 4 er det muligt at foretage overskydning af egne eller modstanderens enheder, såfremt batteriet står mindst 1 afsats højere end den overskudte enhed (se dog 14.03.2), eller for rene haubitsbatterier står på samme niveau som denne.
- 10.05.3 Ved overskydning af egne enheder må afstanden fra batteriet til den overskudte enheds nærmeste brikrand ikke være under 10 cm. Det samme gælder afstanden fra den overskudte enheds fjerneste brikrand til målet.
- 10.05.4 Ved skydning på zone 2 til 4 er det muligt at skyde gennem flere enheder og således beskyde dem på én gang, såfremt den eller de bagvedstående enheder er mindre end 10 cm fra den forreste beskudte enheds forreste brikrand målt i skudretningen (se dog 14.03.2). I ikke-richotområde reduceres afstanden til 5 cm. Der kan ikke skydes gennem egne enheder.
- 10.05.5 Skydning mod flere enheder beregnes som en selvstændig skydning mod hver enhed. Dog får den eller de bagvedstående enheder et fradrag på 4 points. Der anvendes samme terningkast.
- 10.05.6 Såfremt de beskudte enheder er opstillet i brigade- eller divisionskolonne/karré, medregnes samtlige figurer ved beregning af evt. fradrag for antal iht. 10.02.2.

11.00.0 AMMUNITION OG GENFORSYNING

11.01.0 Generelt

- 11.01.1 Hvert træk, hvor en taktisk enhed eller en del af denne skyder, eller for infanteri deltager i nærkamp, forbruges ammunition svarende til ét træks skydning.
- 11.01.2 Dommeren kan i grundlaget bestemme, at nogle taktiske enheder eller alle har en større eller mindre ammunitionstildeling end den, der er angivet nedenfor.
- 11.01.3 Haves en større ammunitionstildeling, skal den overskydende del føres frem i særlige ammunitionsvogne, der markeres på bordet. Disse vil ofte være direkte underlagt den øverste stab, men kan være underlagt taktiske chefer eller enheder. En ammunitionsvogn kan genforsyne fire bataljoner med ammunition til 12 træk eller to figurpjecer med ammunition til 8 træk.

11.02.0 Infanteri og kavaleri

- 11.02.1 Enhver infanterienhed har ved spillets begyndelse ammunition til 12 træks skydning, med mindre andet angives i grundlaget. Det samme gælder kavaleri, som er forsynet med håndvåben.
- 11.02.2 Når en infanterienhed har opbrugt al sin ammunition, modtager den en LU-grad. Indtil den på ny er i besiddelse af ammunition til mindst ét træks skydning, får den et fradrag på 2 points ved nærkamp.

11.03.0 Artilleri

- 11.03.1 Hvert batteri har ved spillets begyndelse ammunition til 16 træks skydning. Ammunitionen, der i virkeligheden førtes såvel på prodser, lavet og ammunitionsvogne, formodes i spillet at befinde sig samme sted som pjecen.
- 11.03.2 Såfremt et batteri i grundlaget tildeles ekstra ammunition, skal denne føres i en tildelt ammunitionsvogn.
- 11.03.3 Ammunitionen til ét træks skydning udgør én kampsats, som kan anvendes til at fremstille krudtladninger (jf. 19.07.2).

11.04.0 Genforsyning

- 11.04.1 Skal en enhed genforsynes, må den marchere hen til trænet (eller omvendt). Derefter bruges der 2 træk til at udlevere ammunition til én taktisk enhed. For et selvstændigt jægerkompagni eller lignende tager udleveringen dog kun ét træk.
- 11.04.2 Dommeren kan i særlige situationer bestemme, at en enhed kan få ammunition fra en anden enhed. Man marcherer da de to enheder hen ved siden af hinanden, og går i øvrigt frem som ovenfor.

12.00.0 ANGREBSHANDLINGER

12.01.0 Mulighed for angreb

- 12.01.1 Et angreb består af fremrykning til indbrudsafstand af modstanderen (5 cm foran angriberens front), en eventuel skydning umiddelbart før indbrudsafstand, et nærkampskast med tilhørende tabs og moralvirkning, og eventuelt retræte eller flugt. Angreb skal være beordret og meldt, jf. 03.02.4.
- 12.01.2 Kun intakte enheder kan angribe.
- 12.01.3 En intakt enhed, der under bevægelse kommer på indbrudsafstand af en modstander i FU, angriber denne uden ordre.
- 12.01.4 Kavaleri i sluttet formation kan ikke angribes af andre våbenarter. Kavaleri i spredt formation kan angribes af infanteri i sluttet formation og kavaleri. Artilleri kan ikke foretage angreb.
- 12.01.5 Infanteri kan fortsat angribe og forsvare sig, og artilleri kan fortsat forsvare sig, selv om enheden ikke har ammunition. Infanteri uden ammunition kan kun medregne figurer i første geled ved beregning af antallet af nærkampsenheder. Der beregnes kun tab hos modstanderen, hvis denne kommer i FU.
- 12.01.6 Angribes infanteri i bataljonsmasse uden ammunition af kavaleri, som består af mindst 25 % af infanteriets figurtal, regnes angrebet som mod infanteri i øvrigt (jf. skema XV). Er infanteriet i karré (jf. 05.02.1) regnes angrebet som mod bataljonsmasse.
- 12.01.7 En enhed kan kun gennemføre ét angreb mod samme enhed i hvert træk.

12.02.0 Nærkampens udførelse

- 12.02.1 Når angriber er kommet frem til indbrudsafstand, beregner angriber og forsvarer tillæg/fradrag efter skema XV, og eventuelt efter skema XVI for chefs indgriben, jf. 08.02.1. Såfremt begge angriber, beregner begge parter point som angriber.
- 12.02.2 Nærkampens resultat beregnes således:
1. Begge parter kaster med tre terninger, og de beregnede tillæg/fradrag til terningkastene foretages.
 2. De endelige resultater sammenholdes, således at vinder er den, som opnår højest resultat. Nærkampen har ingen vinder, såfremt begge parter når samme resultat.
 3. Den moralske virkning fremgår af skema XVII. Vinder forbliver i sin oprindelige orden, mens taber kommer i en grad af uorden, som bestemmes af forskellen mellem de endelige resultater (se dog 13.02.1). Taber kommer mindst i samme grad af uorden, som denne var før nærkampen.
 4. Antallet af deltagende geledder aflæses af skema XVII, og tabsvirkningen i mand og eventuelle fanger i figurer pr. nærkampsenhed aflæses af skema XVIII.
- 12.02.3 Antallet af nærkampsenheder beregnes ved at dividere antallet af figurer i det eller de deltagende geledder med 10. Er der mindst 3 figurer til rest, forhøjes resten til en nærkampsenhed. Består hele enheden af 1 eller 2 figurer, kan den slet ikke kæmpe, men må overgive sig.
- 12.02.4 Har nærkampen ingen vinder, eller kommer taber kun i LU, bliver enhederne stående på indbrudsafstand i resten af trækket uden at kunne gennemmarcheres. Hver af parterne kan dog vælge at gå tilbage i resten af trækket, idet de herved kan bevæge sig baglæns (jf. 07.01.2). Såfremt modstanderen er angriber, kan denne vælge at følge efter.

12.02.5 Skal taberen retirere i U eller flygte i FU (jf. 13.01.0), kan vinderen fortsætte en bevægelse, som den har ordre til. Såfremt vinderen er angriber, kan denne vælge at følge efter taber eller at fortsætte angrebet mod nye mål inden for 20 grader (se dog 07.02.5). Det fortsatte angreb skal meldes (jf. 03.02.7).

12.02.6 Fortsat angreb ud over de 20 grader kræver enten, at dette er angivet på ordresedlen og meldt ved trækets begyndelse, eller for let kavaleri, at der er tale om et lønnende mål, som kan angribes.

12.02.7 Vælger vindende angriber at følge efter taber i LU eller U, kan denne ikke overskride indbrudsafstand (jf. 03.03.2). Såfremt taber er FU, og angriber kommer på indbrudsafstand igen i samme træk, da og kun da kan angriber rykke igennem taber uden at der udkæmpes nærkamp igen (jf. 12.01.7).

12.03.0 Nærkampsskemaet

12.03.1 100% eller 200% flere: Egen enhed er figurmæssigt mindst dobbelt eller tre gange så stor som modstanderens enhed. Kun de enheder, som direkte angriber eller angribes, kan medregnes (se dog 05.01.6 og 05.02.5).

12.03.2 Kavaleri angriber karré: Hele den taktiske infanterienhed er opstillet i karré, eller forsvareren har begge flanker dækket af en for angriberen uoverstigelig hindring.

12.03.3 Kavaleri angriber infanteri i øvrigt: Hertil medregnes hob.

12.03.4 Kavaleri har ikke moment: Dette er tilfældet, såfremt kavalerienheden ikke har bevæget sig i en lige linie (plus/minus 20 grader) på mindst 15 cm frem til indbrudsafstand. Ved kavaleri mod kavaleri gælder dette begge parter. Ved fortsat nærkamp, hvor enhederne standsede på indbrudsafstand, vil kavaleri altid mangle moment.

12.03.5 Angreb op ad bakke: Dette er tilfældet, når angriber har mindst én figur på en lavere afsats end modparten.

12.03.6 Angreb i flanken: Dette er tilfældet, såfremt en af angriberens nærkampsenheder har front mod modstanderens flanke målt fra centrum af nærkampsenheden, og vinklen mellem denne linie og flanken er mellem 45 og 90 grader, eller nærkampsenheden har front mod modstanderens ryg. En enhed, der angribes i flanken, regnes altid som forsvarer, uanset om denne har angrebsordre.

12.03.7 Støtteenhed haves: Følgende krav skal være opfyldt:

1. Støtteenheden skal være mindst halvt så stor som den støttede enhed, udgøre en taktisk enhed, være intakt (jf. 03.03.3) og bestå af mindst 10 figurer.
2. Begge enheder skal være opstillet i linie, angrebskolonne, karré eller bataljonsmasse. Den støttede enhed kan dog være i skyttekæde eller sværm.
3. Støtteenheden skal være inden for ét træks almindelig marchlængde af den støttede enhed, målt fra centrum af den støttende enheds front til nærmeste brikrand af den støttede enhed.
4. Den støttede enhed må ikke befinde sig inden for den støttende enheds indbrudsafstand.
5. Den støttede enhed skal være inden for 30 grader af den støttende enheds front målt fra fløjene.
6. Der må ikke være impassable hindringer mellem den støttede og den støttende enhed.
7. Støtteenheden må ikke være engageret i kamphandlinger, når nærkampskastet foretages, og den må ikke have angrebsordre i træk.

8. En enhed kan kun yde støtte til én enhed i trækket, og det skal for angribers vedkommende være angivet på ordresedlen, hvilken enhed der skal støttes. Der kan kun støttes inden for samme brigade.
 9. Infanteri kan ikke være støtteenhed for en kavalerienhed, og artilleri kan slet ikke være støtteenhed.
 10. Der opnås ikke yderligere tillæg for flere støtteenheder.
- 12.03.8 Modpartens infanteri har ingen skyttekæde: Dette er tilfældet, hvis modparten ikke har en skyttekæde, som er udsendt i den hovedretning, hvorfra angrebet kommer. Denne kæde kan være presset tilbage mod soutienen (jf. 14.04.1). Endvidere kan tillægget kun gives, hvis begge parter er infanteri, og for angriber kun, hvis forsvareren ikke står bag en dækning (jf. skema VI).
- 12.03.9 Første skydning/angreb i spillet: Første gang en taktisk infanterienhed, der ikke har skudt tidligere i spillet, involveres i en nærkamp, gives et tillæg. Tilsvarende gives et tillæg, første gang en taktisk kavalerienhed angriber, forudsat den har moment.
- 12.03.10 Kavaleri angriber i storm: Enheden skal have benyttet stormmarch i mindst et halvt træk frem til indbrudsafstand.
- 12.03.11 Passage af hindring: Kun hindringer, der befinder sig i angribers indbrudsafstand på nærkamptidspunktet, giver fradrag.
- 12.03.12 Fuldstændig sejr i nærkamp: En enhed, der i nærkamp har slået en modstander i FU, får i dette og næste træk et tillæg på 2 points ved nærkamp. Effekten kan ikke akkumuleres.



13.00.0 ORDEN OG REORGANISERING

13.01.0 Retræte og flugt

- 13.01.1 En enhed, der kommer i uorden (U), skal retirere i resten af trækket. Den kan ikke passere hindringer eller foretage gennemmarch.
- 13.01.2 En enhed, der kommer i fuldstændig uorden (FU), skal straks flygte. Den flyttes et helt træks flugtmarch i lige linie (plus/minus 20 grader) væk fra årsagen. Hvis enheden igen bliver FU i samme træk, skal den ikke flyttes igen.
- 13.01.3 Under bevægelsen bevarer enheden sin oprindelige formation så vidt terrænet tillader dette, men ved trækkets slutning opstilles den uden beregning af tid med lige mange figurer i bredden og i dybden. Når enheden er reorganiseret til U, opstilles den uden beregning af tid i en normal formation.
- 13.01.4 Kommer begge parter under gensidig beskydning eller nærkamp i samme form for uorden (U eller FU), gennemføres retræte og flugt ikke. Begge parter kommer i LU-grad 3 ved trækkets slutning.

13.02.0 Følgerne af retræte og flugt

- 13.02.1 Angribes en enhed i U, som ikke kan retirere videre, fordi der er en hindring eller en anden enhed i vejen, kommer den altid i FU, såfremt den taber.
- 13.02.2 Angribes en enhed i FU, beregnes der ikke tab hos angriberen. Angribes den to gange i træk og taber begge gange, skal den overgive sig, såfremt den angribende enhed er på mindst 25 % af egen styrke. I denne forbindelse regnes kavaleri for dobbelt i forhold til de øvrige våbenarter.
- 13.02.3 Skal en enhed retirere eller flygte ud af krigsspilterrænet, anses den for tabt for resten af spillet. Dommeren kan dog fravige denne regel, navnlig hvor angriberen har et lille opmarchområde (se også 01.01.5).
- 13.02.4 En enhed, der flygter i FU, skal for hvert træk udover det første afgive 10 % som tab. Ved flugt over vandløb afgives dog 25 %, såfremt bredden er op til 4 cm, eller 75 % såfremt bredden er større, med mindre andet angives i grundlaget.

13.03.0 Artilleri

- 13.03.1 Afprodset artilleri, der skal retirere i U, taber én kampsats ammunition. Artilleristerne kan vælge at påprodse uden tidsfradrag, men med pjecerne opstillet på linie (jf. 05.03.3), at foretage mandskabstræk (jf. 07.01.4) eller at forlade pjecerne (jf. 07.01.5).
- 13.03.2 Afprodset artilleri, der skal flygte i FU, efterlader alt materiel, idet mandskabet dog kan flygte med prodsene (jf. 07.01.5).
- 13.03.3 Påprodset artilleri, der skal flygte i FU, efterlader halvdelen af figurmateriellet, idet der rundes op.

13.04.0 Fanger

- 13.04.1 Når en enhed bliver FU som følge af en nærkamp, skal den afgive fanger (jf. skema XVIII). For at angriber skal kunne tage fanger, skal en intakt enhed (jf. 03.03.3) fra angriberens side nå forsvarerens position ved nærkampskastet i samme træk og blive der trækket ud.

Fangetallet beregnes efter våbenarten af den enhed, der har udført angrebet, og ikke efter våbenarten af den enhed, der når positionen. Sker dette ikke, tages ingen fanger. Skemaet angiver antal figurer taget fra taber pr. deltagende nærkampsenhed hos vinder.

13.04.2 Forsvarer tager ikke fanger. Det samme gælder en angriber, der ikke når forsvarers position.

13.04.3 Fanger udgår af spillet og fjernes fra bordet.

13.05.0 Medriven af bagvedstående enheder

13.05.1 Kommer en enhed under flugt i brikkontakt med en anden egen enhed, skal moral beregnes for denne. Alle våbenarter kan medrive, også selvom de ikke kan angribe.

13.05.2 Moralen beregnes som ved en "nærkamp", idet der ikke beregnes tab. Den flygtende styrke står som "angriber" og den truede enhed som forsvarer. Karré giver dog også tillæg/fradrag, selvom den flygtende styrke er infanteri. Der tages ikke hensyn til de forhold, som er særligt markeret i skema XV.

13.05.3 Ved kast for medriven får hverken infanteri eller artilleri noget fradrag overfor kavaleri.

13.05.4 Forbliver den truede enhed intakt, fortsætter den flygtende enhed uhindret sin flugt. Bliver den truede enhed U, må den straks retirere. Bliver den FU, flygter den straks.

13.05.5 Skyttekæder, sværm og artilleri uden prods skal ikke kaste for medriven.

13.06.0 Reorganisering

13.06.1 En enhed, der er kommet i LU eller U, kan reorganisere ved at være stationær i en periode uden at lide tab eller være indblandet i kamphandlinger. Reorganisering anføres på ordresedlen.

13.06.2 En enhed, der har modtaget én LU-grad, reorganiserer til OR på et halvt træk.

13.06.3 En enhed, der har modtaget to eller tre LU-grader, reorganiserer til én LU-grad lavere på et halvt træk.

13.06.4 En enhed i U reorganiserer til tre LU-grader på et helt træk.

13.06.5 En enhed, der er FU, skal forsøge at reorganisere ved trækkets begyndelse, jf. 03.02.4. Der kastes med 3 terninger med tillæg/fradrag jf. skema XIX, og resultatet aflæses i samme skema.

13.06.6 En enhed, der er FU inden for indbrudsafstand af en intakt modstander, kan ikke reorganisere. Enheder i skove og plantager kan heller ikke reorganisere, jf. 16.03.1. Det samme gælder en enhed med valeur -5 eller lavere.

13.07.0 Decimering

13.07.1 Når en enhed, bortset fra artilleri, har mistet 20% af sit mandskab, nedsættes dens valeur med 1 point. For hver yderligere 10%, som enheden mister, nedsættes vasuren med yderligere 1 point.

13.07.2 Såfremt flere decimerede enheder sammenlægges til en enhed, får den sammensatte enhed en valeur, der er 1 point mindre end gennemsnittet af de sammenlagte enheders oprindelige valeur. Dette gennemsnit udregnes af dommeren under hensyntagen til størrelsesforhold.

Enhederne skal anbringes i brikkontakt, de skal være stationære i to træk, hvor de ikke foretager sig andet, og hvor de ikke lider tab, bliver gennemmarcheret eller bliver angrebet.

13.07.3 Hvis en enheds valeur falder til -5 eller lavere, bliver den straks FU og flygter mod egen brætkant uden mulighed for reorganisering.

13.07.4 Opdelte enheder regnes hver for sig med hensyn til decimering, indtil de atter samles.



14.00.0 SKYTTEKÆDE OG SVÆRM

14.01.0 Mulighed for skyttekæde eller sværm

- 14.01.1 Infanteri og kavaleri enheder kan udskille 1/6 af styrken i kæde eller sværm, med mindre andet fremgår af landetillæg eller grundlaget. De fleste lette enheder kan normalt opløses helt i skyttekæde eller sværm.
- 14.01.2 I plantager og bebyggede områder kan alle tropper dog formere skyttekæde eller sværm.

14.02.0 Soutien

- 14.02.1 En skyttekæde skal have en soutien, med mindre den står bag en hindring eller dækning, eller den befinder sig i plantage eller bebygget område. En sværm skal have en soutien, med mindre den befinder sig i plantage eller bebygget område.
- 14.02.2 En soutien består af en styrke, der er mindst lige så stor som skyttekæden eller sværmen. Den skal stå i sluttet formation, dog ikke i marchkolonne eller hob.
- 14.02.3 En skyttekæde skal være så tæt på sin soutien, at ingen figur i kæden er mere end 20 cm fra den nærmeste figur i soutienen. For sværm er den tilsvarende afstand 30 cm.
- 14.02.4 Opdages det, at en skyttekæde eller sværm er for langt fra sin soutien, skal den straks gå tilbage mod denne. Tilsvarende skal en skyttekæde eller sværm, der mangler en soutien, enten gå tilbage mod den nærmeste egen enhed, som kan udgøre en soutien, eller selv danne en soutien.

14.03.0 Beskydning

- 14.03.1 En skyttekæde eller sværm kan skærme en egen enhed mod beskydning med håndvåben, såfremt den står mindst 5 cm og maksimalt 15 cm fra denne enhed. Står den mindre end 5 cm fra en egen enhed i skudretningen, beregnes der forholdsmæssige tab hos begge enheder.
- 14.03.2 En skyttekæde eller sværm kan aldrig skærme mod beskydning med artilleri. Står den mindre end 10 cm fra en egen enhed i skudretningen, beregnes der forholdsmæssige tab hos begge enheder.

14.04.0 Tilbagepresning og angreb

- 14.04.1 En skyttekæde eller sværm, som skal have soutien (jf. 14.02.1), vil blive presset tilbage mod sin soutien af en modstander i sluttet formation, som kommer på indbrudsafstand. Dette gælder også, såfremt egne enheder i sluttet formation retirerer i U (jf. 07.07.4).
- 14.04.2 En skyttekæde eller sværm, som mangler en soutien eller er for langt væk fra denne, kommer automatisk i FU ved at blive presset tilbage af en modstander og mister derved 10 % af figurerne, idet der rundes op.
- 14.04.3 Under sluttede formationers angreb og forsvar medregnes en skyttekæde eller sværm, der er udsendt i samme hovedretning som angrebet, i antallet af deltagende figurer.
- 14.04.4 Enheder i skyttekæde eller sværm kan kun foretage selvstændige angreb mod artilleri og enheder i spredt formation eller FU.

15.00.0 KOSAKKER OG LIGNENDE IRREGULÆRE RYTTERE

15.01.0 Almene regler

- 15.01.1 For kosakker og lignende irregulære ryttere anvendes som hovedregel de almindelige regler. Nedenfor er angivet de undtagelser, der er nødvendige for at vise disses særlige kampform.
- 15.01.2 Undtagelserne gælder ikke for gardekosakker og lignende enheder, der på grund af uddannelse, organisation, hestekvalitet og udrustning er regulært let rytteri.

15.02.0 Marchlængder og formationer

- 15.02.1 Kosakker og lignende har en særlig hurtig marchlængde (jf. skema III), men de kan til gengæld ikke anvende stormmarch.
- 15.02.2 Et regiment af kosakker og lignende kan ikke opdeles.
- 15.02.3 Kosakker og lignende kan kun opstilles i enkeltkolonne, marchkolonne eller regimentskolonne, som dannes med lige mange figurer i bredden og i dybden. Regimentskolonnen kan dog udskille op til 3/4 af regimentet i sværm, således at resten af regimentet udgør soutien.

15.03.0 Kamphandlinger

- 15.03.1 Viser det sig efter beregning af point efter skema XV, at kosakker og lignende har færre point end modparten, kan de ikke gennemføre et angreb, og går straks tilbage i U.



16.00.0 KAMP OM SKOVE OG PLANTAGER

16.01.0 Almene regler

16.01.1 Ved kamp om skove og plantager benyttes som hovedregel de almindelige regler. De følgende bestemmelser er undtagelser, som er nødvendiggjort af de særlige forhold ved denne form for kamp.

16.02.0 Marchlængder og formationer

16.02.1 Uden for vej, sti og lysninger er skove impassable, idet infanteri dog kan rykke ind og ud af skoves kanter, herunder vejkanter, med op til 2 geledder. Skoves kanter regnes i denne forbindelse som vanskeligt terræn og er samtidig hindring I (jf. skema VI). Artilleri og trænvogne kan ikke anvende stier.

16.02.2 Det samme gælder plantager, idet infanteri, kavaleri og pakheste dog uden for vej og sti kan anvende enkelt- og marchkolonne samt flugt. Infanteri kan endvidere anvende skyttekæde, og kavaleri kan anvende sværm. Skyttekæder og sværme behøver ikke soutien i plantager.

16.03.0 Kamphandlinger

16.03.1 Enheder i FU kan ikke reorganiseres, så længe de er i skov eller plantage, men må flygte ud af disse.

16.03.2 Enheder i skove og plantager samt disses kanter regnes for at være i dækning I (jf. skema III). Er det særligt markeret, at en skov- eller plantagekant består af andet end buske og lavthængende grene, skal der beregnes efter den markerede dækning.



17.00.0 KAMP OM BEBYGGEDE OMRÅDER

17.01.0 Almene regler

- 17.01.1 Ved kamp om bebyggede områder benyttes som hovedregel de almindelige regler. De følgende bestemmelser er undtagelser, som er nødvendiggjort af de særlige forhold ved denne form for kamp.
- 17.01.2 En enhed i en bygning regnes som værende i hob, idet den antages at dække hele bygningen (se dog 17.03.4). Når enheden rykker ind i bygningen, beregnes der tidsfradrag for passage af hindring, men der beregnes hverken marchlængde i bygningen eller tidsfradrag for formationsændring.
- 17.01.3 Når en enhed forlader en bygning, beregnes der hverken marchlængde eller tidsfradrag for passage af hindring. Det tager et halvt træk at forlade bygningen, og enheden opstilles i hob umiddelbart uden for den facade, hvorfra bygningen er forladt.

17.02.0 Opbygning

- 17.02.1 Bebyggede områder består af en eller flere bygninger, der som regel er omgivet af køkkenhaver. Det bebyggede område kan være gennemskåret af større veje og åbne områder. I det bebyggede område kan der være særligt stærke bygninger, f.eks. kirker og bylader.
- 17.02.2 Køkkenhaver er vanskeligt terræn, som normalt er indhegnet. Det angives i grundlaget, hvilken hindrings- og dækningsværdi indhegningen har, idet den som regel er hindring I-II og evt. dækning I.
- 17.02.3 Bygninger er normalt hindring II og dækning I, mens særligt stærke bygninger er hindring og dækning II-III. Det angives i grundlaget, hvor mange figurer hver bygning kan rumme, idet der som regel kan være 10 figurer.
- 17.02.4 Særligt stærke bygninger, der er hindring og dækning II, kan forstærkes til hindring og dækning III på 8 træk. Dette kræver det i grundlaget angivne antal figurer, som bygningen kan rumme. Såfremt arbejdsstyrken består af pionerer, kan det samme arbejde udføres med den halve styrke på den samme tid. Der kastes for forsinkelse (jf. 19.03.0).

17.03.0 Kamphandlinger

- 17.03.1 Ved nærkampskast gives der ikke tillæg, såfremt modstanderens infanteri ikke har skyttekæde i det bebyggede område.
- 17.03.2 Ved kamp i de markerede køkkenhaver, veje og åbne områder gives der endvidere ikke fradrag for marchkolonne, såfremt der ikke er plads til en bredere formation. Ved kamp på vej regnes infanteri som bataljonsmasse over for kavaleri, som det har front imod.
- 17.03.3 Skyttekæde og sværm behøver ikke soutien i bebyggede områder (jf. 14.02.1).
- 17.03.4 Ved skydning fra bygninger kan højst halvdelen af figurerne deltage fra en enkelt facade. Ved beskydning af enheder i bygninger regnes der ikke tillæg for geledder.
- 17.03.5 Der kan ikke reorganiseres fra U eller FU i bygninger.

17.04.0 **Beskadigelse og brand**

- 17.04.1 Der kan opnås beskadigelse af bygninger ved beskydning med artilleri. Såfremt terningresultatet er positivt efter tillæg/fradrag af point, er der opnået træfning.
- 17.04.2 Når der er opnået 6 træffere mod en bygning, der er dækning I, mister den sin dækningsværdi og bliver samtidig impassabel. Det samme gælder, når der er opnået henholdsvis 8 eller 10 træffere mod en bygning, der er dækning II eller III.
- 17.04.3 Såfremt der opnås træfning ved et terningkast med 2 ens, udbryder der brand, såfremt den tredje terning viser resultat 6. For rene haubitsbatterier opnås dog brand ved resultat 4-6.
- 17.04.4 Udbryder der brand i en bygning, er der kun mulighed for at slukke branden, såfremt den pågældende bygning er besat, når branden udbryder. Der kastes da med 1 terning. Opnås resultat 5-6 slukkes branden, idet den pågældende bygning ellers nedbrænder på 8 træk. Derefter er området impassabelt.
- 17.04.5 Branden kan brede sig i vindretningen. Der kastes med 1 terning i trækket efter, at branden er brudt ud. Ved resultat 3-6 bryder en nabobygning inden for 15 cm i vindretningen i brand.



18.00.0 KAMP OM FÆSTNINGER

18.01.0 Almene regler

- 18.01.1 Ved kamp om fæstninger benyttes som hovedregel de almindelige regler. De følgende bestemmelser er undtagelser, som er nødvendiggjort af de særlige forhold ved denne form for kamp.
- 18.01.2 Dommeren kan fastsætte yderligere regler for særlige forhold af betydning for den enkelte fæstningskamp (jf. 01.01.4).

18.02.0 Særlige forhold ved fæstningskamp

- 18.02.1 Når der skal kæmpes om fæstninger eller opbygges større feltbefæstninger, skal dommeren nøje fastlægge den forsyningsmæssige situation m.m.
- 18.02.2 På grund af kampens langtrukne karakter kan det anbefales, at man lader trækkenes længde svare fra ½ til 2 timers realtid. Det vil sige, at der tages 4-16 træk af gangen. Man kan overspringe nattræk.
- 18.02.3 Til markering af alle pionerarbejder ved fæstningskampen er det nødvendigt med en nøjagtig skitse af spillebordet.
- 18.02.4 Ideer til feltarbejder ved fæstningskampen kan findes i pionerreglerne (jf. kap. 19).



19.00.0 PIONERREGLER

19.01.0 Almene regler

- 19.01.1 Ordre om påbegyndelse af feltarbejder eller ødelæggelser skal gives på ordreskema før trækets begyndelse. Kan arbejderne ses af modstanderen, skal de markeres for ham.
- 19.01.2 Artillerister påregnes efter deres grad at kunne udføre pionerarbejde ligesom almindelige pionerer, pionerunderofficerer og ingeniørofficerer.
- 19.01.3 Der arbejdes altid med fulde træk. Den arbejdende enhed skal være opstillet på arbejdsstedet fra trækets begyndelse. En enhed kan højst arbejde i en periode på 40 træk, og højst 2 perioder i et døgn.
- 19.01.4 Meldes der angreb mod en arbejdende enhed, regnes dette som angreb mod spredt formation (jf. 05.04.2). Såfremt enheden skal kæmpe som sluttet formation, må den foretage en formationsændring (jf. 06.02.1). Har den arbejdende enhed en soutien (jf. 14.02.2), kan den opstilles bag denne.

19.02.0 Ingeniørmateriel og sprængmidler

- 19.02.1 Almindeligt ingeniørmateriel tildeles i grundlaget efter behov. Materiellet er pontoner, chevaux-de-frise, graveredskaber og lignende. Materiellet opbevares i en ingeniørpark.
- 19.02.2 Der tildeles ingeniørparken et antal krudtladninger, beregnet efter behov. Ved forbrug af 2 kampsatser ammunition kan artilleriet forarbejde 1 krudtladning.
- 19.02.3 Pionertrænet markeres med forsyningsvogne og lignende.

19.03.0 Anskaffelses- og forsinkelseskast

- 19.03.1 Hvor der i disse regler er angivet, at anskaffelseskast kan foretages, betyder det, at de nødvendige materialer kan skaffes med de forsinkelser, anskaffelseskastet giver som resultat, uden at man behøver foretage transport af materialerne, endsige gøre rede for, hvor man skaffer dem fra. Der kastes ved arbejdets påbegyndelse.
- 19.03.2 Der kastes med 1 terning for anskaffelse, idet der rundes op til hele træk:
1-2 = 50% længere arbejdstid.
3-4 = 25% længere arbejdstid
5-6 = ingen ekstra arbejdstid.
- 19.03.3 Hvor der ikke er tilladt anskaffelseskast, må man finde materialerne, hvor de befinder sig, og transportere dem på vogne eller ved hjælp af last- eller trækdyr samt mandskabstransport, idet dommeren i hvert tilfælde angiver transporttid, samt evt. forberedelsestid (fældning af træer m.v.). Er materialerne inden for 10cm af arbejds- eller ødelæggelsesobjektet, behøver man hverken særlig transport eller anskaffelseskast.
- 19.03.4 For alle arbejder i disse regler, hvad enten det er angivet i skemaet eller ej, skal der kastes for forsinkelse, d.v.s. for de mange uberegnelige faktorer, der kan forsinke et arbejde. Der kastes ved udløbet af den almindelige arbejdstid.
- 19.03.5 Der kastes med 1 terning, idet der benyttes samme skema som i 19.03.2 for anskaffelse. For hvert træk, hvor enheden har været under virksom beskydning, trækkes 1 point fra terningkastet.

19.04.0 Arbejdsskemaet

- 19.04.1 Første kolonne - her angives arbejdets art. Skemaet er ikke udtømmende, således at det også er muligt at udføre arbejder, der ikke er angivet i skemaet. I så fald må dommeren konkret træffe afgørelse, enten analogt ud fra et af de i skemaet opførte arbejder, eller ud fra mere frie overvejelser.
- 19.04.2 Anden kolonne - her angives den mindste befalingsmandsgrad, der kan lede det pågældende arbejde. Her regnes som højst ingeniørofficerer, derefter pionerunderofficerer og derefter almindelige officerer. Der skal være mindst 1 befalingsmand pr. 50 arbejdende figurer. Arbejdes der under ledelse af en befalingsmand med 1 grad lavere end den i skemaet angivne, kan arbejdet udføres på den dobbelte tid. Sprængninger og mineringer kan dog kun udføres under ledelse af en ingeniørofficer, og ikke af lavere grader.
- 19.04.3 Tredje kolonne - her angives arbejdsstyrke for henholdsvis pionerer og andre våbenarter. Der angives to tal. Det største tal er det tal, som den samlede mængde af arbejdsfigurer til rådighed skal divideres med for at finde antallet af arbejdsenheder. Det mindste tal angiver det tal, som arbejdsenheden må synke ned til pga. tab og lignende, når der er tale om enkeltvis arbejdende arbejdsenheder, eller når der er tale om en rest efter beregningen af antal arbejdsenheder, som kan give ret til endnu en arbejdsenhed. Er antallet af folk ved et træks slutning faldet under minimum, må arbejdet for pågældende enhed standses. Det noteres og markeres, hvor langt den er kommet i arbejdet af hensyn til eventuel genoptagelse af arbejdet af nye enheder.
- 19.04.4 Fjerde kolonne - her angives, hvad der bygges i mindste resultatgivende arbejdsperiode, angivet som mindste udelelige mængde.
- 19.04.5 Femte kolonne - her angives mindste resultatgivende arbejdsperiode. Er der angivet hvileperioder, skal disse holdes midt i arbejdsperioden. Afløser man arbejdsenheden efter den halve arbejdsperiode straks ved hvileperiodens begyndelse, kan hvileperioden indvindes, da den nye enhed ikke behøver at holde hvil, hvis den er frisk. Den gamle enhed skal hvile.
- 19.04.6 Sjette kolonne - her angives, om man kan anvende særligt anskaffelseskast (jf. 19.03.1).

19.05.0 Ødelæggelsesskemaet

- 19.05.1 Første kolonne - jf. 19.04.1.
- 19.05.2 Anden kolonne - jf. 19.04.2.
- 19.05.3 Tredje kolonne - kun pionerer og artillerister kan benyttes til sprængning.
- 19.05.4 Fjerde kolonne - her er angivet de forskellige ødelæggelsesmetoder:
1. Sprængning: Antal træk nødvendige til forberedelse til sprængning og den nødvendige krudtmængde.
 2. Afbrænding: Antal træk nødvendige til antænding (i parentes angivet med "a", såfremt anskaffelseskast skal benyttes).
 3. Afkastning af brodække: Antal træk til afkastning.
 4. Øvrige metoder: Antal træk til ødelæggelse.

19.06.0 Brand

- 19.06.1 Forberedelse til afbrænding tager et antal træk ved benyttelse af et antal mand, angivet i ødelæggelsesskemaet (skema XXI). Når forberedelsen er færdig, kastes for resultatet (se også 17.04.0 om brand i bygninger efter beskydning).

- 19.06.2 Der kastes for brand med 1 terning:
1-2 = ingen brand.
3-6 = brand.
Bliver der ingen brand, kan man kaste igen efter 1 fuldt træks forløb. Hjælper dette ikke, må man forberede om igen.
- 19.06.3 Branden varer i 8 træk ved større objekter som bygninger, træbroer o.lign., og i 4 træk ved mindre objekter som vogne o.lign.
- 19.06.4 Til slukning af brand kræves dobbelt så mange figurer, som der kræves til antænding, idet brand i bygninger dog også kan slukkes af de figurer, som befinder sig i bygningen. Der kastes for resultatet af slukningen med 1 terning:
1-4 = branden fortsætter.
5-6 = branden slukkes.
Kan branden ikke slukkes i første træk, må man kaste om igen i næste træk. Slukkes branden i første træk, er der ingen skade sket på objektet. Slukkes den først i andet træk, er objektet halvt ødelagt, og dommeren fastsætter følgerne heraf. Kan branden ikke slukkes i andet træk, fortsætter den, indtil objektet er brændt ned, og objektet regnes herefter som impassabelt.
- 19.06.5 Branden kan brede sig til andre objekter, som befinder sig inden for 4 cm af et brændende objekt, dog inden for 10 cm i vindretningen med en sidevinkel på 30 grader fra objektets kanter. Ved større objekter er afstanden i vindretningen 15 cm. Dommeren kan bestemme, at afstanden i vindretningen skal øges ved stærk vind. Vindretningen bestemmes i grundlaget, eller i mangel heraf ved et terningkast.
- 19.06.6 Bortset fra slukningsmandskab må personel ikke opholde sig inden for det område, hvor brand kan spredes fra et brændende objekt (jf. 19.06.5), og skal derfor hurtigst muligt beordres væk fra det truede område. Såfremt artilleri befinder sig inden for det truede område, skal der kastes for brand i batteriet i det pågældende træk (jf. 19.06.4). Udbryder der brand i batteriet, skal der endvidere kastes for sprængning af krudtbeholdningen, idet 2 kampsatser regnes som 1 KL, og der rundes op (jf. 19.07.0).
- 19.07.0 Sprængning**
- 19.07.1 Sprængning ledes altid af en ingeniørofficer.
- 19.07.2 Til sprængning benyttes et antal krudtladninger (KL). Disse haves i pionerparken. Ydermere kan der i løbet af 1 helt træk forarbejdes 1 KL af 2 kampsatser artilleriammunition (jf. 19.02.2).
- 19.07.3 Forberedelse til sprængning tager et antal træk, der fremgår af ødelæggelseskemaet (skema XXI), ligesom transport af sprængmidler til sprængningsobjektet skal beregnes. Der kastes for forsinkelse.
- 19.07.4 Når sprængning skal ske kastes med 1 terning:
1-2 = forsager.
3-4 = delvis ødelæggelse.
5-6 = fuldstændig ødelæggelse.
Forsagere kan rettes uden videre i løbet af 1 træk. Ved delvis ødelæggelse kan der forberedes ny sprængning med halvt antal KL (der rundes opad), og man kan atter kaste, idet dog resultat 3-6 giver fuldstændig ødelæggelse denne gang.
- 19.07.5 Personel i eller på sprængningsobjektet regnes som faldne, og figurerne er således tabt for resten af spillet.

- 19.07.6 Står enheder inden for 10 cm af sprængningsobjektet, kastes med 3 terninger på samme måde som ved artilleriskydning, inkl. materielvirkning, idet der regnes tab og moralvirkning. Der regnes som zone II uden fradrag for indskydning, og der beregnes virkning pr. krudtladning. Er enheden inden for 4 cm af objektet, gives der et tillæg på tre point til terningkastet.
- 19.07.7 Står enheden inden for 20 cm af sprængningsobjektet, kastes med 3 terninger på samme måde som ved artilleriskydning, idet der kun beregnes moralsk virkning. Der regnes som zone III uden fradrag for indskydning eller manglende richtot. Benyttes kun 1 KL eller mindre til sprængningen, beregnes denne moralvirkning ikke.
- 19.07.8 Dersom der er tale om særlig kraftige sprængninger, f.eks. krudtmagasiner eller store miner, skal dommeren efter skøn beregne større virkningsradier, ligesom han skal definere sprængningsobjektets yderste kanter (se også 19.08.0). Tilsvarende skal dommeren i konkrete tilfælde bestemme særlige forhold, der gør virkningsradius mindre.
- 19.07.9 Der beregnes ikke tab eller moralsk virkning for sprængningsmandskabet, der antages at kunne finde dækning.
- 19.08.0 Minering**
- 19.08.1 Miner kan lægges med eller uden minegang og mineskakt, alt efter om det er nødvendigt at grave ned og evt. frem, eller man blot kan nøjes med at placere minen i foden af objektet, f.eks. i en vold.
- 19.08.2 Mineskakt - ledes af en ingeniørofficer. Der skal benyttes 3-6 minører eller 5-10 pionerer. Disse skal have 5-10 medhjælpere fra andre våbenarter. Der graves 10 meter skakt i løbet af 12 træk. Der kastes for forsinkelse.
- 19.08.3 Minegang eller galleri - ledes af en ingeniørofficer. Der skal benyttes 3-6 minører eller 5-10 pionerer. Disse skal have 5-10 medhjælpere fra andre våbenarter. Der graves 1 cm minegang i løbet af 6 træk. Der kastes for forsinkelse.
- 19.08.4 Kammer - ledes af en ingeniørofficer. Der skal benyttes 3-6 minører eller 5-10 pionerer med 5-10 medhjælpere fra andre våbenarter. Der graves kammer til 2 KL i løbet af 12 træk. Der kastes for forsinkelse.
- 19.08.5 Minen - lægges ved at placere det nødvendige antal KL i kammeret. Sprængladningen transporteres med 3 cm i trækket nede i gangene. Der benyttes 1 træk til transport gennem skakten.
- 19.08.6 Minen bringes til sprængning, idet der kastes med 1 terning:
1-2 = forsager.
3-4 = halv ødelæggelsesradius.
5-6 = hel virkning.
Forsagere kan bringes til sprængning efter 1-2 fulde træks forløb, beregnet efter et skøn over minegangenes længde og minens placering. Forskellige forhold kan bevirke minuspoint til kastet. Dommeren må skønne i hvert tilfælde, men forhold som jordens beskaffenhed, fugtighed o.lign. skal tages i betragtning i form af minuspoint.
- 19.08.7 Når en mine er sprængt, kan der ikke igen lægges nye miner på det sted, selvom der kun har været halv ødelæggelsesvirkning, man må i så fald grave nye gange, evt. ud fra det gamle galleri.
- 19.08.8 Der opnås 3 cm ødelæggelsesradius pr. KL. Der gås ud fra 10 meters dybde. Er dybden dobbelt så stor, skal der bruges dobbelt så stor ladning.

19.09.0 Afkast af brodække

- 19.09.1 Der kan afkastes brodække af træbroer, uden at brofæste og brostruktur i øvrigt ødelægges.
- 19.09.2 Resultat, mandskab og tid kan aflæses af ødelæggelseskemaet (skema XXI).
- 19.09.3 Virkningen af afkastet bliver, at ingen kan komme over. Broen kan dog hurtigt repareres (jf. skema XX).

19.10.0 Pontoner

- 19.10.1 Pontoner haves i pontontræn. Pontonerne køres op til stedet, og man kan så straks bygge. Dommeren kan i særlige tilfælde, hvor terrænforholdene og strømmens fart taler for dette, give særlig forsinkelse.
- 19.10.2 Der skal bruges mindst 1 ponton pr. 6 cm bro.
- 19.10.3 Pontoner kan endvidere bruges til at forfærdige både og færger (jf. 19.11.1).
- 19.10.4 Nødpontoner kan forarbejdes af forhåndenværende materialer, evt. lokale både o.lign.

19.11.0 Overførsel over vandløb ved færge eller båd

- 19.11.1 En færge kan bygges af to pontoner eller et tilsvarende antal nødpontoner. En båd kan bygges af 1 ponton eller af forhåndenværende materialer.
- 19.11.2 En færge kan føre 15 fodfigurer, 6 beredne ryttere, 8 heste uden ryttere, 1 pjece med prods og besætning eller 1 vogn med forspand og kusk. En båd kan føre 8 fodfigurer eller 1 rytter med sin hest.
- 19.11.3 En færge sejler 5 cm pr. træk. Der bruges 1 træk til lastning og et halvt træk til losning. Særlige forhold kan medføre forsinkelse. En båd sejler 10 cm pr. træk. Der bruges et halvt træk til lastning og et halvt træk til losning. Særlige forhold kan medføre forsinkelse, men ikke i samme grad som for færger.
- 19.11.4 Der skal være mindst 1 pioner/pontonnør pr. færge, ligesom hele overfarten skal overvåges af mindst 1 pioner/pontonnør-underofficer. Der skal være mindst 1 pioner/pontonnør pr. 2 både.

19.12.0 Feltbefæstninger

- 19.12.1 Feltbefæstningers kapacitet m.v. fremgår af arbejdsskemaet (skema XX). Se i øvrigt kapitel 18.
- 19.12.2 For bygning af feltbefæstninger, se arbejdsskemaet (skema XX).
- 19.12.3 Når et feltarbejde påbegyndes, traceres (afmærkes og opmåles) omridset først, og 75% af figurerne anbringes langs denne linie. De sidste 25% benyttes til at forarbejde faschiner og beklædning i øvrigt, samt til transport m.v. De anbringes, hvor det ser mest sandsynligt ud.
- 19.12.4 Jordarbejderne kan udjævnnes i løbet af den halve tid med det halve antal figurer, som var nødvendige til bygningen af pågældende arbejde. Der kastes naturligvis for forsinkelse. Dette arbejde kan ledes af en almindelig officer.
- 19.12.5 Sprængning laves ved miner (jf. 19.08.0).

SKEMAER

SKEMA I: SYNSVIDDER

<u>Mål:</u>	<u>Synsvidde højst:</u>
Større troppeformationer	300 cm
Enhed i sluttet formation	100 cm
Enhed i spredt formation og stabe	60 cm
Enhed inde i plantage, skov eller særlig stærk bygning	10 cm

For hver bakkeafsats øges synsvidden med 10 cm til og med tredje afsats, og derefter med 5 cm til og med ottende afsats. Tillæg for afsatser gælder ikke mål i plantage, skov eller bygning. For spredte formationer bag delvis dækning reduceres synsvidden til det halve.

SKEMA II: FORSINKELSE OG REAKTIONSKAST

Forsinkelse:

<u>Terning:</u>	<u>Resultat:</u>
1	Når ikke frem
2	Forsinkes 3 træk
3	Forsinkes 2 træk
4	Forsinkes 1 træk
5	Forsinkes 1 træk
6	Ingen forsinkelse

Reaktionskast:

<u>Situation</u> :	<u>Tillæg:</u>
Gentagelse af senest udførte ordre	+4
Gentagelse af seneste, ikke udførte ordre	+2
Ordren følger den givne instruks	+4
Ordonnans i brikkontakt	+2
For hver LU-grad	-1
Enhed i U	-4
Valeur	+5 til -4

Ved resultat 13 kan enheden udføre ordren

SKEMA III: MARCHLÆNGDER

Våbenart og formation	Vej og bro	Stier +)	Alm. terræn	Vansk. terræn	Plantager	Vandløb
Infanteri:						
Marchkolonne	35	12	25	12	12	10
Angrebskolonne			20	10		
Linie			10	5		
Skyttekæde			25	15	15	
Karré, btn.masse, hob			5	2		
Flugt	35	15	30	15	15	12
Kavaleri:						
Marchkolonne	60	12	45	25	12	12
Sværme			40	25		8
Linie/kolonne let			30	20		
Linie/kolonne mellem			30	15		
Linie/kolonne tungt			30	15		
Storm sværme			70	50		
Storm let	75		60	40		
Storm mellem	70		55	35		
Storm tungt	70		50	30		
Kosakker	60	15	40	25	15 &)	12 &)
Ordonnans	100	15	90	60	15	15
Flugt	60	15	45	25	15	15
Artilleri: *)						
3-6pd+eng.9pd fod(let fod)	35		20	10	10	6
3-6pd kørende (let)	50		25	10	10	6
3-9pd ridende (let)	60		30	15	12	8
8pd fod (mellemsvært fod)	35		15	8	8	5
12pd fod (tungt fod)	30		12	4	4	4
Storm ridende	70		50	20		
Let afprodset			10	4	4	
Mellemsvært afprodset			6	2	2	
Tungt afprodset			2	1	1	
Flugt med prodser	35		30	15	15	10
Træn:						
Pakhest og kærre	35	6	20	10	6	6
Trænvogn	25		10	4		4

+) = kun enkeltkolonne

&) = kun march- og enkeltkolonne

*) = haubits regnes som let pjece

SKEMA IV: VENDINGER OG KLARGØRING

Våbenart:	1/4 vending:	1/2 vending:	Klargøring*):
Infanteri og kavaleri	1/4 træk	1/4 træk	-
Artilleri og træn	1/2 træk	1/2 træk	1/4 træk

*) = er indregnet ved afprodsning

SKEMA V: FORMATIONSÆNDRINGER

<u>Fra:</u>	Marchkolonne	Angrebskolonne	Linie	Bataljonsmasse	Karré
<u>Til:</u>					
Marchkolonne	X	1/2	1/1	3/4	1/2
Angrebskolonne	1/2	X	1/2	1/4	3/4
Linie	1/1	1/2	X	3/4	1/2
Bataljonsmasse	3/4	1/4	3/4	X	1/1
Karré	1/2	3/4	1/2	1/1	X

Af- eller påprodsning inkl. klargøring:

12pd fod	1/1
Øvrig fod	1/2
Kørende/ridende	1/4

SKEMA VI: HINDRINGS- OG DÆKNINGSVÆRDIER

<u>Terrænform/genstand:</u>	<u>Dækning:</u>		<u>Hindring:</u>
Bakkeafsats under 2 cm bredde	-	-	I
Bakkeafsats under 1 cm bredde	-	-	II
Skrænt for hver afsats	-	-	III
Buskadser, hegn og hække	-	-	I
Grøfter og lignende (vandløb under ½ cm)	-	-	I
Skovkant, gærder og diger	I	-	I
Holstenske hegn	I	-	II
Mure under 1 meter	I	-	I
Mure fra 1 meter til 2 meter	II	-	II
Mure over 2 meter	IIIIII-impassabel		
Ubemandede pjecer	-	-	I
Andet opstillet materiel	0-I	I	
Forhug og chevaux-de-frise	-	-	II
Barrikade (dommerskøn)	0-I	I-II	
Brystværn I	II	I	
Brystværn II	II	II	
Brystværn III		III	II
Sappe og løbegrav	I	I	
Parallel		III	II
Magasin		III	-
Kanonværn på åben mark		II	II
Feltværker uden grav		II-III	I-II
Feltværker med grav		II-III	II-III

SKEMA VII: PASSAGE AF HINDRINGER

Hindring I:	Kan passeres af infanteri og kavaleri uden fradrag af tid. Der kan ikke stormes over hindring I.
Hindring II:	Kan passeres af infanteri i løbet af ½ træk pr. 2 geledder.
Hindring III:	Kan passeres af infanteri i løbet af 1 træk pr. 2 geledder.
Bemærk:	Artilleri og træn kan ikke passere hindringer (se dog 07.05.5).

SKEMA VIII: TILLÆG/FRADrag VED SKYDNING MED HÅNDVÅBEN

<u>Forhold:</u>	<u>Egne v. tab:</u>	<u>Modstanderen v. tab:</u>	<u>Modstanderen v. moral:</u>
Kolonne	-	2	-
Tæt skyttekæde eller sværm	2	-2	-
Tynd skyttekæde eller sværm	2	-3	-
Opsiddet kavaleri	-1	1	-
Kavaleri angriber i storm	-	-1	-
Påprodset artilleri og træn	-	-1	-
Afprodset artilleri	-	-3	-
Dækning I	2	-2	-
Dækning II	2	-4	-
Dækning III	2	-8	-
Krudtdamp efter skydning (ej kæde)	-2	-	-
Egen enhed ej stationær 1/4 træk (ej kæde)	-2	-	-
Skydning op eller ned ad bakke på zone I	-1	-	-
Modstanderen beskydes i flanke eller ryg	-	-	3
Modstanderen besvarer ikke håndvåbenild	-	-	2
For hver LU-grad	-1	-	1
U	-4	-	4
FU	-	-	8
Egen enhed pr. 100% flere figurer	-	-	1
Modstanderen pr. 100% flere figurer	-	-	-1
Modstanderen har støtte eller soutien	-	-	-2
Første skydning i spillet	2	-	-
Skydning på zone II	-4	-	-
Uddannelse	+2 til -1		
Valeur	-4 til +5	-	+4 til -5
Modstanderens chefs indgriben	-	-	+2 til -2

Bemærk, at skemaet er inddelt i grupper. For hver kolonne er det kun muligt at få point for én af situationerne i hver gruppe. Ved tabsberegningen udregnes først de samlede tillæg/fradrag for de to tabskolonner. Resultatet tillægges/fradrages terningkastet (3 terninger). Derefter udregnes kolonnen for moral. Denne tillægges/fradrages det før opnåede resultat.

SKEMA IX: TABSVIRKNING VED SKYDNING MED HÅNDVÅBEN

<u>Resultat:</u>	<u>0</u>	<u>1-4</u>	<u>5-8</u>	<u>9-12</u>	<u>13-14</u>	<u>15-16</u>	<u>17-18</u>	<u>19-20</u>	<u>21-24</u>	<u>25-n</u>
Tab i mand	0	1	2	4	6	8	12	16	20	24
Moral	OR	OR	OR	OR	LU-1	LU-2	U	FU	FU	FU
Tab af prodsheste i figurer				0	0	1	2	3	4	6

SKEMA X: SKUDZONER FOR HÅNDVÅBEN

<u>Våben:</u>	<u>Zone I:</u>	<u>Zone II:</u>
Karabin	0-6 cm	6-12 cm
Musket	0-10 cm	10-18 cm
Riffel	0-18 cm	18-30 cm

SKEMA XI: TILLÆG/FRADrag VED SKYDNING MED ARTILLERI

<u>Forhold:</u>	<u>Egne ved tab:</u>	<u>Modstanderen ved tab:</u>	<u>Modstanderen ved moral:</u>
Tynd skyttekæde eller sværm		-8	
Tæt skyttekæde eller sværm		-4	
Artilleri i stilling eller arbejd. pionerer		-5	
Påprodset artilleri, træn		-2	
Kolonne på zone 2-4		2	
Flanke eller karré på zone 2-4		4	
Kavaleri angriber i storm		-2	
Mål bag terrængenstand kan ikke ses		-4	
Dækning II	1	-3	
Dækning III	1	-5	
Zone 1		4	2
Zone 2		-2	
Zone 3		-4	
Zone 4		-6	
Ikke-richot område zone 2-4		-4	
Indskydning zone 2-4		-2	
Batteriet besvarer ikke artilleriild	-2		
12pd kanon (uanset gruppe)	2		
For hver LU grad	-1		1
U	-4		4
Stor enhed jf. 10.02.2			-1 til -n
Uddannelse	+2 til -1		
Valeur	-3 til +3		+4 til -5

SKEMA XII: TABSVIRKNING VED SKYDNING MED ARTILLERI

Tabellen viser tab i mand pr. skydeenhed

<u>Resultat:</u>	<u>0</u>	<u>1-2</u>	<u>3-4</u>	<u>5-6</u>	<u>7-8</u>	<u>9-10</u>	<u>11-12</u>	<u>13-14</u>	<u>15-16</u>	<u>17-18</u>	<u>19-20</u>	<u>21-n</u>
Tab	0	1	2	3	4	6	8	10	12	16	20	24
Moral	OR	OR	OR	OR	OR	OR	LU-1	LU-2	U	FU	FU	FU

SKEMA XIII: MATERIELTAB

Virkning pr. batteri

<u>Resultat:</u>	<u>Zone I</u>	<u>Zone II</u>	<u>Zone III</u>	<u>Zone IV</u>
1	1 figurhest	Ingen skade	Ingen skade	Ingen skade
2	2 figurheste	1 figurhest	1 figurhest	1 figurhest
3	3 figurheste	2 figurheste	2 figurheste	1 figurhest
4	1 skydeenhed	1 skydeenhed	1 skydeenhed	1 skydeenhed
5	2 skydeenheder	2 skydeenheder	1 skydeenhed	1 skydeenhed
6	4 kampsatser	4 kampsatser	4 kampsatser	4 kampsatser

SKEMA XIV: SKUDZONER FOR ARTILLERI

Pjecer/rækkevidde	Zone I	Zone II	Zone III	Zone IV
<u>Gruppe 1</u> Prøjsen 3pd Østrig-Ungarn 3pd Danmark 6pd ridende Prøjsen 6pd ridende	0-20 cm	20-30 cm	30-50 cm	50-80 cm
<u>Gruppe 2</u> Danmark 3pd Frankrig 4pd Gribauval Bayern 6pd Danmark 6pd fod England 6pd Holland-Belgien 6pd Prøjsen 6pd Østrig-Ungarn 6pd	0-25 cm	25-40 cm	40-70 cm	70-110 cm
<u>Gruppe 3</u> Frankrig 6pd An XI Rusland 6pd Sachsen 6pd Sachsen 8pd Sverige 6pd	0-25 cm	25-50 cm	50-90 cm	90-140 cm
<u>Gruppe 4</u> Frankrig 8pd Gribauval England 9pd Rusland kort 12pd Sachsen 12pd Østrig-Ungarn 12pd	0-30 cm	30-50 cm	50-90 cm	90-150 cm
<u>Gruppe 5</u> Bayern 12pd Danmark 12pd Carl af Hessen Frankrig 12pd Gribauval Frankrig 12pd An XI Prøjsen 12pd Rusland lang 12pd	0-30 cm	30-60 cm	60-100 cm	100-175 cm
<u>Haubitser</u> England 5,5" Prøjsen 7pd	0-20 cm 0-20 cm	20-35 cm 20-40 cm	35-65 cm 40-65 cm	65-130 cm 65-140 cm

SKEMA XV: TILLÆG/FRADRAG TIL NÆRKAMPSKAST

<u>Forhold:</u>	<u>Bemærkning:</u>	<u>Angriber:</u>	<u>Forsvarer:</u>
100% flere		1	1
200% flere		2	2
Marchkolonne		-2	-3
Angrebskolonne (kun infanteri)	1) og 2)	2	-
Hindring I		-1	-
Hindring II		-3	-
Hindring III		-6	-
Dækning I-III		-	2
Kavaleri angriber karré	1)	-3	1
Kavaleri angriber bataljonsmasse	1)	0	0
Kavaleri angriber hob eller infanteri i øvrigt		1	-2
Angreb mod artilleri, træn el. arbejdende pionerer	3)	3	-1
Modpartens infanteri har ingen skyttekæde	2), 3) og 4)	2	2
Krudtdamp efter skydning i sidste træk	3)	-	-1
Krudtdamp efter skydning i dette træk	3)	-	-2
Infanteri bevæbnet udelukkende med rifler	3)	-2	-2
Forsvarers infanteri ej stationær 1/4 træk	3)	-	-2
Angreb op ad bakke		-1	-
Angreb i flanke eller ryg	2)	3	-3
Sluttet formation angriber spredt eller enhed i FU		6	-
For hver LU-grad		-1	-1
U		-4	-4
FU			-8
Støtteenhed		2	2
Infanteriets første skydning i spillet	3)	2	2
Kavaleriets første angreb i spillet	3)	1	1
Infanteri uden ammunition	3)	-2	-2
Kavaleri angriber i storm	3)	1	-
Kavaleri har ikke moment	3)	-2	-2
Fuldstændig sejr i nærkamp		2	2
Tungt kavaleri		2	2
Mellemsvært kavaleri		0	0
Let kavaleri		-2	-2
Kosakker og lignende		-3	-3
Uddannelse og/eller national egenskab		+2 til -1	+2 til -1
Egen enheds valeur		-4 til +5	-4 til +5
Chefs indgriben		-2 til +2	-2 til +2

Bemærk, at skemaet er inddelt i grupper. For hver kolonne er det kun muligt at få point for én af situationerne i hver gruppe. Hver side udregner først de samlede tillæg/fradrag fra den relevante tabskolonne. Resultatet tillægges/fradrages terningkastet (3 terninger). Derefter sammenlignes de to resultater i skema XVII.

- 1): Mindst 8 figurer
- 2): Medregnes ikke ved fortsat nærkamp mellem samme enheder
- 3): Medregnes ikke ved kast for meddriven af egen enhed
- 4): Medregnes ikke, når forsvarer er bag hindring

SKEMA XVI: CHEFS INDGRIBEN

<u>Terning:</u>	<u>Resultat:</u>	<u>Konsekvens:</u>
1	Chef falder	-2 til enheden
2	Chef falder	+1 til enheden
3	Chef overlever	-1 til enheden
4	Chef overlever	0 til enheden
5	Chef overlever	+1 til enheden
6	Chef overlever	+2 til enheden

SKEMA XVII: ORDEN OG DELTAGENDE GELEDDER EFTER NÆRKAMPSKAST

<u>Angriber:</u>	<u>Forskel:</u>	<u>Vinder:</u>	<u>Taber:</u>	<u>Tabers uorden:</u>	<u>Geledder angriber:</u>	<u>Geledder forsvarer:</u>
Infanteri mod alle våbenarter	0	-	-	OR	2	2
	1-2	-	-	LU-2	1	2
	3-4	Angriber	Forsvarer	U	2	1
	3-4	Forsvarer	Angriber	U	1	2
	5-n	Angriber	Forsvarer	FU	3	1
	5-n	Forsvarer	Angriber	FU	1	2
Kavaleri mod kava- leri	0	-	-	OR	0	0
	1-2	-	-	LU-2	2	2
	3-4	-	-	U	2	2
	5-n	-	-	FU	2	2
Kavaleri mod andre våbenarter	0	-	-	OR	0	2
	1-2	-	-	LU-2	0	2
	3-4	Kavaleri	Andet	U	0	1
	3-4	Andet	Kavaleri	U	0	2
	5-n	Kavaleri	Andet	FU	3	0
	5-n	Andet	Kavaleri	FU	0	2

SKEMA XVIII: TABSVIRKNING VED NÆRKAMPSKAST

<u>Resultat:</u>	<u>0</u>	<u>1-4</u>	<u>5-8</u>	<u>9-12</u>	<u>13-14</u>	<u>15-16</u>	<u>17-18</u>	<u>19-20</u>	<u>21-24</u>	<u>25-n</u>
Tab i mand	0	1	2	4	8	12	16	20	24	32
Fanger i figurer, når vinder er										
Kav mod andre våbenarter	0	1	2	3	4	6	8	8	10	10
Alle andre	0	0	1	1	2	2	2	4	4	4

SKEMA XIX: REORGANISERING

<u>Forhold:</u>	<u>Tillæg/fradrag:</u>
Nærmeste chef ved enheden	+1
Korpschef eller højere ved enheden	+2
Ingen fjender inden for 50 cm	+2
Egen intakt enhed (OR eller LU) mellem enhed og nærmeste fjende	+1
For hvert flugtræk udover det første	-1
Enheden afgav fanger ved flugtens start eller under flugten	-2
Egen enhed i U inden for 25 cm	-1
Egen enhed i FU inden for 25 cm	-2
Valeur	+5 til -4

<u>Resultat:</u>	<u>Reorganiserer:</u>
Op til 10	Reorganiserer ikke, enheden flygter igen
11-14	Reorganiserer til U
15	Reorganiserer til LU grad 3
16	Reorganiserer til LU grad 2
17	Reorganiserer til LU grad 1
18 eller højere	Reorganiserer til OR



SKEMA XX: ARBEJDSKEMA

<u>Bygning af:</u>	<u>Ledes af:</u>	<u>Bygges af:</u>		<u>Der bygges:</u>	<u>I løbet af:</u>	<u>Anskaf.</u>
		<u>Pionerer:</u>	<u>Øvrige</u>			<u>kast:</u>
			:			
Stormspang	Pio.Uoff.	2-3	3-4	2 cm	1 træk	Nej
Kolonnebro med ponton	Ing.Off.	4-8	Nej	Brofæste el. 1 cm bro	1 træk	Nej
Kolonnebro med andre materialer	Ing.Off.	4-8	Nej	Brofæste el. ½ cm bro	1 træk	Nej
Nødtørfvig rep. af delvis ødelagt bro	Pio.Uoff.	2-3	3-4	1 cm spang	1 træk	Nej
Rep. af delvis ødelagt bro	Ing.Off.	3-5	Nej	½ cm bro	1 træk	Nej
Rep. af afkastet bro	Pio.Uoff.	1-2	2-3	1 cm bro-dække	1 træk	Nej
Færge m/ponton	Ing.Off.	3-6	Nej	1 færge	4 træk	Nej
Færge med nødponton	Ing.Off.	3-6	Nej	1 færge	6 træk	Nej
Båd med ponton	Pio.Uoff.	3-6	Nej	1 båd	2 træk	Nej
Båd med andre materialer	Pio.Uoff.	3-6	Nej	1 båd	4 træk	Nej
Forstærkning af vade-sted	Ing.Off.	3-6	5-10	8 cm	2 træk	Ja
Stormstige	Alm.Off.	1	1-2	1 stige	4 træk	Ja
Sti gennem skov	Pio.Uoff.	3-4	4-6	4 cm	4 træk	Nej
Vej gennem skov	Ing.Off.	3-4	4-6	1 cm	5 træk	Ja
Forhug eller barrikade	Alm.Off.	1-2	2-3	2 cm	4 træk	Nej
Chevaux-de-frise el. palisader	Pio.Uoff.	1-2	2-4	2 cm	6 træk	Nej
Ulvegrav og lign.	Ing.Off.	4-6	8-12	2 x 2 cm	16 træk	Ja
Sappe	Alm.Off.	1	1-2	2 cm	8 træk	Ja
Løbegrav	Ing.Off.	2-3	3-6	2 cm	8 træk	Ja
Brystværn I	Ing.Off.	2-3	3-6	2 cm	64 træk 8 træks hvile	Ja
Brystværn II	Ing.Off.	3-4	5-8	2 cm	64 træk 8 træks hvile	Ja
Brystværn III	Ing.Off.	4-5	6-10	2 cm	72 træk 8 træks hvile	Ja
Opkørsel til bænk (brystværn III)	Pio.Uoff.	2-4	4-8	1 opkørsel	10 træk	Ja
Parapet og bænk til løbegrav	Ing.Off.	1-3	2-6	2 cm	10 træk	Ja
Parallel	Ing.Off.	3-6	5-10	2 cm	40 træk	Ja
Magasin	Ing.Off.	4-8	8-16	1 magasin for amm. til 3 fig.pjecer eller 60 fig.	60 træk 8 træks hvile	Nej
Dækning for 10 fig.	Ing.Off.	4-8	8-16	1 dækning	40 træk	Nej
Kanonværn på åben mark	Ing.Off.	5-10	10-20	Værn for 1 figurpjecer	32 træk	Nej

SKEMA XXI: ØDELÆGGELSESSKEMA

Ødelæggelse af:	Ledes af:	Udføres af		Forberedelse til sprængning:		Afbrænd træk:	Ødelæggelse	
		Pio.	Øvr.				Afkast:	Andet:
Stormspang	Alm.Off.	1-2	1-2	2 træk	1/4 KL	2 (a)	1 træk	2 træk
Træbro	Alm.Off.	2-4	4-6	4 træk	1 KL	4 (a)	2 træk	5 træk
Stenbro	Ing.Off.	3-6	Nej	6 træk	2 KL	Nej	Nej	Nej
Færge	Alm.Off.	2-4	4-6	3 træk	1 KL	3 (a)	Nej	4 træk
Båd	Alm.Off.	1	1-2	2 træk	½ KL	2 (a)	1 træk	2 træk
2 cm mur eller facade	Alm.Off.	1	2	1 træk	1/4 KL	Nej	Nej	4 træk
2 cm forhug, barrikade eller palisade	Alm.Off.	1-2	2-3	1 træk	1/4 KL	2 (a)	Nej	3 træk
2 cm chevaux-de-frise	Alm.Off.	1-2	2-3	1 træk	1/4 KL	Nej	1 træk	2 træk

KL = krudtladning

(a) = anskaffelseskast kan benyttes

Ved afkast er den anførte tid for indtil 5 cm brodække

Alle sprængninger kan kun ledes af en ingeniørofficer.

SKEMA XXII: PRINCIP FOR VALEURTILDELING

Valeur:	Kategori:
+5	“Uovervindelige”
+4	Særlig udvalgt elite
+3	Elite med godt omdømme
+2	Elite med selvrespekt, veteraner med godt omdømme
+1	Desillusioneret elite, veteraner
0	Linie med god kadre, desillusionerede veteraner, frivillige borgere
-1	Desillusioneret linie, rekrutter med kadre, milits med god kadre
-2	Rekrutter uden kadre, milits med kadre
-3	Desillusionerede rekrutter, milits uden kadre
-4	Tvangsudskrevet milits uden kadre

SKEMA XXIII: VALEURTABEL FOR MELLEMEUROPA I EFTERÅRET 1813**1. Infanteri**

<u>Valeur:</u>	<u>Nationalitet:</u>	<u>Enheder:</u>
+5	Frankrig	Grenaderer og jægere af den gamle garde
+4	Frankrig	Fusiliergarden, Turins og Firenzes veliter
+3	Frankrig	Ung garde
	Prøjsen	Garde
	Østrig	Grenaderer
+2	Danmark	Auxiliærkorps
	England	Linie
	Frankrig	Ung garde, marine, udvalgte linie og lette
	Hannover	KGL
	Hessen	Garde
	Mecklenburg	Garde
	Polen	Veichellelegionen, gardebataljon
	Prøjsen	Grenaderer, frivillige gardejægere
	Rusland	Grenaderer
	Sverige	Garde, grenaderer
	Østrig-Ungarn	Grenaderer, regiment Hoch- und Deutschmeister
+1	Bayern	Lette, korps Wrede linie
	Frankrig	Ung garde, 12. division
	Napoli	Elite
	Polen	Linie
	Prøjsen	Linie, skytter
	Rusland	Garde, linie, lette
	Sachsen	Garde, grenaderer
	Sverige	Linie
	Westphalen	Garde
	Østrig-Ungarn	Linie, jægere
0	Baden	Linie
	Bayern	Linie, 1. til 10. nationalgardebataljon
	Frankrig	I, II korps, 20. og 22. division, 111. linie regiment
	Hannover	Linie, lette
	Hessen	Linie
	Mecklenburg	Linie, jægere
	Prøjsen	12. regiment, udvalgte reserve regimenter, frivillige jægere
	Rusland	Linie, lette
	Østrig-Ungarn	Linie, grenzere
-1	Anhalt	Lette
	Bayern	11. til 20. nationalgardebataljon
	Frankrig	III, XI, XII, XIII, XIV korps, fremmedregiment
	Hannover	Linie, lette
	Illyrien	Lette
	Italien	Linie, lette
	Prøjsen	Reserve, landeværn, Russisk-tyske legion, Reiche, Lützow
	Rusland	Polske Armé
	Sachsen	Linie, lette, jægere
	Spanien	Joseph Napoleon regiment
	Westphalen	Linie, lette
	Württemberg	Linie, lette

	Würzburg	Linie
	Østrig-Ungarn	De fleste III bataljon i linieregimenter, landeværn i felthæren
-2	Frankrig	Nationalgarde, IX korps, 32. division
	Napoli	Linie, lette
	Prøjsen	Slesisk landeværn
	Østrig-Ungarn	Landeværn
-3	Bayern	Landeværn
	Frankrig	Nationalgarde
	Hansestæderne	Hanseatisk legion
	Rusland	Landeværn
-4	Rusland	Landstorm

Der forekommer tilfælde, hvor en kategori enheder, f.eks. Frankrig ung garde, forekommer med flere forskellige valeurs. Det er her op til dommeren at fastlægge valeur i de konkrete tilfælde under hensyntagen til tidspunkt og særlige forhold for enkelte enheder. Som hovedregel bør man i tvivlstilfælde benytte den laveste valeur.

2. Tungt kavaleri

Valeur:	Nationalitet:	Enheder:
+3	Frankrig	Grenaderer, elitegendarmer (gammel garde)
	Prøjsen	Garde du Corps
+2	Frankrig	Karabinierer
	Prøjsen	Kyrasserer
	Rusland	Chevaliergarden, garden til hest
+1	Frankrig	Grenaderer (ung garde), 13. kyrasser regiment
	Polen	Kyrasserer
	Rusland	Gardekyrasserer
	Sverige	Kyrasserer
	Østrig-Ungarn	Kyrasserer
0	Frankrig	Kyrasserer
	Rusland	Kyrasserer
-1	Frankrig	Kyrasserer, gendarmer
	Sachsen	Kyrasserer

3. Mellemsvært kavaleri

Valeur:	Nationalitet:	Enheder:
+3	Frankrig	Gardedragoner (gammel garde)
+2	Danmark	Ryttere
	Prøjsen	Gardedragoner
	Sverige	Gardedragoner
+1	Bayern	1. til 6. chevauleger regiment
	Frankrig	Gardedragoner (ung garde), dragoner (spaniensveteraner)
	Italien	Dragoner
	Prøjsen	Dragoner
	Rusland	Gardedragoner
	Sverige	Karabinierer, dragoner
	Østrig-Ungarn	Dragoner, chevaulegers
0	Frankrig	Dragoner, lansenerer
	Prøjsen	Dragoner

	Rusland	Dragoner, ulaner
-1	Frankrig	Dragoner, lansenerer

4. Let kavaleri

<u>Valeur:</u>	<u>Nationalitet:</u>	<u>Enheder:</u>
+3	Frankrig	Let garderytteri (gammel garde)
+2	Berg Danmark Hannover Prøjsen	Gardelansenerer Jyske lette dragoner, Holstenske husarkorps KGL-husarer Let garderytteri, frivillige gardejægere, volontørkosakker
+1	Baden Bayern Danmark Frankrig Polen Prøjsen Rusland Sverige Østrig-Ungarn	Lette dragoner 7. chevauleger Fynske lette dragoner, Sjællandske husarkorps Let garderytteri (ung garde) Ulaner, jægere, husarer, krakus Livhusarer Let garderytteri, gardekosakker, Donkosakker, Bugkosakker Husarer Husarer, ulaner
0	Baden Frankrig Hessen Italien Prøjsen Rusland Westphalen Würzburg	Chevauleger Æresgarde, husarer, jægere Chevauleger Jægere Husarer, ulaner, frivillige jægere, landeværn Husarer, kosakker Gardechevauleger Chevauleger
-1	Frankrig Hannover Mecklenburg Prøjsen Rusland Sachsen	Husarer, jægere Husarer Jægere, husarer Landeværn, russisk-tyske husarer, Lützow Jægere Chevauleger, husarer
-2	Anhalt Frankrig Napoli Prøjsen Rusland Westphalen Württemberg	Jægere Husarer, jægere Jægere, chevauleger Slesisk landeværn, nationalrytteri Landeværn Husarer Jægere, chevauleger
-3	Hansestæderne	Hanseatisk legion

5. Artilleri

<u>Valeur:</u>	<u>Nationalitet:</u>	<u>Enheder:</u>
+3	Frankrig Prøjsen	Gammel garde Garde
+2	England Frankrig Hannover	Royal Horse Artillery Ung garde KGL
+1	Bayern Danmark	Linie Auxiliærkorps

	Frankrig	Tidligere marineartilleri
	Italien	Linie
	Polen	Linie
	Prøjsen	Linie
	Rusland	Linie
	Sverige	Linie
	Østrig-Ungarn	Linie
	Øvrige	Garde
0	Prøjsen	Reserveartilleri
	Øvrige	Linie
-1	Frankrig	Visse liniebatterier, regimentsartilleri
	Prøjsen	Landeværn, Lützow
	Sachsen	Linie
	Westphalen	Linie
	Württemberg	Linie
-2	Hannover	Linie
	Hansestæderne	Hanseatisk legion



SKEMA XXIV: VALEURTABEL FOR BELGIEN I SOMMEREN 1815**1. Infanteri**

<u>Valeur:</u>	<u>Nationalitet:</u>	<u>Enheder:</u>
+5	Frankrig	1. og 2. gardegrenader- og gardejægerregiment
+4	Frankrig	3. og 4. gardegrenader- og gardejægerregiment
+3	Skotland	Højlændere (1., 42., 71., 73., 79., 91. og 92. regiment)
	Frankrig	Ung garde
	Prøjsen	Skytter
+2	England	Garde, linie, fusilerer, lette, riffel
	Frankrig	1. og 6. division
	Hannover	KGL linie, lette, jægerkorps
	Prøjsen	1. til 12. linie regiment
+1	Brunsvig	Livbataljon
	Frankrig	De fleste linie- og lette regimenter
	Hannover	Feltbataljoner
	Prøjsen	13. til 24. linie regiment, frivillige jægere
0	Brunsvig	Avantgardebataljon
	Frankrig	14., 19. og 20. division
	Holland	Linie, jægere
	Nassau	1. og 2. bataljoner
	Prøjsen	25., 26., 30. og 31. linie regiment
-1	Belgien	Linie, jægere
	Hannover	Landeværn
	Nassau	Frivillige jægere
	Prøjsen	27. til 29. regiment, Pommersk, Kur- og Neumark landeværn
-2	Belgien	Milits
	Brunsvig	Linie, lette
	Holland	Milits
	Nassau	3. bataljoner
	Prøjsen	Slesisk landeværn
-3	Prøjsen	Westphalsk og Elb landeværn

2. Tungt kavaleri

<u>Valeur:</u>	<u>Nationalitet:</u>	<u>Enheder:</u>
+3	Frankrig	Grenaderer, elitegendarmer
+2	England	Life Guards, Horse Guards
	Frankrig	Karabinierer
+1	England	Gardedragoner, dragoner
	Frankrig	Kyrasserer
0	Holland	Karabinierer
-1	Belgien	Karabinierer

3. Mellemsvært kavaleri

<u>Valeur:</u>	<u>Nationalitet:</u>	<u>Enheder:</u>
+3	Frankrig	Gardedragoner
+1	Frankrig	Dragoner
	Prøjsen	1. til 6. dragonregiment

0	Frankrig Prøjsen	Dragoner, lansenerer 7. og 8. dragonregiment
---	---------------------	---

4. Let kavaleri

<u>Valeur:</u>	<u>Nationalitet:</u>	<u>Enheder:</u>
+3	Frankrig	Let garderytteri
+2	Hannover Prøjsen	KGL-husarer 1. og 2. husar regiment
+1	Hannover Prøjsen	KGL lette dragoner 3. til 6. husarregiment, 1. til 3. ulanregiment
0	England Frankrig Holland Prøjsen	Husarer, lette dragoner Husarer, jægere Husarer, lette dragoner 7. til 9. husarregiment, 4. til 6. ulanregiment, Pommersk, Slesisk, Kur- og Neumark landeværn
-1	Belgien Brunsvig Frankrig Prøjsen	Husarer, lette dragoner Ulaner Jægere 10. til 12. husarregiment, 7. og 8. ulanregiment
-2	Brunsvig Hannover Prøjsen	Husarer Husarer Westphalsk og Elb landeværn

5. Artilleri

<u>Valeur:</u>	<u>Nationalitet:</u>	<u>Enheder:</u>
+3	Frankrig	Gammel garde
+2	England Hannover	Royal Horse Artillery, Royal Artillery KGL
+1	Frankrig Hannover Prøjsen	Ung garde, ridende linie Linie Linie
0	Brunsvig Frankrig Holland Prøjsen	Linie Fod linie Linie Linie (tidligere reserve)
-1	Belgien	Linie

SÆRLIGE TILLÆG

Brikker

Figurerne anbringes på brikker som anført nedenfor for at lette flytningen af enheder under spillet. Samtidig sikrer brikkerne, at enhederne fylder nogenlunde det samme på krigsspilsterrænet, som enhederne fyldte på Napoleonstiden. Ved beregningen har vi tilstræbt, at formationer, hvor fronten havde betydning (f.eks. linie og angrebskolonne) har den korrekte frontbredde, mens dybden er for stor, samtidig med at formationer, hvor dybden har betydning (f. eks. marchkolonne) har den korrekte dybde, medens frontbredden er for stor.

Når artilleri er afprodset, svarer prodsbrikken både til det område, hvor pjecerne stod (ildlinien), de bagvedstående prodser, og de bagved dem stående ammunitionsvogne, i alt ca. 75 meter. Derfor fjerner vi prodsmodellerne fra bordet ved afprodning.

Brikstørrelserne er baseret på, at 1 figur svarer til 20 mand, og at 1 pjece, vogn eller lignende svarer til 4 pjecer, vogne etc.

<u>1 figur eller model:</u>	<u>Bredde:</u>	<u>Dybde:</u>
Infanteri, der normalt trådte an på 3 geledder	15 mm	15 mm
Infanteri, der normalt trådte an på 2 geledder	20 mm	15 mm
Kavaleri, ridende artillerister, chefer, ordonnanser o.l.	20 mm	45 mm
Artillerister, pionerer o.l. til fods	15 mm	15 mm
Pjece (uanset kaliber og type)	50 mm	75 mm
Prods med forspand af 2 heste	50 mm	75 mm
Et par ekstra prodsheste	50 mm	50 mm
Tung trænvogn med forspand af 2 heste	50 mm	125 mm

Der bør normalt ikke anbringes mere end 2 figurer på 1 brik. Hver selvstændig taktisk enhed eller underenhed bør indeholde mindst 3 brikker med kun 1 figur. Chefsfigurer og ordonnanser anbringes altid på enkeltbrikker. Artillerister anbringes altid på pjecebrikken (aftagelige), mens trænkuske o.l. anbringes på prods- eller vognbrik.

Ad infanteri: Engelsk uddannede enheder trådte an på 2 geledder, ved Waterloo trådte en del dog an på 4 geledder. Fra medio oktober 1813 trådte franske enheder også an på 2 geledder. Der er næppe nogen, der brikker deres franske enheder om, hvis de skal bruges til Leipzig eller Waterloo. Derfor opfordrer vi til en pragmatisk holdning blandt spillere, hvis nogle enheder ikke er brikket som ovenstående.

Ad artillerimateriel: Batterier, som talte 1-5 pjecer i virkeligheden, repræsenteres af 1 pjece med prods, batterier med 6-9 pjecer af 2 pjecer med prods, og batterier med 10-13 pjecer af 3 pjecer med prods. Fodbatterier og kørende batterier trækkes af 1 prodshest pr. pjece, som batteriet havde i virkeligheden. Ved ulige pjeceantal har batteriet 1 ekstra hest, så antallet af prodsheste kan deles med 2. Et 6-pjeces batteri har derfor 1 prod, der trækkes af 4 heste og 1 prod, der trækkes af 2 heste, mens et 8-pjeces batteri har 2 prods, der hver trækkes af 4 heste.

12-pundige batterier kræver 2 ekstra prodsheste pr. prods, alternativt kan batteriet have 1 tung trænvogn med forspand af 2 heste. Ridende batterier, der talte 6 eller 12 pjecer, skal have hvert prod trukket af 4 heste, mens ridende batterier med 4 eller 8 pjecer skal have hvert prod trukket af 6 heste. Det er acceptabelt at have færre prodsheste, hvis der til gengæld er mindst et tilsvarende antal artillerister til hest.

De enkelte lande

1. Bayern

Genopbygningen af den bayerske hær efter Ruslandsfelttoget begyndte i december 1812, og selvom det skete under betydelige vanskeligheder, havde Bayern en større velstand at trække på, end de fleste andre lande. De første enheder, hovedsageligt opstillet fra depoter, blev i foråret 1813 samlet i en division under General Raglowich, og indgik i det franske XII. Korps. Divisionen måtte dog afgive en betydelig mængde officerer og underofficerer til det korps under General Wrede, der fra foråret 1813 påbegyndtes opstillet. Dette korps var i efteråret 1813 på 30 bataljoner (heraf 4 lette bataljoner og 12 nationalgardefeltbataljoner), 31 eskadroner og 11 batterier, og var i forhold til de fleste andre enheder i efteråret 1813 veludrustet og med en forholdsvis god træning.

Det bayerske infanteri bestod af lette, linie, nationalfeltbataljoner samt af landeværn. Det lette infanteri var inddelt i selvstændige bataljoner med 6 kompagnier (1 karabiner, 1 jæger og 4 skytte kompagnier) med i alt 25-40 figurer. I jægerkompagniet var ca. 2/3 bevæbnet med rifler (Schützen). En del af musketterne har været riflede (gezogene Musketen). Linieinfanteriet var opdelt i regimenter med to feltbataljoner, hver med 6 kompagnier (1 grenader, 1 jæger og 4 skyttekompagnier), ligeledes med i alt 25-40 figurer. I jægerkompagnierne var ligeledes ca. 2/3 bevæbnet med rifler.

20 bataljoner fra Nationalgarden meldte sig i 1813 frivilligt til at deltage i krigshandlinger uden for bayersk territorium (Nationalfeltbataljoner). Bataljonerne var fra sensommeren 1813 brigaderet med linieenhederne, og var nummereret efter den rækkefølge, de havde meldt sig. Nationalfeltbataljonerne var opdelt i 4 kompagnier med i alt ca. 20-25 figurer, heraf 4 bevæbnet med rifler (1 figur pr. kompagni). Skytterne optræder normalt samlet som kæde for bataljonen i et skyttedetachment. Herudover var der opstillet et større antal Nationalgarde (landeværn) og bymilitsenheder. Nogle af bymilitserne kunne være ganske veludrustede, men der var generelt tale om enheder med behersket militær kapacitet.

Kavaleriet bestod i 1813 af 6 mellemsvære chevauleger regimenter med 4 eskadroner og 1 let nationalgarde regiment med 6 eskadroner. Herudover var der opstillet 6 kombinerede eskadroner ved Division Raglowich. Den mellemsvære status er især en følge af, at chevaulegers regimenterne var beredne på usædvanligt store heste, netop fordi man ønskede en slagkavaleri kapacitet. Hver eskadron bestod af 5-6 figurer.

Artilleriet bestod af 6- og 12-pundige fodbatterier samt af 6-pundige kørende batterier. 6-pundige batterier havde normalt 8 piercer (heraf 2 haubitser) med 10-11 figurer, medens 12-pundige batterier havde 6 piercer (heraf 2 haubitser) med 9-10 figurer.

2. Danmark

En infanteribataljon består af 5 kompagnier, hvoraf det ene er et elitekompagni. I første bataljon er det et grenaderkompagni, og i de øvrige (II, III og IV bataljon) er det et jægerkompagni. En bataljon består af 30-36 figurer.

Jægerkompagnierne er udrustet med rifler. I de lette bataljoner og i skarpskyttebataljonerne er halvdelen af mandskabet udrustet med rifler.

Et kavaleriregiment består af 4 eskadroner med i alt 20-25 figurer. Sjællandske husarkorps har -1 point i uddannelse.

Et batteri består af 10 pjecer med 10-15 figurer. Pjecerne er oftest 3-pundige, men kan være 6-pundige.

Matroskompagniet er håndværkere og ikke kamptropper. Bliver de involveret i nærkamp, regnes det som angreb mod artilleri. Skyder de med håndvåben, regnes det som karabiner med -1 i uddannelse.

3. England

En infanteribataljon består af 10 kompagnier, hvoraf to er elitekompagnier. Kun jægerkompagniet kan normalt udskilles. En let bataljon består af 8 kompagnier, der alle kan udskilles. En fusilerbataljon består af 9 kompagnier, hvoraf det ene er et jægerkompagni, der kan udskilles. En riffelbataljon består af 2-8 kompagnier, der alle kan udskilles, og hvor alt mandskab er udrustet med rifler. Infanteriet trådte normalt an på 2 geledder.

De fleste bataljoner består af 25-30 figurer. En undtagelse herfra er gardebataljoner og lette bataljoner, der ofte består af 50 figurer.

Den engelske hær var en professionel hær i modsætning til alle andre landes værnepligtshære. Infanteriet var særligt uddannet til at afgive hurtig, sigtet ild. Alt engelsk (og hannoveransk KGL) infanteri har et uddannelsestillæg på 2 point ved skydning og nærkamp.

I England anvendtes bataljonskolonnen kun som transportformation (med 2 kompagniers front), og der gives derfor ikke tillæg for angrebskolonne. Engelsk infanteri kan ikke danne bataljonsmasse.

Et kavaleriregiment består af 3 eskadroner med i alt 15-20 figurer, KGL dog 4-5 eskadroner med 25-35 figurer. Engelsk kavaleri kan ikke få tillæg for første angreb, hvis det er i regimentskolonne.

Et batteri består af 6 pjecer med 8-10 figurer. Pjecerne er oftest 9-pundige, men nogle ridende batterier har 6-pundige.

4. Frankrig

En infanteribataljon består af 6 kompagnier, hvoraf to er elitekompagnier. Både grenader- og tirailleurkompagni kan udskilles. En gardebataljon består dog af 4 kompagnier. Enheder af den gamle garde og af middelgarden kan udskille indtil 2 kompagnier. Lette bataljoner kan udskille alle 6 kompagnier i 1815, men i 1813 kan de fleste kun udskille elitekompagnierne. Fra 16. oktober 1813 træder fransk infanteri an på 2 geledder, indtil da på 3 geledder.

En bataljon består af 20-35 figurer. I 1812 og 1813 har en del infanteriregimenter 2 pjecer (6-pundige eller 4-pundige) som regimentsartilleri (1 figurpjece med 2-3 artillerister).

I foråret 1813 kan kun gammel garde, middelgarde og veteraner danne linie og karré. I efteråret 1813 kan kun enheder med +1 eller højere danne linie og karré. I 1812 og 1815 er der ingen begrænsninger.

Et tungt kavaleriregiment kan have fra 1-4 eskadroner, hver med 8-12 figurer. Et dragonregiment (mellemsvært) kan have fra 1-4 eskadroner, hver med 8-12 figurer. Et lansenerregiment (mellemsvært) kan have fra 2-4 eskadroner, hver med 5-8 figurer. Både dragoner og lansenerer har et elitekompagni (½ eskadron), der kan opløses i sværm. I 1812 og 1815 kan hele lansenerregimentet opløses i sværm, såfremt det har en soutien, typisk af tungt kavaleri.

Lansen er et fremragende våben i hænderne på en øvet rytter, og nærmest i vejen for en uøvet. I 1813 har franske lansenerer -1 i uddannelse ved nærkamp. Omvendt har polske lansenerer (herunder gardens) +1 i uddannelse ved nærkamp i hele perioden 1812-1815.

Et let kavaleriregiment kan have fra 1-4 eskadroner, hver med 5-8 figurer. Et kompagni (½ eskadron) er et elitekompagni. Alle kompagnier/eskadroner kan opløses i sværm. I garden kan der være op til 10 eskadroner, hver med 8-13 figurer. Heraf er kun 4 eskadroner af den gamle garde.

Gendarmer er nærmest en slags kasereret militærpoliti. De har -1 i uddannelsestillæg. Dette gælder ikke kejsergardens elitegendarmer.

Et fodbatteri består af 8 pjecer med 10-12 figurer. Heraf er de 5 håndlangere fra andre våbenarter, men i spillet fungerer de som artillerister i enhver henseende. Pjecerne er oftest 6- eller 12-pundige. Et ridende batteri består af 6 pjecer med 8-9 figurer. Heraf er de 3 håndlangere fra andre våbenarter. Pjecerne er oftest 6-pundige.

Et fransk korps har typisk en hel pionerbataljon på 25-30 figurer, eller evt. en del af en pionerbataljon. Selvom de i nogen tilfælde er bevæbnet, er der ikke tale om en egentlig kampenhed. Bliver de involveret i nærkamp, regnes det som angreb mod artilleri. Skyder de med håndvåben, regnes det som karabiner med -1 i uddannelse.

Derimod er kejsergardens ingeniører og marinere kamptropper af den gamle garde, der også kan udføre pionerarbejde.

5. Prøjsen

En infanteribataljon består af 4 kompagnier. Et regiment består af 3 bataljoner (I, II og F) samt et frivilligt jægerkompagni. Op til 1/6 af I og II bataljon kan udskilles i kæde, mens hele fusiler (F) bataljonen og de frivillige jægere kan udskilles i kæde.

En linie-, grenader- eller gardebataljon består af 35-45 figurer, og det tilhørende jægerkompagni af 6-12 figurer. En reservebataljon består af 25-35 figurer, og jægerkompagniet af 4-6 figurer. En undtagelse er landeværnet, hvor regimentet består af 4 bataljoner (I, II, III og IV) og et frivilligt jægerkompagni. Bataljonen består af 20-30 figurer, og jægerkompagniet af 3-4 figurer. 1/6 af landeværnsbataljonen kan udskilles i kæde, men har i 1813 -1 i uddannelse ved skydning fra kæden.

En skyttebataljon består af 30-40 figurer, der alle er bevæbnet med rifler. Enheden består af forstmænd og civile jægere, og har derfor +1 i uddannelse ved skydning og nærkamp.

Glade entusiaster som f.eks. Lützows frikorps har -1 i uddannelse i 1813. Det gælder også artilleriet.

Et kavaleriregiment består af 4 eskadroner og et frivilligt jægerkompagni (½ eskadron) med i alt 20-40 figurer. Lette kavaleriregimenter og de frivillige jægerkompagnier kan opløses i sværm. Lansebevæbnet rytteri bortset fra ulaner har -1 i uddannelse ved nærkamp i 1813.

Et batteri består af 8 pjecer med 10-12 figurer. Heraf er de 5 håndlangere fra andre våbenarter, men i spillet fungerer de som artillerister i enhver henseende. Pjecerne er oftest 6- eller 12-pundige.

Pionererne er ikke kamptropper. Bliver de involveret i nærkamp, regnes det som angreb mod artilleri. Skyder de med håndvåben, regnes det som karabiner med -1 i uddannelse.

6. Rusland

En infanteribataljon består af 4 kompagnier, heraf et elitekompagni. Elitekompagniet består af en grenaderdeling og en tirailleurdeling. Bataljonen består af 20-35 figurer. Elitekompagnier og jægerbataljoner kan udskilles i kæde.

Russisk landeværn og landstorm har ikke elitekompagnier og kan ikke udskilles i kæde. Især landstormen er ofte kun bevæbnet med piker, som de ikke er uddannet i at bruge (-1 i uddannelse).

Russisk fodfolk har en evne til at blive stående, når de bliver angrebet, hvor alle andre ville være gået tilbage. Det vises ved et tillæg for national egenskab på +1, når infanteriet er forsvarer i nærkamp. Endvidere kan kæder vælge at modtage et angreb, selvom kæden ikke er bag hindring eller dækning, uden automatisk at komme i FU.

Et kavaleriregiment består af 4-10 eskadroner, hver med 7-10 figurer. Et ulanregiment kan opløses i sværm, såfremt det har en soutien. Lette kavaleriregimenter kan også opløses i sværm. Et kosakregiment (kosakpulk) består af 18-25 figurer. Kosakker har +1 for uddannelse i nærkamp.

Et batteri består af 12 pjecer med 15-18 figurer. Pjecerne er 6-pundige, 12-pundige korte eller 12-pundige lange kanoner.

7. Sachsen

En infanteri-, grenader- eller let bataljon består af 4 kompagnier med i alt 25-35 figurer. To figurer i hver infanteribataljon er skytter, d.v.s. et regiment på to bataljoner kan danne en skyttekæde på 4 figurer. Skytterne er særligt afmærket med grøn fjer eller pompom, men de har musketter som resten af infanteriet. Infanteri- og grenaderbataljonerne kan ikke udskille kæde udover disse skytter. Derimod kan begge de lette bataljoner udskilles helt.

Desuden eksisterer der et selvstændigt jægerkompagni på 5-6 figurer, som er bevæbnet med rifler.

Et kavaleriregiment består af 4 eskadroner, dog har husarregimentet 8 eskadroner og Prins Clemens chevauleger har 5 eskadroner i 1813. Hver eskadron består af 4-8 figurer. De lette regimenter kan udskilles helt eller delvis i sværm. Prins Clemens chevaulegers er bevæbnet med lanser og har et uddannelsestillæg på 2 point.

Et fodbatteri består af 8 pjecer med 10-12 figurer. Pjecerne er gamle 8pd kanoner eller 12pd kanoner. De ridende batterier består af 6 pjecer med 8-9 figurer. Pjecerne er nye 6pd kanoner lig de franske System XI. Artilleristerne er dårligt uddannede og har derfor et tillæg på -1 point.

Den sachsiske hær har i hele perioden et dilemma. De hader prøjserne, som de med rette mistænker for ikke at ville dem noget godt. Og Sachsen er krigsskueplads og gennemmarchområde i 1812 og 1813, hvor de franske soldater hærger og plyndrer. Og mens befolkningen føler sig som tyskere, gør kongen alt for at behage franskmændene. Det er jo dem, der har gjort ham til konge. Derfor er moralen lav i hæren, og det meste af hæren deserterer kollektivt i efteråret 1813.

Derimod er uddannelse og hestemateriale godt i rytteriet. Alt rytteri har et uddannelsestillæg på 1 point.

8. Østrig-Ungarn

En infanteribataljon består af 3 divisioner, hver med 2 kompagnier. Op til 1/6 af bataljonen kan udskilles i kæde. Ved opdeling af store bataljoner er det 1 division, der afgives (d.v.s. bataljonen deles i 2/3 og 1/3). I jægerbataljonerne har 1/3 af mandskabet rifler, i grenzerbataljonerne har 1/6 af mandskabet rifler. En bataljon består af 30-55 figurer.

Jægerbataljoner har +1 i uddannelse ved skydning og nærkamp.

Et kavaleriregiment består af 2-3 divisioner, hver med 2 eskadroner à 4-6 figurer. I lette kavaleriregimenter kan alle divisioner/eskadroner udskilles i sværm. Ulaner har +1 i uddannelse ved nærkamp.

Et batteri består af 6 pjecer med 6-8 figurer. Heraf er 3 figurer håndlangere fra andre våbenarter, men i spillet fungerer de som artillerister i enhver henseende. Pjecerne er 3-pundige eller 12-pundige. Der findes enkelte kavaleribatterier med 8 pjecer, som er 6-pundige. Der er 10-11 figurer, hvoraf 5 er håndlangere. Kavaleribatterier er kørende artilleri.

Udfyldning af ordresedler

På ordresedlen angives, hvad alle enheder under egen kommando skal udføre i næste træk. For at lette dette arbejde er der indført visse standardtegn og forkortelser. Disse er følgende:

Skal enheden intet foretage sig, bortset fra reorganisering efter retræte eller flugt, markeres dette med et X.

Skal enheden marchere i en eller anden retning, angives dette med en pil i marchretningen, idet ordresedlens nederste kant formodes at være parallel med egen bagkant af terrænet. Har enheden front i en anden retning end marchretningen, starter enheden med at vende eller pivotere. Er pilen buet, betyder det, at enheden skal pivotere under marchen. Skal der kun marcheres med en del af enheden, markeres dette ved at anføre den brøkdels af enheden, der skal marchere, før pilen. Skal enheden kun marchere en del af trækket, markeres dette ved at anføre den brøkdels af trækket, der skal marcheres i, til højre for pilen. F.eks. betyder $1/4 \rightarrow$, at $1/4$ af enheden skal marchere til højre, mens $\rightarrow 1/2$ betyder, at hele enheden skal marchere et halvt træk til højre.

Formationsændringer angives ved at skrive forkortelsen for den formation, der skal ændres til.

Forkortelserne er:

L =	linie
K =	karré
MK =	marchkolonne
EK =	enkeltkolonne
H =	hob
BM =	bataljonsmasse
AK =	angrebskolonne (bataljonskolonne)
T =	tæt skyttekæde eller sværm
TT =	tynd skyttekæde eller sværm
AP =	afprodsning
PP =	påprodsning
KS =	klargøring til skydning

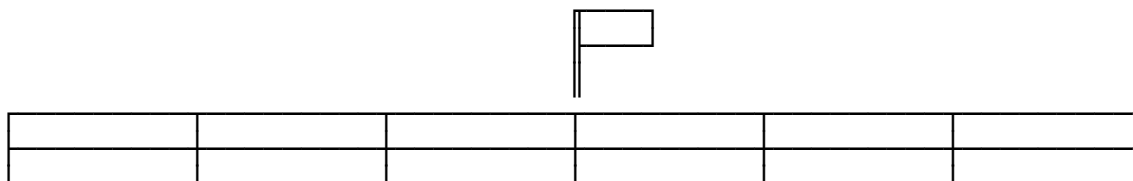
Ved skydning med håndvåben og artilleri skrives S, og samtidig angives tidspunkt i trækket på ordresedlen. Står der intet tidspunkt, skyder enheden straks. Ved angreb skrives A samt en pil for bevægelsen. Hvis rytteri eller ridende artilleri skal gå i stormmarch, skrives SM. Skal en enhed retirere i U, skrives R, mens der ved flugt skrives F.

I specielle situationer, hvortil der ikke findes standardtegn, må man naturligvis skrive nøjagtigt, hvad man mener. Et typisk eksempel er udførsel af feltarbejder. Her kan følgende forkortelser anvendes i teksten:

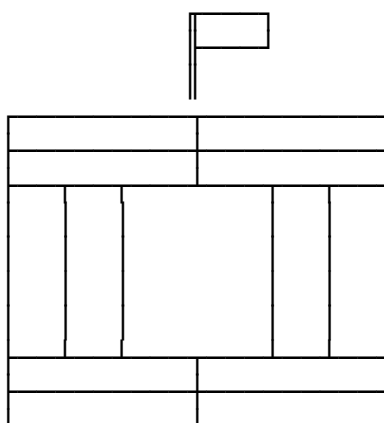
INF =	infanteri
KAV =	kavaleri
ART =	artilleri
BTN =	bataljon
ESK =	eskadron
PCR =	pjece
BT =	batteri
REG =	regiment
BDE =	brigade
DIV =	division
SPR =	sprængning
BRD =	brand
FORS =	forstærkning
SKYSK =	skydeskår
BAR =	barrikade
HDR =	hindring

Formationer

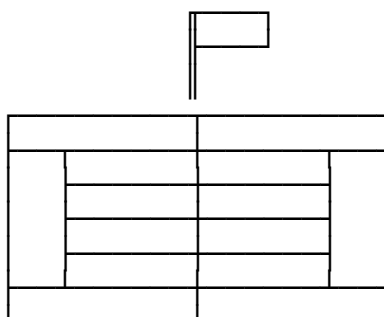
1. Linie



2. Karré



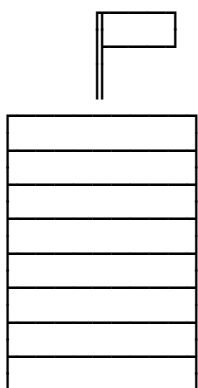
3. Bataljonsmasse



4. Marchkolonne

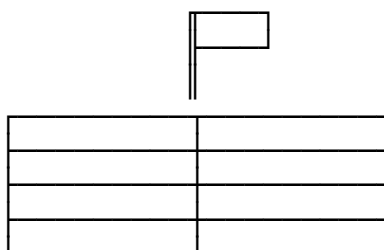


5. Regimentskolonne



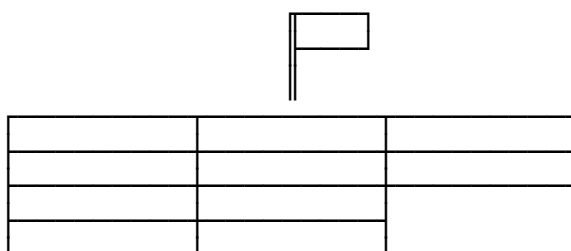
6. Dansk/prøjsisk/østrig-ungarsk angrebskolonne med kæde

X X X X X



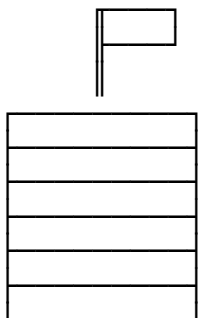
7. Fransk angrebskolonne med kæde

X X X X X X X

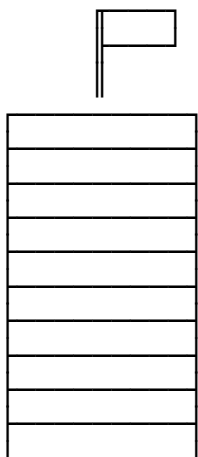


8. Russisk angrebskolonne med kæde

X X X X X



9. Angrebskolonne med kompagnifront



STIKORDSREGISTER

A

afgørelser	4, 9
afkast	55
afprodsning	16, 25, 46, 62, 67
ammunition	23, 25, 27, 28, 31, 40, 51
angreb	3, 5, 10, 11, 14, 18, 21, 28, 29, 30, 34, 35, 40, 51, 63, 64, 65, 67
angrebskolonne	6, 14, 15, 29, 62, 64, 67, 69, 70
anskaffelses	5, 40
anvendelse	19
arbejdsskemaet	44
artilleri	4, 5, 6, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 34, 36, 38, 42, 46, 47, 48, 49, 51, 58, 61, 62, 63, 65, 66, 67

B

bagvedstående	5, 26, 32, 62
bakke	29, 48, 51
bataljonsmasse	6, 14, 15, 28, 29, 37, 47, 51, 64, 67, 68
Bayern	6, 50, 56, 57, 58, 63
bebyggede	12, 26, 34, 37
beskadigelse	38
beskydning	5, 17, 21, 23, 24, 25, 26, 31, 34, 37, 38, 40, 41
brand	5, 38, 41, 42, 67
brikker	7, 14, 62
bro	44, 46, 54
brodække	5, 41, 44, 54, 55
bygning	12, 37, 38, 44, 45, 54
båd	5, 44, 54

C

chef	21, 22, 53
chefs	4, 21, 28, 48, 51

D

Danmark	6, 50, 56, 57, 58, 63
decimering	5, 12, 32, 33
deltagelse	4, 21
deltagende	23, 25, 28, 32, 34
dommer	4, 9
dommeren	9, 11, 12, 22, 32, 39, 40, 41, 42, 43, 57
dommerens	4, 9
dækning	19, 30, 34, 36, 37, 38, 43, 45, 54, 65
dækninger	4, 19

E

England	6, 50, 56, 58, 60, 61, 64
enhed	8, 10, 11, 12, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 37, 40, 41, 48, 49, 51, 53, 62, 67
enheder	3, 5, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 43, 51, 56, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 64, 67
eskadron	16, 63, 64, 65, 66, 67

F

fanger	28, 31, 32, 53
feltarbejde	44

feltbefæstninger	39, 44
figur	14, 16, 17, 18, 21, 23, 25, 29, 34, 62, 63
figurbrikker	4, 7
flanke	16, 24, 26, 29, 48, 49, 51
flugt	3, 5, 10, 18, 19, 28, 31, 32, 36, 67
forhold	5, 7, 9, 12, 23, 25, 31, 32, 36, 37, 39, 43, 44, 48, 49, 51, 53, 57, 63
formation	14, 16, 19, 20, 23, 26, 28, 31, 34, 37, 40, 45, 46, 51, 67
formationer	3, 4, 5, 6, 7, 13, 15, 20, 35, 36, 45, 62, 68
formations	16
formationsændringer	4, 10, 16, 67
forsinkelse	22, 37, 40, 42, 43, 44, 45
forsinkelseskast	5, 40
forsvar	10, 21, 34
forsvarsformationer	4, 14
forsyninger	7
Frankrig	6, 50, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 64
fransk	64, 65
fravigelse	4, 9
FU	10, 11, 12, 15, 20, 23, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 48, 49, 51, 52, 53, 65
fuldstændig	11, 31, 42
fuldstændig uorden	11, 31
færge	5, 44, 54, 55
fæstninger	12, 39
fæstningskamp	5, 39
følgerne	5, 31, 42
G	
geledder	14, 23, 28, 36, 37, 47, 62, 64
generelt	4, 5, 12, 27, 63
gennemførelse	4, 10
grundlag	7, 21
grundlaget	4, 7, 8, 12, 13, 19, 21, 27, 31, 34, 37, 40, 42
H	
hindring	18, 19, 25, 29, 30, 31, 34, 36, 37, 47, 51, 65, 67
hindringer	4, 17, 18, 19, 29, 30, 31, 47
hindrings	37
hvil	41
håndvåben	27, 34, 63, 65, 67
I	
ikke-richot	26, 49
impassabel	38, 47
indbrudsafstand	10, 11, 19, 25, 28, 29, 30, 32, 34
indgriben	28, 48, 51
infanteri	12, 14, 18, 19, 20, 23, 27, 28, 29, 30, 32, 36, 37, 47, 51, 62, 63, 64, 66, 67
infanteriets	4, 14, 23, 28, 51
ingeniørmateriel	7, 40
irregulære	35
K	
kamp	7, 12, 36, 37, 39
kamphandlinger	4, 5, 13, 21, 29, 32, 35, 36, 37
karré	13, 14, 15, 16, 26, 28, 29, 49, 51, 64, 67
kavaleri	4, 5, 6, 12, 14, 17, 18, 19, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 36, 37, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 57, 58, 60, 61, 62, 64, 67
klargøring	47, 67

kolonne	19, 41, 46, 48, 49, 51
kommandoforhold	7
kompagni	16, 63, 64
kompagnifront	6, 70
kosakker	20, 35, 46, 51, 58, 66
kæde	6, 14, 30, 34, 48, 63, 65, 66, 69, 70
L	
lande	3, 6, 63
let	7, 11, 18, 29, 35, 46, 63, 64, 66
let uorden	11
linie	6, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 25, 29, 31, 44, 46, 47, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 68
LU	11, 16, 18, 19, 20, 23, 27, 28, 29, 31, 32, 45, 48, 49, 51, 52, 53
M	
march	16, 17, 18, 20, 46
marchkolonne	14, 15, 16, 17, 19, 20, 34, 35, 36, 37, 62, 67
marchlængde	10, 16, 17, 21, 22, 29, 35, 37
marchlængder	7
meddelelser	4, 21, 22
medriven	5, 20, 32, 51
Mellemeuropa	13
mellemsvært	18, 46, 64
minering	5, 43
moral	13, 20, 32, 48, 49
mose	4, 19, 26
mulighed	3, 33, 38
målestok	4, 7
N	
nærkamp	10, 11, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 27, 29, 30, 31, 32, 51, 63, 64, 65, 66
nærkampens	5, 28
nærkampskast	28, 37
nærkampsskemaet	5, 29
O	
områder	12, 26, 34, 37
opbygning	5, 37
orden	4, 11, 28
ordonnans	21, 22, 45, 46
ordre	11, 16, 22, 25, 28, 29, 45
ordrer	3, 4, 10, 11, 21, 22, 40
ordresedler	6, 10, 67
overførsel	5, 44
P	
passage	10, 18, 19, 30, 37
pjece	14, 16, 17, 25, 44, 46, 62, 67
plantager	7, 12, 18, 26, 32, 34, 36
pontonere	5, 40, 44
Prøjsen	6, 50, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 65
prøjsisk	6, 69
påprodsning	4, 16, 17, 25, 47, 67
R	
reaktionskast	10, 22, 45
regelsættet	3, 4, 9, 10

regimentskolonne	6, 14, 35, 64, 69
regler	5, 7, 9, 13, 35, 36, 37, 39, 40
reorganisering	3, 5, 10, 20, 32, 33, 67
retræte	5, 10, 18, 25, 28, 31, 67
richot	43, 49
richotvirkning	5, 26
Rusland	6, 50, 56, 57, 58, 59, 65
russisk	6, 56, 58, 65, 70
ryg	16, 24, 29, 48, 51
ryttere	35, 44
S	
Sachsen	6, 50, 56, 57, 58, 59, 66
skemaer	13
skov	7, 26, 36, 45, 54
skove	7, 18, 26, 32, 36
skyde	4, 10, 23, 24, 25, 26, 49
skydeenhed	23, 25, 49
skydning	10, 11, 13, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 37, 48, 51, 64, 65, 66, 67
skyttekæde	5, 11, 12, 15, 16, 18, 24, 29, 30, 34, 36, 37, 48, 49, 51, 66, 67
sluttede	4, 15, 16, 20, 34
soutien	11, 12, 23, 34, 35, 36, 37, 40, 48, 64, 66
spredte	4, 7, 15, 45
sprængmidler	5, 40, 42
sprængning	41, 42, 43, 55, 67
stab	21, 27
stabe	4, 21, 45
stabsfigur	7, 21, 22
stormmarch	4, 14, 17, 18, 19, 20, 24, 26, 30, 35, 67
støtte	3, 30, 48
støtteenhed	23, 29, 30, 51
sump	4, 19
sværm	5, 12, 14, 15, 16, 19, 24, 29, 32, 34, 35, 36, 37, 46, 48, 49, 64, 65, 66, 67
synsvidder	4, 7, 21
særlige	7, 9, 10, 12, 22, 27, 35, 36, 37, 39, 43, 44, 57
T	
tab	16, 18, 23, 25, 28, 31, 32, 33, 34, 41, 43, 48, 49, 52
taktisk	12, 21, 22, 23, 27, 29, 30, 62
taktisk enhed	12, 21, 22, 23, 27, 29, 62
taktiske	3, 12, 13, 14, 20, 21, 22, 27, 29
terræn	4, 16, 19, 36, 37, 46
terrængenstande	7, 25
tid	4, 10, 12, 16, 17, 22, 31, 37, 41, 44, 47, 55
tillæg	3, 7, 10, 13, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 32, 37, 38, 43, 48, 51, 64, 65, 66
tillæg/fradrag	13, 22, 25, 28, 32, 38, 48, 51, 53
trækket	10, 11, 16, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 38, 43, 67
trækkets	4, 10, 21, 22, 29, 31, 32, 40
tungt	18, 46, 64
U	
U	11, 12, 18, 20, 23, 29, 31, 32, 34, 35, 37, 45, 48, 49, 51, 52, 53, 67
uddannelse	4, 7, 13, 35, 63, 64, 65, 66
udførelse	5, 28
udrustning	4, 13, 35
Ungarn	6, 50, 56, 57, 58, 59, 66
ungarsk	6, 69

uorden 11, 28, 31, 52

V

vadested 54

valeur 4, 7, 13, 32, 33, 45, 48, 49, 51, 53, 55, 56, 57, 58, 60, 61

vandløb 5, 19, 31, 44, 47

vanskeligt 4, 16, 19, 36, 37

vanskeligt terræn 16, 19, 36, 37

vendinger 10

vinkler 4, 7, 24, 26

Ø

ødelæggelseskemaet 5, 41, 44

Østrig 6, 50, 56, 57, 58, 59, 66