

BELLE ALLIANCE



Regler for krigsspil
fra Napoleonstiden 1809-1815
på bataljonsniveau

Lexnet 2001

Anden udgave

Indholdsfortegnelse

Forord	2
1.0.0 Organisation	3
1.1.0 Spillet	
1.2.0 Taktiske enheder	
1.3.0 Formationer	
2.0.0 Bevægelser	8
2.1.0 Deling og samling	
2.2.0 Formationsændring	
2.3.0 March	
2.4.0 Retningsændring	
3.0.0 Skydninger	12
3.1.0 Fælles regler	
3.2.0 Sluttede formationer	
3.3.0 Kæder og soutien	
3.4.0 Artilleri	
4.0.0 Nærkamp (angreb og forsvar)	16
4.1.0 Fælles regler	
4.2.0 Tilbagepresning	
4.3.0 Kæder og soutien	
4.4.0 Kavaleri	
4.5.0 Artilleri	
5.0.0 Moral	21
5.1.0 Fælles regler	
5.2.0 LU (let uorden)	
5.3.0 U (uorden)	
5.4.0 FU (fuldstændig uorden)	
5.5.0 Valeur og forsyninger	
6.0.0 Særlige forhold	25
6.1.0 Bykamp	
6.2.0 Skovkamp	
6.3.0 Feltarbejder	
Skemaer	28
Stikordsregister	46

Skemaer

Skema 1: Trækkets faser	28
Skema 2: Synsvidder	29
Skema 3: Marchlængder	30
Skema 4: Passage af hindringer	31
Skema 5: Hindringer og dækninger	31
Skema 6: Tillæg/fradrag håndvåben	32
Skema 7: Tillæg/fradrag artilleri	33
Skema 8: Tillæg/fradrag nærkamp	34
Skema 9: Tillæg/fradrag meddriven	35
Skema 10: Chefs indgriben	35
Skema 11: Resultat af nærkamp	35
Skema 12: Tab	36
Skema 13: Skudzoner håndvåben	36
Skema 14: Skudzoner artilleri	36
Skema 15: Valeurreduktion	37
Skema 16: Reorganisering	37
Skema 17: Ordrekast	38
Skema 18: Opsnapning af stabsfigur	38
Skema 19: Generhvervelse af chef	38
Skema 20: Feltarbejder	39
Skema 21: Valeurtabel 1813-1815	40

Kommentarer og spørgsmål er velkomne ved henvendelse til:
regler@lexnet.dk

Billeder fra krigsspil kan ses på:
www.lexnet.dk

© Lexnet 2001

Forord

Dette regelsæt for krigsspil fra Napoleonstiden er udviklet ved prøvespil fra 1996 til 2000. En første udgave blev udgivet under arbejdstitlen Lavtryk over Hebriderne.

Hovedsynspunktet bag regelsættet er, at der er behov for klare og forudsigelige regler, der giver bevægelighed på terrænet, og som respekterer, at spillet gennemføres med nøjagtigt bemalede modelfigurer.

Dette leder til et krav om, at færrest mulige forhold overlades til dommerskøn. Samtidig leder det til krav om høje marchlængder, således at der selv i kortvarige spil bliver mulighed for omgruppering og fornyede angreb. Endelig leder det til krav om, at tab og nedslidning så vidt muligt repræsenteres på spilleterrænet af figurerne.

Det afgørende er dermed ikke, om en marchlængde i afstand svarer til det virkeligt mulige i den tid, som et træk varer, eller om tabene i målestoksforhold svarer til den mulige skydning i dette tidsrum. Det afgørende er derimod, om spillet leder til valgmuligheder, der svarer til dem, en general på Napoleonstiden stod overfor, og om foretagelsen af disse valg leder til overbevisende resultater på spilleterrænet.

I modsætning til spil som skak, hvor det uforudsigelige alene fremkommer som en følge af spillernes dispositioner i forhold til hinanden, er der i krigsspillet inddraget yderligere en usikkerhedsfaktor, som repræsenterer det forhold, at en taktisk disposition ikke altid blev gennemført som planlagt.

Der opstår således en friktion, i form af uforudsete resultater i forhold til de lagte planer, og en af opgaverne for spillerne bliver, ud over at tage højde for modstanderens dispositioner, også at tage højde for usikkerheden omkring gennemførelsen af egne dispositioner. Denne usikkerhed repræsenteres af et terningkast med tre terninger, som giver en flad sandsynlighedskurve. Den gode taktiske disposition giver tillæg til terningkastet, mens en dårlig disposition giver fradrag.

Der er således hverken tale om en ren tilfældighed eller ren determinisme i udfaldet, men derimod en forskydning af sandsynlighed, således at den gode taktiske disposition har større sandsynlighed for at blive gennemført.

Enheder, der bringes i en grad af uorden, får nedsat deres marchlængde, hvilket repræsenterer det forhold, at uorden gør det vanskeligt at koordinere de taktiske dispositioner. Tabene er sat højt, således at de ikke blot repræsenterer egentlige tab i mandskab, men også repræsenterer en nedslidning af enhedens kampkraft. Tab i mandskab leder også til en nedsættelse af den valeur, som repræsenterer enhedens træning og moral.

Forsyninger var et tilbagevendende problem også på Napoleonstiden. Dette kunne repræsenteres af et bogholderisystem, men i stedet anvendes en tilfældighedsfaktor, således at der, efter denne faktors indtræden, kun er forsyninger til et begrænset antal træk. Spilleren kan så forsøge at udskifte eller genforsyne enheden.

Kommandoproblemer er kun direkte reguleret i reglerne for brigadeføhreren, mens kommandoproblemer for øvrige chefer repræsenteres af den usikkerhed, som samspillet mellem de virkelige spillere naturligt vil give anledning til.

Der er næppe tvivl om, at et spil med fuldstændigt simultane træk giver den bedste direkte simulation af virkeligheden. På den anden side giver brugen af alternerende træk, som i skak, den bedste styring af spillet. Det faseopdelte træk, som anvendes her, udgør et kompromis mellem disse former.

Reglerne er skrevet med henblik på anvendelse af 25 mm figurer i målestoksforholdet 1 figur til 20 mand og med bataljonen som den taktiske enhed. De kan dog tilpasses til andre figurer og målestoksforhold.

Brikstørrelsen er 15 gange 15 mm for infanteri, 20 gange 45 mm for kavaleri og 50 gange 75 mm for artilleri, hvortil kommer prods. Infanteri og kavaleri anbringes hovedsageligt på dobbeltbrikker med 2 figurer.

Enhederne opstilles i Napoleonstidens formationer på et modelterræn, hvor bakker er angivet ved afsatser, der lægges oven på hinanden, og hvor bygninger, skove, vandløb, broer og veje markeres af modeller, der ligner det, de skal forestille.

Peter Gjørtler
Vangede, 2001

1.0.0 Organisation

1.1.0 Spillet

1.1.1 Trækket

Trækket gennemføres simultant, men faseopdelt. Hver fase og delfase afsluttes, før den næste påbegyndes, jf. skema 1.

Når en fase er afsluttet, kan forhold i denne fase ikke ændres, selvom de er gennemført i strid med reglerne. Dette gælder ikke for delfaser.

En enhed, der beskød et mål i sidste træk, kan beskyde det samme mål i fasen for fortsat skydning.

Enheder, der har skudt i fasen for fortsat skydning, kan ikke bevæge sig, blive gennemmarcheret eller skyde senere i trækket. Dette gælder også, selvom kun en del af enheden har skudt. Der kan dog altid foretages tvungne handlinger, herunder gennemmarch ved tilbagepresning og medriven, jf. 2.3.4.

Enheder, der er blevet gennemmarcheret i trækket, kan ikke efterfølgende skyde i trækket. Dette gælder også, selvom kun en del af enheden er blevet gennemmarcheret.

Ved bevægelse forstås deling, samling, formationsændring samt march, herunder også tvungne handlinger. Ved march forstås også retningsændring. Ved ej stationær forstås, at bevægelse er foretaget i trækket.

Tvungne handlinger omfatter især tilbagepresning, retræte, flugt og medriven, jf. 4.2.0 og 5.0.0.

Når en spiller har bevæget en enhed, og den sidste figur er placeret, kan spilleren ikke efterfølgende justere bevægelsen, medmindre modstanderen kræver dette, fordi bevægelsen er udført i strid med reglerne. Det samme gælder for stabsfigurer.

Der må ikke ved ordrelægning eller i øvrigt foretages forudmåling på terrænet.

1.1.2 Ordrelægning

Ordrelægning foretages i ordrefasen for hver enhed, som en spiller fører, jf. skema 1. En enhed i FU (fuldstændig uorden) kan ikke modtage ordrer.

Der lægges ordrer for deling, samling, formationsændring, march, herunder også retningsændring, angreb, feltarbejde, overførsel og øvrige



handlinger, der ikke er fritaget for ordrelægning.

Der lægges ikke ordrer for skydninger, og disse kan gennemføres uanset forhold, der ville kræve ordrekast, jf. 1.1.3. Det kræver dog en ordre, for at artilleri kan lade med kardæsk, jf. 3.4.4.

En ordre kan bestå af flere dele. Såfremt et ordrekast indebærer, at en ordre ikke følges, jf. 1.1.3, gælder dette for samtlige dele af ordren. I øvrigt vurderes det særskilt, hvorvidt de enkelte dele af ordren kan gennemføres.

Ved ordrelægning benyttes et ordreskema med anvendelse af retningspile og forkortelser.

Ved bevægelse skal det angives, såfremt der skal anvendes ilmarch eller storm, jf. 2.3.2 og 2.3.3, eller såfremt bevægelsen skal begrænses, jf. 2.3.1.

Ved angreb skal en af modstanderens enheder angives som mål for angrebet, og det skal angives, såfremt angrebet skal føres mod enhedens position og ikke mod selve enheden, jf. 4.1.2.

Ordrer for en enhed kan kun baseres på forhold, som er indenfor synsvidden i forhold til enheden selv eller dennes umiddelbare chef, jf. 1.1.4, idet der tages hensyn til døde vinkler, jf. 1.1.6 og skema 2. Såfremt en terrængenstand kan ses, kan det også antages, at den er besat, såfremt andre forhold giver anledning hertil.

Ved skydning eller angreb mod en enhed, der antages at have besat en terrængenstand, skal det være muligt at udpege en særlig del af terrængenstanden som det punkt, skydningen eller angrebet rettes mod.

Såfremt en kæde har en eller flere figurer indenfor 30 cm af sin moderenhed, skal kæden modtage ordrer gennem moderenheden. Det er moderenhedens forhold, herunder afstanden til modstanderen, der er afgørende for, hvorvidt der skal anvendes ordrekast, jf. 1.1.3. En moderenhed er en taktisk enhed, som en kæde er en organisatorisk del af, og som den ikke er delt fra, jf. 1.2.0.

Såfremt afstanden til moderenheden er større end 30 cm, skal kæden have særskilte ordrer, selvom enheden og dens kæde ikke i øvrigt betragtes som opdelt, jf. 1.2.5.

1.1.3 Ordrekast

Såfremt en enhed er over 30 cm fra sin umiddelbare chef, kan enheden kun modtage og følge sin ordre på grundlag af et ordrekast.

Såfremt en ordre omfatter formationsændring, jf. 2.2.0, skal der endvidere foretages ordrekast for enheder, der er LU (let uorden) eller U (uorden), eller som befinder sig indenfor 30 cm af en modstander i sluttet formation, der ikke er U eller FU.

Ordrekast foretages efter ordrelægning i ordrefasen, jf. skema 1, og kan indebære, at en enhed kommer i en grad af uorden og skal retirere eller flygte, jf. skema 17.

Såfremt den umiddelbare chef eller en af dennes ordonnanser er i brikkontakt med enheden, jf. 1.1.4, opnås et tillæg til ordrekastet. En stabsfigur kan kun være i brikkontakt med en enhed, og der kan kun opnås tillæg for en stabsfigur.

Der opnås et tillæg til ordrekastet, såfremt ordren alene består af march, herunder også retningsændring, og bevægelsen skal ske i retning af enhedens umiddelbare chef. Det samme gælder, såfremt ordren alene består af formationsændring til hob.

Der beregnes tillæg eller fradrag til ordrekastet, såfremt den umiddelbare chef er særlig effektiv eller særlig ineffektiv. Dette kan enten være angivet i grundlaget, jf. 1.1.9, eller være en følge af et kast for generhvervelse af chef, jf. skema 19.

For hvert træk i træk, der forgæves er forsøgt ordrekast med samme ordre, opnås et tillæg, jf. skema 17.

1.1.4 Stabsfigurer

Stabsfigurer består af chefsfigurer og ordonnanser. Hver chefsfigur tildeles 2 ordonnanser.

Der tildeles en chefsfigur til hver brigade, division, korps og anden højere organisatorisk enhed. For enheder organiseret efter prøjsisk model svarer regimentet til brigaden.

En enheds umiddelbare chef er den chefsfigur, som enheden direkte er underlagt i henhold til grundlaget, jf. 1.1.9. For enheder i en brigade er

brigadechefen den umiddelbare chef. Såfremt en enheds umiddelbare chef falder, har enheden ikke nogen umiddelbar chef, før chefsfiguren erstattes, eller enheden overføres, jf. 1.1.5.

Stabsfigurer kan ikke beskydes eller angribes, men såfremt de kommer indenfor 5 cm af en af modstanderens enheder, uden at være i brikkontakt med en egen enhed, falder de eventuelt efter et opsnappingskast, der udføres på det tidspunkt, hvor stabsfiguren kommer indenfor de 5 cm. Dette kan medføre et fradrag til terningkast for alle enheder på samme side i resten af trækket og hele næste træk, jf. skema 18.

Såfremt en vilkårlig chef er i brikkontakt med en enhed, herunder en kæde, skal chefen indsættes første gang i trækket, hvor enheden beskydes eller deltager i nærkamp, jf. skema 10. En chef kan kun være i brikkontakt med en enkelt enhed. Såfremt flere chefer er i brikkontakt med samme enhed, afgøres det ved terningkast, hvilken chef der indsættes.

Indsættelse af chefer kan indebære, dels at de falder, og dels tillæg eller fradrag til enheden ved skydning og nærkamp i resten af trækket, herunder den skydning eller nærkamp, der ledte til indsættelse af chefen, jf. skema 10.

Ordonnanser træffes ikke ved beskydning af eller nærkamp med enheder, som de er i brikkontakt med.

En vilkårlig ordonnans kan bruges til at erstatte en falden chef efter et generhvervelseskast, jf. skema 19. Såfremt generhvervelse opnås, fjernes den pågældende ordonnansfigur og erstattes af den faldne chefsfigur, der anbringes i ordonnansfigurens position på tidspunktet for generhvervelseskastet, som foretages i meldefasen, jf. skema 1.

Der opnås et tillæg til generhvervelseskastet, såfremt en højere chef, der overordnet i forhold til den faldne chef, er i brikkontakt med den adjudant, der anvendes til genanskaffelse. Der opnås endvidere et tillæg for hvert træk i træk, hvor generhvervelse forgæves er forsøgt, jf. skema 19.

Der lægges ikke ordrer for stabsfigurer og disse kan bevæges 2 gange i hvert træk, dels i bevægelsesfasen og dels som den sidste handling i trækket.

Stabsfigurer i brikkontakt med en enhed kan følge enhedens bevægelser og skal gøre dette ved tvungne handlinger. Såfremt enheden skal retirere eller flygte ud over brædtkanten, efterlades stabsfiguren på brædtkanten.

1.1.5 Overførsel af enheder

En enhed kan overføres fra sin umiddelbare chef til en anden chef, jf. 1.1.4, såfremt en højere chef, der er overordnet i forhold til såvel den hidtidige chef som den nye chef, er i brikkontakt med enheden ved ordrefasens begyndelse. Den højere chef kan også overføre en enhed fra en underordnet chef til sig selv, som ny umiddelbar chef, eller overføre en enhed, som den højere chef er umiddelbar chef for, til en underordnet chef.

En brigade kan tilsvarende overføres, ved at en højere chef er i brikkontakt med brigadechefen. Det samme gælder for andre højere organisatoriske enheder.

En højere chef kan kun være i brikkontakt med en enhed eller højere organisatorisk enhed, der skal overføres.

Ordrer vedrørende overførsel udstedes til hver af de berørte enheder af den højere chef, der skal foretage overførslen, og de kan udstedes uanset forhold, der ville kræve ordrekast, jf. 1.1.3. Overførsler gennemføres, når de meldes i meldefasen, jf. skema 1. En enhed, der skal overføres, kan ikke i samme træk modtage andre ordrer.

1.1.6 Synsvidder

Synsvidder fremgår af skema 2. Ved beregning af blinde vinkler, der blokerer for synsvidden, antages skove og huse at have en højde svarende til 1 afsats, jf. 1.1.7.

På bakker blokerer kreter for synsvidden. En krete beregnes at løbe som en linie vinkelret på synsvidden og midt mellem en afsats kanter. Kreten på en afsats blokerer dog ikke for synsvidden, såfremt en enhed og målet befinder sig på samme afsats.

Egne og modstanderens enheder blokerer ikke for synsvidden.

1.1.7 Målestok

En infanteri- og kavalerifigur repræsenterer 20 mand.

En figurpjece repræsenterer 1 til 4 pjecer. Der tildeles 1 artillerist for hver pjece, et batteri havde i virkeligheden. Artilleristtab repræsenterer materieltab.

En centimeter repræsenterer 10 meter, og en bakkeafsats repræsenterer 10 meter i højden. Et træk repræsenterer 15 minutter.

Figurer, figurpjecer og prods anbringes på brikker, og afstande måles i forhold til brikkant.

1.1.8 Terninger

Terningkast foretages med 3 seksidede terninger, idet der anvendes raflebøger.

Inden der foretages terningkast, skal parterne være enige om tillæg og fradrag. Der bør ikke diskuteres tillæg og fradrag eller andre forhold knyttet hertil, efter at terningkastet er gennemført.

1.1.9 Grundlag

Inden spillet skal der udarbejdes et grundlag med angivelse af spillernes opgaver, de deltagende enheder og deres valeur, samt særlige terrænforhold og et kort over terrænet.

Det anbefales at bruge en dommer ved spillet. Dommerens afgørelser er ikke bundet af reglerne og skal respekteres.

1.2.0 Taktiske enheder

1.2.1 Hovedregel

En taktisk enhed kan kun deles i det omfang, det er angivet nedenfor. Det er kun dele af samme opdelte enhed, der kan samles.

1.2.2 Infanteri

Den taktiske enhed er bataljonen. Enheder kan deles i to dele, såfremt de tæller mere end 40 figurer på tidspunktet for delingen. Endvidere kan enheder deles i to eller flere dele ved bykamp, jf. 6.1.0, men skal søges samlet efter bykampens afslutning.

1.2.3 Kavaleri

Den taktiske enhed er regimentet. Enheder kan opdeles i to eller flere dele bestående af en eller flere eskadroner.

1.2.4 Artilleri

Den taktiske enhed er batteriet. Enheder kan opdeles i to eller flere dele bestående af en eller flere figurpjecer.

Artillerister kan forlade deres figurpjecer, jf. 2.2.5, uden at dette regnes som deling.

Omfordeling af artilleristfigurer mellem figurpjecerne kan kun foretages indenfor batteriet. Omfordelingen foretages som en formationsændring. Såfremt de pågældende figurpjecer er opdelt, skal omfordelingen i stedet foretages ved, at artilleristerne forlader og genbemander figurpjecerne, jf. 2.2.5.

Trænvogne har en kusk, der antages at være placeret på trænvognens brik. Bestemmelser om artilleri finder tilsvarende anvendelse på trænvogne og kuske.

1.2.5 Kæder

Det regnes ikke som deling, at en kæde bevæges væk fra sin moderenhed, jf. 1.1.2, men kæden og moderenheden kan under visse betingelser beskydes og angribes som selvstændige mål, jf. 3.3.0 og 4.3.0.

Når en kæde inddrages i sin moderenhed, beregnes der fælles forhold som ved samling af en opdelt enhed, jf. 1.2.6. Det samme gælder, såfremt enkelte figurer inddrages eller udsendes, jf. 2.2.3.

1.2.6 Delte enheder

De enkelte dele i en opdelt enhed betragtes som selvstændige taktiske enheder, herunder i forhold til valeur, orden, forsyninger samt andre tillæg og fradrag.

Såfremt de enkelte dele af en opdelt enhed har opnået forskellig valeur, jf. 5.5.2, beregnes der ved samling en fælles valeur, som bestemmes efter den største dels valeur. Det samme gælder for andre forhold, herunder orden, forsyninger samt andre tillæg og fradrag.

1.3.0 Formationer

1.3.1 Sluttede formationer

Sluttede formationer udgøres af enheder i linie, kolonne, karré, bataljonsmasse og hob. Kolonne omfatter angrebskolonne og marchkolonne.

Enheder i øvrige formationer, herunder kæde, arbejde og hvil, samt enheder i FU, udgør ikke sluttede formationer, jf. 1.3.2, 1.3.5, 1.3.6 og 5.4.1.

Bortset fra kæder opstilles alle formationer med figurerne i brikkontakt. For artilleri er det figurpjecerne, samt ved påprodsning også prodsene, der opstilles i brikkontakt, mens artilleristerne opstilles på figurpjecernes brikker, som de udgør en del af, medmindre de forlader figurpjecerne, jf. 2.2.5.

Linie opstilles for infanteri og kavaleri med figurerne på 2 geledder. For afprodset artilleri opstilles linie med figurpjecerne på 1 geled. Påprodset artilleri kan kun anvende linie under afprodsning og påprodsning, jf. 2.2.4.

Angrebskolonne opstilles af infanteri og kavaleri med mindst 4 figurers front og mindst 4 geleders dybde.

Marchkolonne opstilles for infanteri og kavaleri med 2 figurers front og for påprodset artilleri med 1 figurbriks front.

Karré opstilles af infanteri som en hul firkant med figurerne på 2 geledder med front udad. En karré har front til alle fire sider.

Bataljonsmasse opstilles af infanteri som en angrebskolonne, hvor de yderste figurer har front udad. En bataljonsmasse har front i angrebskolonnens retning.

Hob opstilles af infanteri som en rund og massiv formation, hvor alle figurer har front udad. Hob har front til alle sider, og regnes som infanteri i øvrigt ved kavaleriangreb, jf. skema 8.

Karré, bataljonsmasse og hob har hverken flanker eller ryg. Der kan ikke foretages angreb med enheder i hob.

Selvom en enhed har færre figurer end angivet i dette afsnit til at opstille en formation, kan den

alligevel anvende denne formation. Modstanderen skal gøres opmærksom på forholdet.

1.3.2 Kæder

Kæde opstilles for infanteri og kavaleri med figurerne på 1 geled med en indbyrdes afstand mellem brikafstand og dobbelt brikafstand, idet der tages hensyn til brikker med flere figurer. Kæder har ikke flanker.

Tilpasning af afstanden mellem figurbrikkerne i kæder kan foretages enten som formationsændring, jf. 2.2.3, eller med uændret figurantal ved bevægelse i bevægelsesfasen.

Lette enheder kan danne kæde med alle figurer, jf. skema 21. Andre enheder kan højst danne kæde med en tredjedel af figurerne. En enhed kan kun udsende en kæde.

1.3.3 Soutien

En soutien er en enhed, der under visse betingelser sikrer en kæde, jf. 3.3.0 og 4.3.0. En enhed kan kun være soutien for en kæde, og en kæde kan kun have en soutien. En kæde behøver ikke have soutien.

For at være soutien skal en enhed være i sluttet formation og have mindst halvt så mange figurer som kæden.

Så længe den opfylder betingelserne, vil en kædes moderenhed, jf. 1.1.2, være kædens soutien, medmindre en anden enhed har ordre til at være kædens soutien, eller moderenheden har ordre til at være soutien for en anden enheds kæde.

1.3.4 Artillerister

Artillerister, der forlader deres figurpjecer, jf. 2.2.5, opstilles som infanteri, men kan ikke selvstændigt skyde eller foretage angreb. Såfremt artilleristerne har søgt tilflugt ved en egen infanterienhed, opstilles de som en del af denne enhed, jf. 4.5.0.

1.3.5 Arbejdende enheder

Arbejdende enheder opstilles rundt om feltarbejdet, således at alle figurer i enheden har front mod dette. Artillerister forlader deres figurpjecer for at opstille til arbejde, jf. 2.2.5.

Der kan ikke foretages angreb, skydning eller bevægelse med enheder i denne formation. Der kan dog foretages formationsændring og tvungne handlinger. Formationen har front til alle sider, idet den hverken har flanke eller ryg, og den regnes i øvrigt ved beskydning som linie. Ved tvungne handlinger regnes marchlængden som for linie.

Arbejdende enheder i bygninger forlader ikke bygningen under feltarbejdet, men opstilles til arbejde i bygningen med front mod bygningens centrum.

1.3.6 Hvilende enheder

Hvilende enheder opstilles i en rund og massiv formation, hvor alle figurer har front mod midten. Artillerister forlader deres figurpjecer for at opstille til hvil, jf. 2.2.5.

Der kan ikke foretages angreb, skydning eller bevægelse med enheder i denne formation. Der kan dog foretages formationsændring og tvungne handlinger. Formationen har front til alle sider, idet den hverken har flanke eller ryg, og den regnes ved beskydning som linie. Ved tvungne handlinger regnes marchlængden som for linie.

1.3.7 Forkerte formationer

Såfremt det konstateres, at en eller flere af en enheds figurer er opstillet forkert indenfor en formation, kommer enheden straks i LU. Såfremt den forkerte opstilling konstateres mellem 2 træk, indtræder LU i begyndelsen af det efterfølgende træk.

Såfremt en kæde, hvori figurerne er opstillet forkert, har en eller flere figurer indenfor 15 cm af sin soutien, kommer også soutienen straks i LU. Det tilsvarende gælder for kæden, såfremt figurerne i dens soutien er opstillet forkert.

Såfremt modstanderen kræver dette, foretages der straks og uden beregning af tid en tilpasning af figurerne opstilling i en forkert formation. I øvrige tilfælde foretages tilpasningen uden beregning af tid ved trækkets afslutning, medmindre enheden i løbet af trækket er bragt i en korrekt formation ved en formationsændring eller for kæder ved en bevægelse, hvor den indbyrdes afstand mellem figurerne tilpasses, jf. 1.3.2 og 2.2.0.

Selvom figurerne i en enhed er opstillet forkert, betragtes enheden som værende i den formation, figurerne opstilling skulle forestille.

2.0.0 Bevægelser

2.1.0 Deling og samling

Deling og samling foretages før formationsændring, jf. skema 1, idet tvungen deling, i forbindelse med at bygninger besættes og forlades, dog kan foretages umiddelbart efter formationsændring samt i delfasen for fortsat fremrykning, jf. 6.1.1.

De enkelte dele af en opdelt enhed kan kun samles, såfremt de er i brikkontakt.

En enhed, der foretager deling eller samling, herunder tvungen deling, kan kun bevæges med halv marchlængde i resten af trækket, bortset fra tvungne handlinger.

2.2.0 Formationsændring

2.2.1 Hovedregel

Formationsændring foretages omkring den midterste figur i enhedens front. For artilleri foretages formationsændring tilsvarende omkring den midterste figurpjecer i enhedens front.

Såfremt to figurer begge kan regnes som den midterste, eller der kun er to figurer i enhedens front, vælges det frit, omkring hvilken af disse to figurer formationsændringen foretages.

Denne figur skal stå stille under formationsændringen og skal også udgøre den midterste figur i forreste geled af den nye formation. De øvrige figurer anbringes på deres nye pladser uden beregning af tid.

Dette gælder ikke, såfremt andet er anført nedenfor, herunder i forbindelse med, at bygninger besættes eller forlades, jf. 6.1.1.

En enhed kan kun foretage en formationsændring i hvert træk, bortset fra enheder, der udsender eller inddrager kæder, jf. 2.2.3, artilleri, der af- eller påprodser, jf. 2.2.4, samt artillerister, der opstilles til arbejde eller hvil, jf. 2.2.5.

Formationsændring kan kun gennemføres, såfremt der på terrænet er plads til den nye for-



mation. Såfremt to eller flere enheder ønsker at anvende samme plads til formationsændring, afgøres det ved terningkast, hvilken af enhederne der kan gennemføre en formationsændring.

En enhed, der foretager formationsændring, kan kun bevæges med halv marchlængde i resten af trækket, bortset fra tvungne handlinger.

2.2.2 Kvartvending

Kvartvending på stedet af figurerne kan af infanteri anvendes til formationsændring mellem linie og marchkolonne.

Det samme gælder for kavaleri, idet enten de forreste eller de bagerste figurer i marchkolonnen skal kvartvendes på stedet, mens opstillingen af de øvrige figurer tilpasses. Tilsvarende er det kun de venstre eller højre fløjfigurer i linien, der kvartvendes på stedet.

2.2.3 Kæder

Ved udsendelse af kæder kan en vilkårlig figur fra enheden placeres op til 5 cm fra moderenheden, jf. 1.1.2. Det er denne figur, som skal udgøre midterfiguren i den udsendte kæde.

Ved inddragelse af kæder, der skal indgå i mo-

derenheden, opstilles figurerne som en del af moderenhedens formation. Moderenheden skal være indenfor 15 cm af hver figur, der inddrages.

Ved inddragelse af kæder, der ikke skal indgå i en moderenhed, kan det frit vælges i hvilken formation, den inddragne kæde opstilles.

Medmindre en kæde er delt fra sin moderenhed, jf. 1.2.0, skal den indgå i moderenheden ved inddragelse. Den kan dog besætte en bygning, idet den herved deles fra moderenheden, jf. 1.2.2.

Umiddelbart før udsendelse og efter inddragelse af kæder kan moderenheden, som en del af udsendelsen eller inddragelsen, foretage en anden formationsændring.

Ved udsendelse og inddragelse af kæder, er det både kæden og moderenheden, der foretager en formationsændring. Dette gælder også, såfremt antallet af figurer i kæden skal forøges eller formindskes.

2.2.4 Artilleri

Umiddelbart før afprodsning og efter påprodsning kan artilleri, som en del af prodsningen, foretage en halv vending.

Umiddelbart før afprodsning og efter påprodsning skal artilleri, som en del af prodsningen, skifte mellem linie og kolonne.

Efter afprodsning fjernes prodsene fra terrænet. Ved påprodsning skal der være plads på terrænet til prodsene, jf. 2.2.1.

2.2.5 Artillerister

Artillerister, der forlader deres figurpjecer, opstilles i en formation, der har brikkontakt med batteriet, jf. 1.3.4. Dette gælder ikke for artillerister, der søger tilflugt ved en egen infanterienhed, jf. 4.5.0, eller som omfordeles mellem figurpjecer, der ikke er delt, jf. 1.2.3. I stedet placeres figurene umiddelbart på deres nye pladser. Endvidere gælder det ikke for artillerister, der flygter i FU, jf. 5.4.1.

Artillerister, der forlader deres figurpjecer for at opstille til arbejde eller hvil, jf. 1.3.5 og 1.3.6, kan gøre dette, samtidig med at figurpjecerne forlades, såfremt formationen opstilles i brikkontakt med batteriet.

Genbemanding af figurpjecer, som artillerister har forladt, kræver, at artilleristerne er i brikkontakt med batteriet, og foretages som en formationsændring, hvor figurene placeres på deres nye pladser, jf. 1.3.1.

2.3.0 March

2.3.1 Hovedregel

Marchlængder fremgår af skema 3. Kørende artilleri betragtes som ridende artilleri.

En enhed kan bevæges med enten almindelig marchlængde, ilmarch eller storm, jf. 2.3.2 og 2.3.3. Hvis ingen marchlængde er angivet i enhedens ordre, antages det, at den skal bevæges med almindelig marchlængde, jf. 1.1.2. En enhed kan ikke ændre marchlængde i løbet af trækket, bortset fra tvungne handlinger.

En enhed kan modtage ordre om at bevæge sig til en bestemt position, om at bevæge sig i en angivet del af bevægelsesfasen, eller om at bevæge sig efter en kombination af disse kriterier. Hvis ingen kriterier er angivet i enhedens ordre, antages det, at enheden skal bevæge sig så langt som muligt med den aktuelle marchlængde.

En enhed kan foretage formationsændring til en formation, der ikke har nogen marchlængde i det terræn, som enheden er placeret i. Enheden kan ikke foretage angreb i denne formation, og såfremt enheden skal bevæges ved tvungen handling, kommer den straks i FU. Det samme gælder for arbejdende og hvilende enheder, jf. 1.3.5 og 1.3.6, såfremt der ikke findes nogen marchlængde for linie i det pågældende terræn.

Afprodset artilleri kan bevæge sig baglæns, mens kæder og stabsfigurer kan bevæge sig både baglæns og sidelæns. Der sker ikke nedsættelse af marchlængden. I øvrigt kan enheder kun bevæge sig baglæns og sidelæns ved tvungne handlinger.

Forskellige virkninger, der medfører nedsættelse til halv marchlængde kumuleres, herunder hindring, drejning, pivotering, deling, samling, formationsændring, LU og U, medmindre andet angives.

Nedsatte og særlige marchlængder for passage af terræn anvendes, sålænge en enhed har figurer i det pågældende terræn.

2.3.2 Ilmarch

Såfremt en enhed i marchkolonne er mere end 90 cm fra modstanderens enheder i sluttet formation, der ikke er U eller FU, kan enheden bevæges med ilmarch, bortset fra tvungne handlinger.

Ilmarch beregnes som det dobbelte af almindelig marchlængde og kumuleres med forhold, som medfører nedsættelse af marchlængden, jf. 2.3.1.

Ilmarch gælder kun for selve marchkolonnen og ikke for en eventuel kæde, som den er moderenhed eller soutien for. Der ses bort fra kæder, når afstanden til modstanderens enheder udmåles.

Såfremt en enhed, der anvender ilmarch, kommer indenfor 90 cm af modstanderens enheder i sluttet formation, der ikke er U eller FU, overgår den til almindelig marchlængde i resten af trækket.

En enhed, der har anvendt ilmarch i hele eller en del af trækket, kan ikke skyde eller foretage angreb i samme træk.

2.3.3 Storm

Hindringer, vanskeligt terræn og skov kan ikke passeres i storm, men storm kan anvendes ved bevægelse og angreb frem mod disse typer terræn, herunder også bygninger.

Enheder, der støder på terræn, som ikke kan passeres i storm, overgår til almindelig marchlængde i resten af trækket.

Enheder i LU kan ikke anvende storm, og såfremt en enhed i storm kommer i LU, overgår den i resten af trækket til almindelig marchlængde, med reduktion til halv marchlængde for LU, jf. 5.2.1.

Enheder, der har anvendt storm i hele eller en del af trækket, får et fradrag ved nærkamp i det efterfølgende træk.

Efter et træk, hvor en enhed har anvendt storm i hele eller en del af trækket, skal der gå 4 træk, inden storm kan anvendes igen.

2.3.4 Gennemmarch

Enheder kan gennemmarcheres af egne enheder, der presses tilbage, jf. 4.2.0, og i forbindelse med kast for medriven, jf. 5.4.2.

Kæder og afprodset artilleri kan endvidere gennemmarcheres af egne enheder, der ikke er FU.

Såfremt en kæde har en eller flere figurer indenfor 15 cm af sin soutien, kan kæden også gennemmarcheres af egne enheder i FU, uden kast for medriven.

Egne enheder kan ikke gennemmarchere modstanderens enheder, men kan gennemmarchere modstanderens forladte afprodsede figurpjecer, jf. 4.5.0.

Såfremt en enhed, der foretager gennemmarch af andre enheder, ved bevægelsens afslutning skulle være opstillet i en anden enheds position, tilpasses den gennemmarcherende enheds placering.

2.3.5 Hindringer

En enhed, der har påbegyndt passage af hindring eller er opstillet i en hindring, modtager et særligt fradrag ved beskydning og nærkamp, indtil

hindringen er passeret. For angriber gives fradraget ved nærkamp også for en hindring, der ligger i indbrudsafstanden mellem angriberen og modstanderen.

Nedsættelse af marchlængden ved passage af hindringer repræsenterer tidsforbruget ved bevægelse dels hen over hindringen og dels gennem åbninger i hindringen, som ikke er vist på terrænet.

Passage af hindring fremgår af skema 4, og hindrings- og dækningsværdier fremgår af skema 5.

2.3.6 Vandløb

Vandløb, der er under henholdsvis 1 og 5 cm brede, kan passeres som hindring, jf. 2.3.5. Grøfter regnes som vandløb, der er under 1 cm brede.

Vandløb, der er over 5 cm brede, kan kun passeres ved broer og vadesteder. Der kan også anvendes broer og vadesteder ved passage af smallere vandløb.

Broer regnes som vej og kan kun passeres i marchkolonne. Vadesteder regnes som hindring og kan passeres i en formation, som vadestedets bredde tillader.

2.3.7 Vanskeligt terræn

Vanskeligt terræn omfatter især opløjede og tilgroede marker, områder med buskads og frugtplantager, samt bakkeafsatser med en bredde under 10 cm og øvrige områder, der angives i grundlaget, jf. 1.1.9.

2.4.0 Retningsændring

2.4.1 Hovedregel

Retningsændring udgør en del af march og foretages ved pivotering med fast punkt ved fløjen af forreste geled, ved drejning med fast punkt ved midten af forreste geled, eller ved halv vending på stedet.

I et træk, hvor en enhed anvender storm, jf. 2.3.3, kan enheden kun foretage retningsændring en gang og kun ved pivotering, der ikke må overstige 20 grader. Dette gælder ikke tvungne handlinger, og yderligere pivotering kan foretages under fortsat fremrykning, jf. 4.1.4.

2.4.2 Tidsforbrug

Drejning og pivotering foregår med halv marchlængde. Dette gælder ikke for kæder.

Den afstand, som skal tilbagelægges ved drejning og pivotering på 90 grader svarer til henholdsvis 3/4 og 3/2 gange frontbredden.

Halvvending på stedet tager ikke tid, men en enhed kan kun foretage en halvvending i trækket. Dette gælder ikke for tvungne handlinger, og artilleri medregner ikke en halvvending der er foretaget som en del af af- og påprodsning, jf. 2.2.4.

2.4.3 Kolonner

Angrebskolonner og marchkolonner svinger ikke med køen under pivotering, men pivoterer derimod med hvert geled efter hinanden ved samme faste punkt. Det er kun første geled, som beregner halv marchlængde ved pivoteringen.

Begrænsningen på 20 grader for pivotering ved storm og fortsat fremrykning, jf. 2.4.1 og 4.1.4, måles i forhold til forreste gelede frontretning, og en kolonnes kø kan således afslutte en større pivotering, selvom enheden påbegynder storm eller fortsat fremrykning.

Marchkolonner kan ikke foretage drejning. For marchkolonner på vej anvendes der ikke halv marchlængde ved pivotering, og der gælder ikke nogen begrænsning for pivotering ved storm og fortsat fremrykning.

3.0.0 Skydninger

3.1.0 Fælles regler

3.1.1 Skydeenheder

For infanteri og kavaleri udgøres en skydeenhed af 10 figurer. I hver enhed kan en enkelt skydeenhed dog være på ned til 3 figurer. Der kan ikke opnås flere skydeenheder på ned til 3 figurer ved delt skydning, jf. 3.1.2.

For artilleri udgøres en skydeenhed af 2 artilleristfigurer. I hver enhed kan en enkelt skydeenhed dog være på ned til 1 figur. Der kan ikke opnås flere skydeenheder på ned til 1 figur ved delt skydning.

I skydefasen gennemføres alle skydninger samtidigt. Såfremt flere enheder samtidigt beskyder samme mål, betragtes dette som et fælles mål, jf. 3.1.5. Det tilsvarende gælder ved delt skydning, jf. 3.1.2, samt i faser for fortsat skydning, jf. 1.1.1.



Alle skydninger, naboenheder og støtteenheder i forhold til et mål skal være fastlagt, før skydningerne gennemføres, jf. 3.1.6 og 3.1.7.

Såfremt vilkårene for skydning ikke er overholdt, gennemføres skydningen ikke, og der kan ikke udpeges noget nyt mål.

Tillæg og fradrag fremgår af skema 6 og 7, og tab og moralsk påvirkning fremgår af skema 12. En enhed i U eller FU kan ikke skyde.

3.1.2 Delt skydning

Hver enhed kan opdele sin skydning i 2 dele, idet artilleri kun kan foretage opdelingen i hele figurpjecer. Ved delt skydning foretages kun et terningkast, som er fælles for de to dele af skydningen.

Begge dele af den delte skydning skal foretages i samme fase, jf. 1.1.1. Der beregnes et fradrag for delt skydning, medmindre de to dele af skydningen rettes mod samme mål.

Såfremt det kun er den ene del af en delt skydning, der ikke kan gennemføres, jf. 3.1.1, foretages den anden del af skydningen, uden at et fradrag for delt skydning herved bortfalder.

Det forhold, at nogle figurer eller figurpjecer i en enhed ikke deltager i en skydning, indebærer ikke i sig selv, at skydningen betragtes som delt.

3.1.3 Skydelinier

De figurer i en enhed, som skal deltage i skydningen udpeges. For artilleri er det de deltagende figurpjecer, der udpeges.

Det kontrolleres for hver deltagende figur, om der kan trækkes en sigtelinie til et vilkårligt punkt på målet. Ved sluttede formationer kontrolleres der alene for figurer i forreste geled, idet figurer i andet geled har samme sigtelinie som figuren i forreste geled, jf. 3.2.0.

Sigtelinien skal ligge indenfor den enkelte figurs skudvinkel, som måles fra brikkens forreste hjørner og i forhold til enhedens front. Den maksimale skudvinkel er 45 grader for artilleri og 30 grader for infanteri og kavaleri.

Sigtelinien skal endvidere opfylde vilkårene for synsvidde, jf. 1.1.6, og må ikke gå gennem egne

eller modstanderens figurer eller formationer, bortset fra tilfælde, hvor modstanderens kæder ikke beskytter mod beskydning, jf. 3.3.1, eller hvor artilleri kan foretage overskydning, jf. 3.4.2.

De udpegede figurer, der ikke overholder skudvinklen, kan ikke deltage i skydningen og kan ikke beskyde noget andet mål.

Herefter fastlægges et skudpunkt, som er midterpunktet foran forreste geled af de deltagende figurer, og den skydende vælger selv et træfpunkt på en af målets yderkanter. Skudlinien trækkes mellem skudpunktet og træfpunktet.

Skudlinien skal opfylde vilkårene for synsvidde, jf. 1.1.6, og må ikke gå gennem egne eller modstanderens figurer eller formationer, bortset fra tilfælde, hvor modstanderens kæder ikke beskytter mod beskydning, jf. 3.3.1, eller hvor artilleri kan foretage overskydning, jf. 3.4.2. I andre tilfælde gennemføres skydningen ikke, jf. 3.1.1.

Skudlinien skal ligge indenfor skudvinklen målt ved skudpunktet. Såfremt et valgt træfpunkt ligger udenfor skudvinklen, flyttes det til det nærmeste punkt, i forhold til det valgte punkt, som ligger indenfor skudvinklen. Såfremt det ikke er muligt at flytte træfpunktet indenfor skudvinklen, gennemføres skydningen ikke, jf. 3.1.1.

Det er figureernes placering på træfpunktet, der afgør om et mål regnes som værende i dækning. Dette kræver, at figurerne i forhold til skudlinien er placeret bagved og i brikkontakt med dækningen, eller for skov og bygninger, at figurerne er placeret i dækningen.

Afstanden til målet udmåles langs skudlinien, idet skudzoner fremgår af skema 13 og 14. Såfremt afstanden overstiger den maksimale skudzone, gennemføres skydningen ikke, jf. 3.1.1.

3.1.4 Sikkerhedsafstand

Sikkerhedsafstanden er 10 procent af afstanden fra skudpunktet til en forbiskudt egen enhed, dog mindst halvdelen af den samlede frontbredde for de deltagende figurer i forreste geled eller for de deltagende figurpjecer. Sikkerhedsafstanden skal være overholdt ved udmåling vinkelret fra skudlinien til den forbiskudte egne enhed.

Samtidig må skudlinien bag et mål ikke gå gennem en egen enhed, som er mindre end 10 cm fra den beskudte enhed og indenfor den maksimale skudvidde, målt langs skudlinien.

Såfremt sikkerhedsafstanden ikke er overholdt, gennemføres skydningen ikke, jf. 3.1.1.

3.1.5 Fælles mål

Såfremt flere enheder samtidigt beskyder samme mål, gennemføres de enkelte skydninger særskilt. Den beskudte enhed modtager den moralpåvirkning, som svarer til det bedste resultat opnået af de skydende.

Såfremt flere skydende enheder påfører samme moralresultat, vælger den beskudte selv, i forhold til hvilken af disse enheder retræte og flugt beregnes, jf. 5.3.1 og 5.4.1.

De tab, som den beskudte enhed modtager beregnes særskilt for hver skydning, men tabene kumuleres, inden der rundes ned, jf. skema 12.

Det tilsvarende gælder for delt skydning, jf. 3.1.2.

3.1.6 Naboenheder

Den skydende kan i skydefasen vælge, at nogle af de skydende enheder, der samtidigt skal beskyde samme mål, jf. 3.1.5, ikke gennemfører deres egen skydning, men i stedet skal regnes som naboenheder.

En naboenhed skal være i sluttet formation og have mindst halvt så mange figurer, der kan deltage i skydningen, som den skydende. Den kan kun være naboenhed for en enhed i træk og kan ikke foretage delt skydning. Der kan kun opnås tillæg for en naboenhed.

Enheder i U eller FU kan ikke være naboenhed. En naboenhed skal være samme våbenart som den enhed, den er naboenhed for. En moderenhed eller soutien kan ikke være naboenhed for sin kæde.

Naboenheden regnes som havende skudt, jf. 4.1.3, og den mister forsyninger på samme terningkast som den enhed, den er naboenhed for, jf. 5.5.3.

3.1.7 Støtteenheder

En enhed har en støtteenhed, såfremt der befinder sig en egen enhed under 10 cm fra den støttede enhed, og der i forhold til støtteenhedens front kan trækkes en linie, som indenfor 45 grader rammer den støttede enhed.

En enhed kan kun være støtteenhed for en enhed i hver af trækets skydefaser, og der kan kun opnås tillæg for en støtteenhed.

En støtteenhed skal være i sluttet formation og have mindst halvt så mange figurer som den støttede enhed.

Artilleri og enheder i U eller FU kan ikke være støtteenhed. Infanteri kan ikke støtte kavaleri. En moderenhed eller soutien kan ikke være støtteenhed for sin kæde. En enhed, der selv foretager skydning eller er naboenhed, kan ikke samtidig være støtteenhed.

3.1.8 Flanke og ryg

En skydning regnes som flankeskydning, såfremt skudlinien har træfpunkt på målets flanke, og vinklen mellem skudlinien og målets flanke er mellem 45 og 90 grader.

En skydning regnes som rygskydning, såfremt skudlinien har træfpunkt på målets ryg.

3.1.9 Kolonnevirkning

Ved beskydning af enheder i angrebskolonne opnås tillæg for kolonnevirkning.

Ved beskydning af enheder i marchkolonne opnås kolonnevirkning, såfremt vinklen mellem skudlinien og enhedens flanke er mindre end 30 grader. Ved beskydning af enheder i linie er det vinklen mellem skudlinien og enhedens front, der skal være mindre end 30 grader. Dette gælder ikke ved beskydning af en enkelt afprodset figurpæce.

Ved skydning med artilleri opnås kolonnevirkning endvidere ved beskydning af enheder opstillet i marchkolonne eller linie, såfremt skudlinien går gennem en bagvedstående enhed, der ikke er FU, og som er opstillet i sluttet formation mindre end 10 cm fra den beskudte enhed og indenfor den maksimale skudvidde, målt langs skudlinien.

Tab og moralsk påvirkning gælder alene for den beskydte enhed og ikke for den bagvedstående enhed.

Der opnås ikke kolonnevirkning ved beskydning af enheder, der ikke er opstillet i sluttet formation, men som ved beskydning skal regnes som linie, jf. 1.3.5, 1.3.6, 5.4.1 og 6.1.2. Der opnås tilsvarende ikke kolonnevirkning, ved at skudlinien går gennem sådanne bagvedstående enheder.

3.2.0 Sluttede formationer

Sluttede formationer, bortset fra artilleri, kan skyde med de 2 forreste geledder, jf. 1.3.1.

3.3.0 Kæder og soutien

3.3.1 Beskydning af kæder

Ved beskydning af en kæde regnes kæden som et selvstændigt mål. Tab og moralsk påvirkning gælder alene for kæden.

For at opnå tillæg for soutien, jf. skema 6 og 7, skal en kæde have en eller flere figurer indenfor 15 cm af sin soutien, jf. 1.3.3.

En kæde dækker ikke mod beskydning af en bagvedstående enhed med artilleri.

En kæde dækker mod beskydning med håndvåben, såfremt kæden ikke er i brikkontakt med den bagvedstående enhed.

Såfremt en kæde ikke dækker mod beskydning, kan den skydende vælge at beskyde et mål bag kæden, jf. 3.1.3.

3.3.2 Beskydning af soutien

Ved beskydning af en soutien medregnes de figurer i kæden, der er indenfor 15 cm af soutienen, i antallet af figurer i soutienen, medmindre kæden samtidigt beskydes selvstændigt.

Såfremt en eller flere figurer i kæden medregnes i antallet af figurer i soutienen, gælder resultatet af beskydningen også for hele kæden med hensyn til moralsk påvirkning. Såfremt skudlinien går gennem kæden, og skydningen kan foretages, jf. 3.1.3, fordeles tab forholdsmæssigt mellem kæden og soutienen.

3.3.3 Skydning fra kæde

Såfremt både en kæde og dennes moderenhed skyder, skal dette foregå i samme delfase, og det betragtes som en delt skydning, jf. 3.1.2.

3.4.0 Artilleri

3.4.1 Indskydning

Artilleri får et fradrag for indskydning, når et mål på zone 2 og 3 beskydes første gang. Såfremt artilleriet ikke beskyder målet i det efterfølgende træk, eller artilleriet bevæges, skal der foretages ny indskydning. Såfremt målet bevæges mere end 20 cm i et træk, skal der også foretages ny indskydning.

Indskydning kan foretages uden virkning og dermed uden terningkast, men skal så meddeles til modstanderen. Der kan ikke beskydes andre mål i trækket, ej heller ved delt skydning.

3.4.2 Overskydning

Artilleri kan foretage overskydning, såfremt det har en afsats overhøjde i forhold til den overskudte enhed.

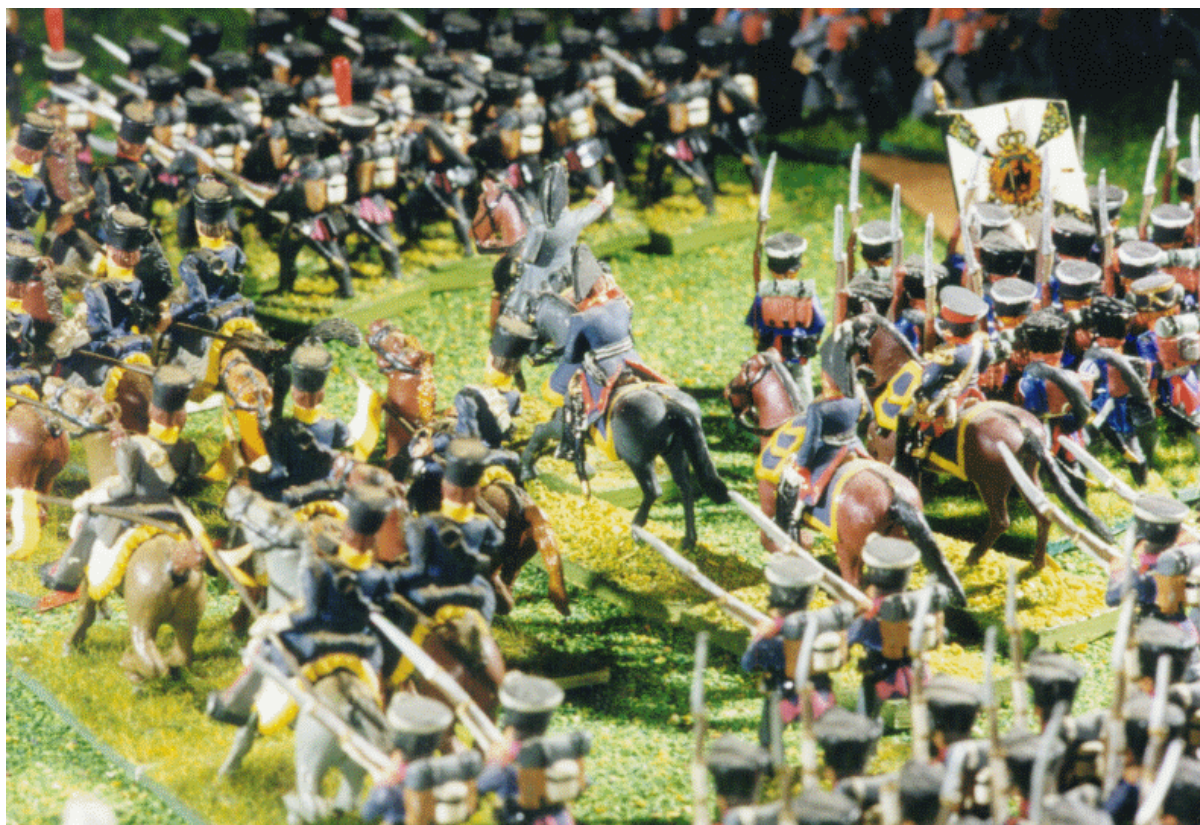
Målet skal være på samme niveau eller højere end den overskudte enhed, og der skal, målt langs skudlinien, være mindst 10 cm fra artilleriet til den overskudte enhed og mindst 10 cm fra den overskudte enhed til målet.

Ved overskydning af egne enheder skal afstanden fra den overskudte enhed til målet være mindst 20 cm, og der kan ikke anvendes kardæsk, jf. 3.4.4.

Såfremt vilkårene for overskydning ikke er overholdt, gennemføres skydningen ikke, jf. 3.1.1.

3.4.3 Moralsk påvirkning

Ved beregning af tillæg og fradrag for moralsk påvirkning på grundlag af forskelle mellem antallet af figurer i den skydende enhed og målet, jf. skema 7, ganges antallet af artillerister i den skydende enhed med 5. Derimod ganges målets figurer ikke med 5, selvom målet er artilleri.



3.4.4 Kardæsk

Såfremt artilleri modtager ordre til at lade med kardæsk, jf. 1.1.2, opnår artilleriet et tillæg ved skydning i dette træk, men kan kun skyde på zone 1. Såfremt et mål befinder sig udenfor zone 1, gennemføres skydningen ikke, jf. 3.1.1.

Det forhold, at der lades med kardæsk i et træk, har kun virkning i det pågældende træk og har ikke betydning for skydning i senere træk.

3.4.5 Ikke-richochet

Skydning gennemføres som ikke-richochet, såfremt der skydes mod enheder, der befinder sig i eller umiddelbart bag særlige terræntyper. Dette omfatter især opløjede marker, frugtplantager og skove, samt bakkeafsætter med en bredde under 10 cm og øvrige områder, der angives i grundlaget.

Den pågældende terræntype skal have en bredde på mindst 5 cm umiddelbart foran målet, idet der måles langs skudlinien, for at skydningen betragtes som ikke-richochet, jf. skema 7.

4.0.0 Nærkamp (angreb og forsvar)

4.1.0 Fælles regler

4.1.1 Indbrudsafstand og angreb

Enhver enhed har en indbrudsafstand i form af et rektangel med en bredde svarende til enhedens frontbredde og en dybde på 5 cm. Indbrudsafstanden befinder sig umiddelbart foran enhedens front.

En enhed, der ikke har angrebsordre, eller som er i U eller FU, kan ikke foretage angreb, men kan alene bevæge sig frem til indbrudsafstand. Det samme gælder, såfremt et angreb ikke er meldt, medmindre modstanderen kræver, at angrebet gennemføres.

Ved melding af angreb skal der oplyses om ordresedlens angivelse af angrebets mål, samt hvorvidt der bruges storm, og hvorvidt angrebet føres mod en enheds position, jf. 1.1.2 og 4.1.2.

En enhed kommer på indbrudsafstand af en modstander, når enhedens indbrudsafstand berører en modstanderen. Herved standser enheden i resten af bevægelsesfasen, medmindre modstanderen presses tilbage, jf. 4.2.0.

Såfremt en enhed kommer på indbrudsafstand af en modstander, som enheden kan angribe i dette træk, standser modstanderen ligeledes i resten af bevægelsesfasen. Dette gælder ikke, såfremt angriberen anvender en adgang til at aflyse angrebet på indbrudsafstand, jf. 4.1.2.

Såfremt en angribende enhed angribes i ryg eller flanke, aflyses dens eget angreb, og enheden regnes som forsvarer, selv om den er kommet på indbrudsafstand af en modstander, som herved er standset. Det samme gælder infanteri, der angribes af kavaleri.

En enhed kan bevæge sig gennem en modstanders indbrudsafstand, sålænge enhedens egen indbrudsafstand ikke berører modstanderen. Såfremt en enhed er opstillet i modstanderens indbrudsafstand, og modstanderen melder angreb, betragtes enhederne som værende på indbrudsafstand.

I nærkampfasen gennemføres alle angreb samtidigt, selvom enhederne er kommet på indbrudsafstand på forskellige tidspunkter i bevægelsesfasen. Det tilsvarende gælder for fortsat angreb, jf. 4.1.4.

Såfremt flere enheder samtidigt angriber samme mål, betragtes dette for angriberne som et fælles mål, jf. 4.1.5. Det tilsvarende gælder for de angrebne enheder, såfremt en enhed angriber flere mål samtidigt.

En enhed, der har deltaget i nærkamp, får et fradrag, for at have været angriber eller forsvarer tidligere, i resten af dette og hele næste træk, jf. skema 8. Dette gælder også, såfremt nærkampen ikke gennemføres, fordi modstanderen uanset årsag kommer i U eller FU i skydefasen, mens enhederne befinder sig på indbrudsafstand.

En enhed, der bringer en modstander i FU ved nærkamp, opnår et tillæg i resten af dette og hele næste træk, jf. skema 8. Dette gælder også, såfremt nærkampen ikke gennemføres, fordi modstanderen uanset årsag kommer i FU i skydefasen, mens enhederne befinder sig på indbrudsafstand.

4.1.2 Angrebets mål

Såfremt et angreb skal føres mod en enheds position, skal dette angives på ordresedlen og meldes, jf. 1.1.2 og 4.1.1. Ved angreb mod en

enheds position, skal positionen være knyttet til en terrængenstand.

Såfremt der ikke angives og meldes andet, betragtes et angreb som ført mod selve enheden og ikke mod dennes position. Det samme gælder, såfremt en enheds position ikke kan bestemmes.

Såfremt angrebet føres mod selve enheden, og denne bevæger sig i trækket, skal angriberen tilpasse sin bevægelse for at forsøge at følge efter enheden. Såfremt dette ikke er muligt, kan angriberen vælge at standse sin bevægelse, og angriberen skal senest gøre dette, inden angriberens forlængede front passerer forbi den enhed, der var målet for angrebet.

Såfremt en angriber kommer på indbrudsafstand af en anden enhed før målet, føres angrebet i stedet mod denne enhed, medmindre enheden presses tilbage, jf. 4.2.0. En angriber kan vælge at aflyse angrebet, når denne kommer på indbrudsafstand af en anden enhed, der ikke presses tilbage.

Såfremt angrebet føres mod positionen, og denne er forladt, på det tidspunkt angriberen når positionen, skal angriberen standse i denne position, men kan gennemføre et angreb mod en anden enhed, som angriberen i positionen kommer på indbrudsafstand af.

Angreb mod en anden enhed, end den meldte, betragtes som angreb mod selve enheden og ikke mod dennes position.

Der kan ikke i øvrigt ændres mål for et angreb, selvom det viser sig, at en angriber ikke kan nå frem til indbrudsafstand eller af andre årsager ikke kan angribe et mål i trækket.

4.1.3 Nærkampens resultat

Ved nærkamp kaster begge parter et nærkampskast, idet tillæg og fradrag fremgår af skema 10. Såfremt begge parter er angribere, anvender begge parter tillæg og fradrag i kolonnen for angriber.

Resultatet af de 2 nærkampskast sammenlignes efter beregning af tillæg og fradrag. Taberen er den part, der opnår det laveste resultat. Forskellen mellem resultaterne bestemmer taberens moral, jf. skema 11.

Alle angreb, naboenheder og støtteenheder i forhold til et mål skal være fastlagt, før nærkampskastet foretages, jf. 4.1.6 og 4.1.7.

Det er placeringen af de figurer, som kommer på indbrudsafstand, der afgør, om en forsvarer betragtes som værende i dækning. Dette kræver, at figurerne er i brikkontakt med dækningen, og at denne ligger mellem angriberen og forsvareren, eller for skov og bygninger, at figurerne er placeret i dækningen.

Såfremt en enhed har skudt i trækket, modtager den et fradrag ved nærkamp. Dette gælder også selvom kun en del af enheden har skudt.

Alle figurer i en enhed medregnes ved beregningen af nærkampens resultat. For kæder stilles der særlige krav, jf. 4.3.0.

Hver enheds nærkampskast med tillæg og fradrag afgør endvidere modstanderens tab og eventuelle afgivelse af fanger. Fanger beregnes kun, såfremt modstanderen kommer i FU. Fanger fjernes fra terrænet.

Ved beregningen af tab og fanger medregnes kun de figurer, der kan indgå i nærkampsenheder. Der medregnes alle figurer i de to forreste geledder, dog ved flankangreb de to yderste roder og ved rygangreb de to bagerste geledder. For artilleri medregnes alle figurer, mens der for kæder stilles særlige krav, jf. 4.3.0.

Nærkampsenheder beregnes antalsmæssigt som skydeenheder, jf. 3.1.1, idet nærkampsenheder for artilleri beregnes som for infanteri.

Selvom enheder forbliver på indbrudsafstand efter et angreb, vil et senere angreb mellem de samme enheder blive regnet som et nyt og særskilt angreb.

4.1.4 Fortsat fremrykning

En angriber kan foretage fortsat fremrykning, uanset tidligere bevægelse i trækket, såfremt modstanderen kommer i U eller FU som følge af nærkamp. Dette gælder også, såfremt nærkampen ikke gennemføres, fordi modstanderen uanset årsag kommer i U eller FU i skydefasen, mens angriberen befinder sig på indbrudsafstand.

Under fortsat fremrykning kan enheden bevæges et halvt træks march med den marchlængde, der

senest blev anvendt i bevægelsesfasen, jf. 2.3.1. Enheden kan kun foretage retningsændring en gang og kun ved pivotering, der ikke må overstige 20 grader.

Såfremt et angreb blev udført mod modstanderens position, skal angriberen dog standse den fortsatte fremrykning i denne position.

Angriberen kan anvende fortsat fremrykning til fortsat angreb, såfremt modstanderen kommer i FU ved nærkamp. Dette gælder også, såfremt modstanderen uanset årsag kommer i FU i skydefasen, mens angriberen befinder sig på indbrudsafstand.

Et fortsat angreb udgør et nyt angreb, og det kan føres mod enten det oprindelige mål eller ethvert andet mål indenfor de begrænsninger, der gælder for fortsat fremrykning. Uanset udfaldet kan et fortsat angreb ikke indebære ret til yderligere fortsat fremrykning eller fortsat angreb.

Beslutninger om fortsat fremrykning og fortsat angreb skal tages umiddelbart efter, at alle øvrige angreb er gennemført, herunder også retræte, flugt og medriven, jf. skema 1. Beslutninger skal noteres på et ordreskema på samme måde som ordrer, men der kræves ikke anvendelse af ordrekast, jf. 1.1.3. Fortsatte angreb skal meldes ved begyndelsen af delfasen for fortsat fremrykning.

Ved bykamp kan fortsat fremrykning endvidere anvendes til at besætte bygninger, jf. 6.1.2.

4.1.5 Fælles mål

Såfremt flere enheder samtidigt angriber samme mål, gennemføres de enkelte angreb særskilt. Den angrebne enhed kaster kun et fælles terningkast, mens modstanderen kaster særskilt for hver angriber.

Den angrebne enhed får den moralpåvirkning, som svarer til det bedste resultat opnået af angriberne. Såfremt flere angribere påfører samme moralresultat, vælger den angrebne selv, i forhold til hvilken af disse enheder retræte og flugt beregnes, jf. 5.3.1 og 5.4.1.

De tab, som den angrebne enhed påføres, beregnes særskilt for hvert angreb, idet tabene kumuleres, inden der rundes ned, jf. skema 12.

De samlede tab, som den angrebne enhed på-

fører modstanderne, beregnes ud fra det angreb, hvor den angrebne enhed har de bedste forhold. Tabene fordeles forholdsmæssigt mellem modstanderne, idet eventuelle fanger dog kun fordeles blandt de modstandere, der kommer i FU.

Såfremt en enhed samtidigt angriber flere mål, er det de angrebne enheder, der tilsvarende opnår flere terningkast.

4.1.6 Naboenheder

Såfremt flere enheder angriber samme modstander samtidigt, jf. 4.1.5, kan angriberne vælge, at nogle af de angribende enheder ikke skal gennemføre nærkampen, men i stedet skal regnes som naboenheder.

En naboenhed skal være i sluttet formation og have mindst halvt så mange figurer som angriberen, der kan medregnes ved beregningen af nærkampens resultat, jf. 4.1.3. Den kan kun være naboenhed for en enhed i hver af delfaserne for nærkamp, og der kan kun opnås tillæg for en naboenhed.

Enheder i U eller FU kan ikke være naboenhed. En naboenhed skal være samme våbenart som den enhed, den er naboenhed for. En enhed, der er forsvarer, kan ikke være naboenhed for en angriber. En moderenhed eller soutien kan ikke være naboenhed for sin kæde.

Naboenheden opnår samme moralpåvirkning og regnes som havende været angriber på samme måde som angriberen, jf. 4.1.1. Den mister forsyninger på samme terningkast som angriberen, jf. 5.5.3. Den opnår samme tillæg for at have kastet modstanderen i FU og kan foretage fortsat fremrykning og angreb, jf. 4.1.4.

Såfremt en enhed angriber flere enheder samtidigt, kan modstanderen tilsvarende vælge, at nogle af de angrebne enheder skal regnes som naboenheder. En enhed, der angribes i flanke eller ryg, kan dog ikke være naboenhed, jf. 4.1.8.

4.1.7 Støtteenheder

En enhed har en støtteenhed, såfremt der befinder sig en egen enhed under 10 cm fra den støttede enhed, og der i forhold til støtteenhedens front kan trækkes en linie, som indenfor 45 grader rammer den støttede enhed.

En enhed kan kun være støtteenhed for en enhed i hver af delfaserne for nærkamp, og der kan kun opnås tillæg for en støtteenhed.

En støtteenhed skal være i sluttet formation og have mindst halvt så mange figurer som den støttede enhed.

Artilleri og enheder i U eller FU kan ikke være støtteenhed. Infanteri kan ikke støtte kavaleri. En moderenhed eller soutien kan ikke være støtteenhed for sin kæde. En enhed, der selv gennemfører nærkamp eller er naboenhed, kan ikke samtidig være støtteenhed.

Støtteenheden kan deltage i den støttede enheds fortsatte fremrykning, men kan ikke selv foretage fortsat angreb, jf. 4.1.4.

4.1.8 Flanke, ryg og overfløjning

Et angreb regnes som flankeangreb, såfremt angriberen har mindst 3 figurer helt eller delvis bag modstanderens forlængede front, og der vinkelret på angriberens front kan trækkes en linie, som rammer modstanderens flanke, idet vinklen mellem denne linie og modstanderens flanke samtidig er mellem 45 og 90 grader.

Et angreb regnes som rygangreb, såfremt det ikke er flankeangreb, men der vinkelret på angriberens front kan trækkes en linie, som rammer modstanderens ryg.

Overfløjning foreligger, såfremt der ikke foreligger flankeangreb eller rygangreb, men angriberen har mindst 3 figurer helt eller delvis bag modstanderens forlængede front, og der vinkelret på angriberens front kan trækkes en linie, som rammer modstanderens flanke.

En forsvarer kan tilsvarende foretage overfløjning af en angriber.

Ved angreb med eller mod en moderenhed eller soutien tages der ikke hensyn til kædens placering ved afgørelsen af, om der foreligger flanke, ryg eller overfløjning.

4.1.9 Angreb op ad bakke

Angreb op ad bakke foreligger, såfremt angriberen har figurer, der helt eller delvist er placeret på en lavere afsats end modstanderen.

Såfremt der angribes med eller mod en soutien, ses der bort fra en eventuel kædes placering ved afgørelsen af, om der angribes op ad bakke, jf. 1.3.3.

4.2.0 Tilbagepresning

En enhed i FU bliver presset tilbage, såfremt en modstander i sluttet formation, der ikke er FU, kommer på indbrudsafstand uden at have meldt angreb specifikt mod enheden i FU.

Det tilsvarende gælder for kæder, der ikke er FU, og kæder presses også tilbage for modstandere i FU. En kæde, der er i dækning, kan dog vælge ikke at lade sig presse tilbage, jf. 4.1.3.

En enhed, der presses tilbage, skubbes på indbrudsafstand foran modstanderen, men angribes ikke af denne. Den tilbagepressede enhed kan foretage gennemmarch af egne enheder, jf. 2.3.4.

Enheden, der presses tilbage, anvender samme marchlængde som modstanderen, og nedsættelse af marchlængden på grund af terrænforhold beregnes for alle figurer i de to enheder, jf. 2.3.1. Enheden, der presses tilbage, kan dog ikke passere terræn, som den ellers ikke ville kunne passere.

Såfremt modstanderen har meldt angreb mod et andet mål end enheden, der presses tilbage, og denne enheds bevægelse blokeres, skal angriberen angribe enheden, der blev presset tilbage, eller standse på indbrudsafstand, jf. 4.1.2.

En kæde, der presses tilbage mod sin soutien, kan uden hensyn til indbrudsafstand, jf. 4.1.1, opstilles i indbrudsafstanden mellem soutienen og modstanderen.

4.3.0 Kæder og soutien

4.3.1 Nærkamp med kæde

Såfremt en kæde har en eller flere figurer indenfor 15 cm af sin soutien, når en angriber kommer på indbrudsafstand, jf. 1.3.3, kan kæden vælge at lade sig presse tilbage, jf. 4.2.0, selvom der er meldt angreb specifikt mod kæden.

Såfremt angriberen kommer på indbrudsafstand af soutienen, kan angriberen vælge at angribe soutienen eller standse på indbrudsafstand. Såfremt angrebet føres mod kædens position,

skal angriberen standse i positionen, jf. 4.1.2.

Såfremt en kæde er selvstændigt i nærkamp med en modstander, medregnes de figurer, som er indenfor 15 cm af modstanderen, i antallet af figurer ved nærkampen og ved beregningen af nærkampsenheder. Resultatet af nærkampen, herunder adgangen til fortsat fremrykning og angreb, samt tab og moralsk påvirkning, gælder for hele kæden, men ikke for dens eventuelle soutien.

For at opnå tillæg for soutien, jf. skema 8, skal en kæde have en eller flere figurer indenfor 15 cm af sin soutien.

4.3.2 Nærkamp med soutien

En infanterienhed, der er i nærkamp med infanteri, får et fradrag for ikke at være dækket af kæde, såfremt den ikke er soutien for en kæde, som under nærkampen helt eller delvis er opstillet i indbrudsafstanden mellem enheden og modstanderen, jf. 4.2.0. Dette gælder ikke, såfremt en enhed er i dækning, herunder i bygning, jf. 6.1.2.

Såfremt en kæde har en eller flere figurer indenfor 15 cm af sin soutien, gælder det resultat, som soutienen opnår ved nærkamp, herunder adgangen til fortsat fremrykning og angreb, samt moralsk påvirkning, også for hele kæden. De figurer i kæden, som er indenfor 15 cm af soutienen, medregnes i antallet af figurer ved soutienens nærkamp, uanset forskelle i valeur eller andre forhold. Dette gælder, uanset om enheden får fradrag for ikke at være dækket af kæde.

Såfremt kæden helt eller delvis er opstillet i indbrudsafstanden mellem enheden og modstanderen, medregnes de figurer i kæden, som er indenfor 15 cm af soutienen, også i dennes nærkampsenheder, og tab fordeles forholdsmæssigt mellem hele kæden og soutienen.

Såfremt en kæde har en eller flere figurer indenfor 15 cm af sin soutien, og kæden har skudt i trækket, modtager soutienen et fradrag for skydning i trækket, jf. skema 8. En moderenhed modtager dette fradrag uanset kædens placering, jf. 4.1.3.

4.4.0 Kavaleri

Kavaleri kan ikke angribes af infanteri, men kan tvinges tilbage og medrives af infanteri og artilleri, jf. 4.2.0 og 5.4.2.

Kavaleri regnes som holdende, såfremt det ikke i trækket har bevæget sig mindst 5 cm ved march. Bevægelsen skal være foretaget efter en eventuel halv vending, og tvungne handlinger medregnes ikke.

Det forhold, at kavaleri regnes som holdende, udelukker ikke, at der opnås et tillæg for storm, jf. skema 8.

4.5.0 Artilleri

Artilleri kan ikke foretage angreb, men kan presse enheder tilbage og forårsage medriven, jf. 4.2.0 og 5.4.2.

Såfremt afprodset artilleri er indenfor 10 cm af en egen infanterienhed i sluttet formation, der har mindst dobbelt så mange figurer som artilleristerne, og hverken artilleristerne eller enheden er U eller FU, kan artilleristerne, umiddelbart efter modtagelsen af en angrebsmelding, uden beregning af tid søge tilflugt ved enheden i sluttet formation. Det samme gælder for artillerister, der selvstændigt har forladt deres figurpjecer, jf. 2.2.5.

Artilleristerne medregnes i antallet af figurer i den enhed, hvor de har søgt tilflugt, uanset forskelle i valeur eller andre forhold, og tab fordeles forholdsmæssigt. Artilleristerne forbliver en del af enheden, indtil de bevæges væk fra enheden.

Såfremt et angreb er meldt mod artilleriet som enhed og ikke mod dets position, skal angriberen forsøge at gennemføre sin bevægelse frem mod den enhed, som artilleristerne har søgt tilflugt ved, jf. 4.1.1, og enten angribe denne eller standse på indbrudsafstand.

Såfremt en enhed i et helt træk står i brikkontakt med et af modstanderens batterier, hvor artilleristerne har forladt figurpjecerne, erobres batteriet, og det fjernes fra bordet ved trækkets afslutning. Dette gælder ikke, såfremt en af modstanderens enheder, der ikke er U eller FU, har brikkontakt med batteriet ved trækkets afslutning. En enhed kan kun være i brikkontakt med et batteri.

5.0.0 Moral

5.1.0 Fælles regler

5.1.1 Påvirkning

Når en enhed bliver bragt i en grad af uorden, bliver den pålagt visse tvungne handlinger. Graden af uorden noteres på ordresedlen og kan markeres ved at anbringe et diskret mærke ved enheden.

En enhed bliver bragt i en grad af uorden, såfremt den modtager en påvirkning, der bringer den i samme grad af uorden, som den allerede befinder sig i, eller som bringer den i en højere grad af uorden.

Det forhold, at en enhed modtager en påvirkning, som ville have bragt den i en mindre grad af uorden, end den befinder sig i, har ingen virkning.

Det kræves ikke, at en enhed modtager en ordre for at kunne reorganisere.

5.1.2 Retræte og flugt

Retræte og flugt gennemføres umiddelbart efter hver begivenhed, som giver anledning hertil. Retræte og flugt efter alle samtidige begivenheder afvikles, før nye begivenheder, så som fortsat fremrykning og angreb, eller medriven, gennemføres.

Enheder, der skal retirere eller flygte ud over brædkanten, standser på brædkanten, medmindre de allerede befinder sig på brædkanten.

5.2.0 LU (let uorden)

5.2.1 March

LU indebærer, at en enhed kun kan bevæges med halv marchlængde, bortset fra tvungne handlinger.

5.2.2 Reorganisering

LU varer resten af det træk, hvor en enhed kommer i LU, og indtil den har foretaget reorganisering i et efterfølgende træk.

For at reorganisere fra LU, må en enhed i et helt træk ikke komme i nogen grad af uorden, men

reorganisering kan foretages samtidig med andre handlinger, herunder bevægelse, skydning og nærkamp.

En enhed, der reorganiserer fra LU, kommer i OR (orden) sidst i trækket.

5.3.0 U (uorden)

5.3.1 Retræte

Når en enhed kommer i U, skal den retirere. Denne bevægelse foretages uden beregning af tid som et helt træks march med almindelig marchlængde, hvorefter enheden står stille resten af trækket, bortset fra tvungne handlinger. Dette gælder uanset tidligere handlinger i trækket.

Bevægelsen foretages i lige linie indenfor en retning af 45 grader målt i forhold til en linie fra centrum af påvirkningen til centrum af enheden i U, jf. 3.1.5 og 4.1.5. Dette udføres som en parallelforskydning af enheden i dens oprindelige opstilling. Der tages hensyn til terræn, som nedsætter marchlængden.

For enheder, der kommer i U ved ordrekast eller medriven, jf. 1.1.3 og 5.4.2, kan retningen for retræte vælges frit.

Ved bevægelsens afslutning drejes enheden uden beregning af tid, således at den har fronten modsat flytteretningen.

Såfremt enheden under bevægelsen, herunder den afsluttende drejning, støder på en uoverstigelig hindring, herunder kommer i brikkontakt en enhed, der ikke kan gennemmarcheres eller presses tilbage, jf. 2.3.4 og 4.2.0, kommer den retirerende enhed i FU, med mulighed for medriven, jf. 5.4.0.

Både afprodset og påprodset artilleri retirerer med figurpjecerne.

En enhed i U kan kun bevæges med halv marchlængde, bortset fra tvungne handlinger.

5.3.2 Reorganisering

U varer resten af det træk, hvor en enhed kommer i U, og indtil den har foretaget reorganisering i et efterfølgende træk. En enhed i U kan ikke foretage skydning eller angreb, jf. 3.1.1 og 4.1.1.

For at reorganisere fra U skal en enhed være stationær i et helt træk, uden at foretage sig andet, herunder at deltage i nærkamp eller blive gennemmarcheret. Det afbryder ikke reorgani-



sering, at en enhed beskydes, medmindre den herved kommer i U eller FU.

En enhed, der reorganiserer fra U, kommer i LU sidst i trækket, således at reorganisering fra LU kan foretages i næste træk, jf. 5.2.2.

5.4.0 FU (fuldstændig uorden)

5.4.1 Flugt

En enhed, der kommer i FU, mister 10 % af figurerne, idet der rundes nedad. Tabet beregnes, efter at andre tab, herunder fanger, som følge af beskydning eller nærkamp er fjernet. Såfremt enheden kommer i FU ved forsøg på reorganisering, fremgår tabets størrelse af skema 16.

Når en enhed kommer i FU, skal den flygte. Denne bevægelse foretages uden beregning af tid som et helt træks flugtmarch, hvorefter enheden står stille resten af trækket, bortset fra tvungne handlinger. Dette gælder uanset tidligere handlinger i trækket.

Bevægelsen foretages i lige linie indenfor en retning af 45 grader målt i forhold til en linie fra centrum af påvirkningen til centrum af enheden i FU, jf. 3.1.5 og 4.1.5. Dette udføres som en parallelforskydning af enheden i dens oprindelige opstilling. Der tages hensyn til terræn, som nedsætter marchlængden.

For enheder, der kommer i FU ved ordrekast, ved kast for reorganisering, ved medriven, eller ved at retræte i U ikke kan gennemføres, jf. 1.1.3, 5.4.3, 5.4.2 og 5.3.1, kan retningen for flugt vælges frit. Det samme gælder for enheder, der kommer i FU ved vauurreduktion, jf. 5.5.2, medmindre enheden samtidig kommer i FU ved en anden påvirkning, som bestemmer flugtrretningen.

Ved bevægelsens afslutning opstilles enheden uden beregning af tid i en formation, der er lige så bred, som den er dyb, med alle figurer vendt mod midten. En enhed i FU har front til alle sider, idet den hverken har flanke eller ryg, og den regnes ved beskydning og nærkamp som linie.

Såfremt enheden under bevægelsen, herunder opstillingen i flugtformation, støder på en uoverstigelig hindring, herunder en modstander, der ikke presses tilbage, jf. 4.2.0, standser den flyg-

tende enhed. Opstillingen i flugtformation gennemføres dog ved en tilpasning af enhedens placering.

Afprodset artilleri flygter uden figurpjecerne, idet artilleristerne opstilles i flugtformation i figurpjecernes centrum, og flugtbevægelsen udmåles herfra. Påprodset artilleri flygter med figurpjecerne.

5.4.2 Medriven

Såfremt en enhed i FU under flugtbevægelsen kommer i brikkontakt med en anden egen enhed, kastes der for medriven, jf. skema 9. Dette gælder ikke for en egen enhed i kæde, som har en eller flere figurer indenfor 15 cm af sin soutien, jf. 2.3.4.

Medrives den anden enhed i FU, følger den første enhed den anden enhed i brikkontakt i en ny flugtbevægelse, og den første enhed medregnes i antallet af figurer i den anden enhed ved efterfølgende medriven, uanset forskelle i valeur eller andre forhold.

Den første enhed anvender samme marchlængde som den anden enhed, og nedsættelse af marchlængden beregnes for alle figurer i de to enheder. Den første enhed kan dog ikke passere terræn, som den ellers ikke ville kunne passere. I så tilfælde, fortsætter den anden enhed flugtbevægelsen alene.

Medrives den anden enhed ikke i FU, gennemføres resten af den første enheds flugtbevægelse med gennemmarch af egne enheder uden yderligere forsøg på medriven.

Såfremt den anden enhed ved medriven kommer i U, betragtes dette som en selvstændig begivenhed, der gennemføres, efter at den første enheds flugtbevægelse er afsluttet. Såfremt den anden enheds retræte blokeres af den første enhed, jf. 5.3.1, kan dette indebære, at den første enhed bliver medrevet af den anden enhed.

5.4.3 Reorganisering

FU varer resten af det træk, hvor en enhed kommer i FU, og indtil den har foretaget reorganisering i et efterfølgende træk. En enhed i FU kan ikke modtage ordrer, eller foretage skydning eller angreb, jf. 1.1.2, 3.1.1 og 4.1.1.

Reorganisering fra FU gennemføres ved terningkast, der kan foretages sidst i meldefasen i hvert træk, jf. skema 16. Der opnås et tillæg, såfremt en vilkårlig chef eller ordonnans er i brikkontakt med enheden. En stabfigur kan kun være i brikkontakt med en enhed, og der kan kun opnås tillæg for en stabfigur.

Såfremt enheden reorganiserer fra FU til U, indebærer dette ikke, at den skal retirere. En enhed, der reorganiserer fra FU til LU eller U, kan reorganisere videre i næste træk, jf. 5.2.2 og 5.3.2.

Når enheden reorganiseres fra FU, kan den uden beregning af tid opstilles i en vilkårlig sluttet formation, jf. 1.3.0.

5.5.0 Valeur og forsyninger

5.5.1 Valeur

Enheders valeur repræsenterer en kombination af træning og moral. Hertil kommer særlige tillæg for trænede skytter, jf. skema 6, samt fradrag for let kavaleri og tillæg for tungt kavaleri, jf. skema 8.

Det angives i grundlaget, hvorvidt enheder, herunder især engelske enheder, har særligt trænede skytter.

Valeur fremgår af skema 21, for perioden fra 1813 til 1815, og kan være mellem plus 5 og minus 5.

5.5.2 Valeurreduktion

For hver 20 % af den oprindelige styrke, som en enhed har mistet, reduceres dens valeur med et point, jf. skema 15.

Såfremt en enheds valeur bliver lavere end minus 5, kommer den straks i FU, medmindre den samtidig kommer i FU af anden årsag. Enhedens valeur ændres til minus 5 efter beregningen af tab som følge af FU, jf. 5.4.1.

Et tabt valeurpoint kan genvindes ved hvil, jf. 5.5.4.

Enheder, bortset fra artilleri, der bliver mindre end 3 figurer, fjernes straks fra terrænet. Dette gælder også for delte enheders enkelte dele, jf. 1.2.6.

5.5.3 Forsyninger

Forsyninger repræsenterer, at en enhed har tilstrækkelig ammunition, og for kavaleri endvidere, at en enhed har tilstrækkeligt friske heste.

En enhed har ubegrænsede forsyninger, indtil den ved den ved kast for skydning eller nærkamp opnår 2 enere. Herefter har enheden kun forsyninger ved de næste 3 kast for skydning eller nærkamp. Dette gælder også, selvom kun en del af enheden har skudt eller deltaget i nærkamp.

Enheder uden forsyninger kan ikke beskyde modstanderen. De kan foretage angreb og forsvar, men får et fradrag for at være uden forsyninger, jf. skema 8, og ved nærkamp kan de kun tage fanger.

En enhed kan foretage genforsyning ved hvil, jf. 5.5.4. Såfremt en enhed påbegynder genforsyning, taber den de eventuelle forsyninger, som den havde tilbage.

5.5.4 Hvil

En enhed, der foretager hvil, skal opstilles i en særlig formation, jf. 1.3.6.

Under hvil må en enhed ikke være U eller FU, og den skal være stationær uden at foretage sig andet, herunder deltage i nærkamp eller blive gennemmarcheret. Det afbryder ikke et hvil, at en enhed bliver beskudt, medmindre den herved kommer i U eller FU.

Hvil skal være uafbrudt i 8 træk for at foretage genforsyning eller genvinding af et tabt valeurpoint. Genforsyning skal foretages før genvinding af tabte valeurpoint.

Såfremt en enhed under hvil er i brikkontakt med en trævogn med ammunition, nedsættes tiden for genforsyning til 2 træk, jf. 1.2.4. Det skal angives i grundlaget, såfremt en trævogn indeholder ammunition, jf. 1.1.9. Kun en enhed ad gangen kan anvende en trævogn til genforsyning.

Såfremt et hvil afbrydes, når der er gået en kortere periode end påkrævet, bortfalder denne periodes hvil.



6.0.0 Særlige forhold

6.1.0 Bykamp

6.1.1 Bygninger

Hver modelbygning på terrænet betragtes som en selvstændig bygning og kan besættes af det antal figurer, som kan stå på bygningens grundplan. Kavaleri og artilleri kan ikke angribe eller besætte bygninger.

Bygninger besættes og forlades ved en formationsændring, idet en enhed, der besætter en bygning, skal være i brikkontakt med bygningen, og en enhed, der forlader en bygning, opstilles i en vilkårlig formation i brikkontakt med bygningen, jf. 1.3.0.

Såfremt en egen enhed og en af modstanderens enheder samtidigt forsøger at besætte samme bygning ved formationsændring, standser begge enheder i brikkontakt med bygningen.

En bygning kan endvidere besættes ved fortsat fremrykning efter angreb mod bygningen, jf. 6.1.2.

Såfremt kun en del af en enhed skal besætte en bygning, deles enheden som en tvungen hand-

ling, jf. 2.1.0. Det samme gælder, såfremt kun en del af figurerne i en bygning forlader bygningen.

Såfremt dele af flere egne enheder, herunder også hele enheder, har besat samme bygning, regnes delene som en enkelt taktisk enhed, sålænge de er i bygningen. Valeur og andre forhold bestemmes efter den største dels forhold. Påvirkninger modtaget i bygningen, herunder valeurreduktion og tab af forsyninger, gælder fortsat, såfremt en del forlader bygningen.

6.1.2 Skydning og nærkamp

Ved skydning fra en bygning kan den skydende vælge fra hvilke af bygningens sider, der skydes, idet vilkårene for delt skydning skal overholdes, jf. 3.1.2. Højest halvdelen af figurerne kan deltage i skydningen fra en enkelt side.

Ved beskydning af eller angreb mod en bygning, regnes styrken i bygningen som værende i linie uden flanker eller ryg.

Enheder i bygninger kan ikke være soutien, naboenhed eller støtteenhed, og en enhed kan ikke foretage angreb, sålænge den befinder sig i en bygning, idet dens indbrudsafstand ikke rækker ud af bygningen. En enhed kan dog have ordre til angreb i samme træk, som den forlader

en bygning.

Angreb kan foretages mod både ubesatte og besatte bygninger, men der kan ikke foretages angreb mod en bygning besat af egne enheder.

Såfremt angreb foretages mod en ubesat bygning, standser angriberen i brikkontakt med bygningen, men kan besætte bygningen ved fortsat fremrykning, jf. 4.1.4.

Det samme gælder, såfremt et angreb føres mod modstanderens position i en besat bygning, og modstanderen har forladt bygningen, inden angriberen kommer på indbrudsafstand af bygningen, forudsat at angriberen i bevægelsesfasen når i brikkontakt med bygningen.

Såfremt en egen enhed og en af modstanderens enheder angriber samme ubesatte bygning, placeres begge enheder i brikkontakt med bygningen. Angrebet betragtes som indbyrdes frontalangreb, idet begge enheder tager fradrag for bygningens dækningsværdi, jf. skema 5 og 8. Såfremt modstanderen kommer i U eller FU som følge af nærkampen, kan angriberen besætte bygningen ved fortsat fremrykning. Det samme gælder, såfremt nærkampen ikke gennemføres, fordi modstanderen uanset årsag kommer i U eller FU i skydefasen, mens enhederne var i brikkontakt med bygningen.

Ved angreb mod en besat bygning, standser angriberen på indbrudsafstand af bygningen. Såfremt modstanderen forlader bygningen i U eller FU som en følge af nærkampen, kan angriberen besætte bygningen som en del af fortsat fremrykning, såfremt angriberen ved den fortsatte fremrykning kommer i brikkontakt med bygningen. Det samme gælder, såfremt nærkampen ikke gennemføres, fordi modstanderen uanset årsag kommer i U eller FU i skydefasen, mens angriberen er på indbrudsafstand af bygningen.

Ved angreb mod en bygning medregnes de figurer i en enhed, der kan medregnes ved andre angreb, jf. 4.1.3, selvom kun en del af enheden kan besætte bygningen.

6.1.3 Retræte og flugt

Enheder i bygninger, der kommer i U, opstilles uden beregning af tid i hob på et vilkårligt sted i brikkontakt med bygningen, hvorefter retræten udmåles herfra. Såfremt der ikke er plads, til at

hele enheden opstilles uden for bygningen, kommer hele enheden i FU inde i bygningen.

Enheder i bygninger, der kommer i FU, opstilles uden beregning af tid i flugtformation i bygningens centrum, og flugtbevægelsen udmåles herfra uden hensyn til bygningen. Såfremt enheden under bevægelsen ud af bygningen standses af uoverstigelige hindringer, herunder en modstander, der ikke kan presses tilbage, jf. 4.2.0, overgiver de figurer sig, der stadig befinder sig i bygningen, og disse fjernes fra terrænet.

6.2.0 Skovkamp

Skov kan passeres med den marchlængde, som er angivet i skema 3. Frugtplantager regnes som vanskeligt terræn, jf. 2.3.7.

Skovkanter regnes som almindeligt terræn i forhold til bevægelse, dog således at bevægelse sidelæns gennem skovkanten regnes som bevægelse i skov. Den yderste kant af skovkanter regnes som en hindring, der passeres ved indmarch i og udmarch fra skovkanter. Der kan stå op til 2 geledder i en skovkant.

Skove og skovkanter regnes som dækning. Såfremt enheder i skov, der ikke står i skovkanten, beskyder et mål udenfor skoven, betragtes målet som værende i dækning, jf. skema 5.

6.3.0 Feltarbejder

Feltarbejder kan kun udføres af pionerer og artillerister. Dog kan feltarbejder i bygninger foretages af de enheder, som har besat en bygning. Feltarbejder skal anføres på ordresedlen og meldes, jf. skema 1, og enheden skal opstilles i en særlig formation, jf. 1.3.5.

Tidsforbrug ved feltarbejder fremgår af skema 20. Kast for anskaffelse foretages ved melding af arbejdet, jf. skema 1. Såfremt der ikke mindst opnås det krævede antal point, påbegyndes arbejdet ikke i dette træk. Nye forsøg kan meldes og foretages i senere træk.

For hvert træk i træk, der forgæves er foretaget kast for anskaffelse, opnås et tillæg, jf. skema 20.

En arbejdende enhed må ikke være U eller FU, og den skal være stationær, uden at foretage sig andet, herunder at deltage i nærkamp eller blive gennemmarcheret. Der kan dog arbejdes også i

det træk, hvor enheden opstilles til arbejde. Det afbryder ikke arbejdet, at en enhed beskydes, medmindre den herved kommer i U eller FU.

Såfremt et arbejde afbrydes, giver trækkets arbejde ikke noget resultat, men resultatet af tidligere træks arbejde bortfalder ikke. Arbejdet kan senere genoptages, men dette kræver et nyt kast for anskaffelse.

Ved afbrænding og sprængning skal der foretages et terningkast ved arbejdets afslutning. Såfremt der ikke mindst opnås det krævede antal point, opnås afbrænding og sprængning ikke. Nye forsøg kan gøres i senere træk.

For hvert træk i træk, der forgæves er foretaget forsøg på afbrænding eller sprængning, opnås et tillæg, jf. skema 20.

En enhed, der kan foretage afbrænding eller sprængning, skal være i brikkontakt med det pågældende objekt, når terningkastet for afbrænding eller sprængning foretages.

Skemaer
Anvendelsen af dobbeltstreger mellem grupper af forhold i skemaerne 6, 7, 8, 9, 16 og 17 angiver, at der i hver kolonne kun kan medregnes et enkelt forhold indenfor gruppen.
I skema 6 og 7 sammentælles først faktorerne for tab, som lægges til terningkastet for at beregne tab, og dernæst faktorerne for moral, som lægges til resultatet for tab for at beregne den moralske påvirkning.
Forklarende tekst i skemaerne er vejledende i forhold til bestemmelser i reglerne.

Skema 1: Trækkets faser	
Fase	Delfase
Ordrer	<ul style="list-style-type: none"> - Ordrelægning på ordreskema for deling, samling, formationsændring, march, herunder retningsændring, angreb, feltarbejde, overførsel og øvrige handlinger, der ikke er fritaget fra ordrelægning. - Ordrekast. - Retræte, flugt og medriven.
Melding	<ul style="list-style-type: none"> - Melding af angreb. - Melding af feltarbejder. - Melding af overførsel. - Generhvervelse af chef. - Reorganisering af enheder i FU. - Retræte, flugt og medriven.
Fortsat skydning	<ul style="list-style-type: none"> - Skydning mod mål, som en enhed beskød i sidste træk, med eventuel indsættelse af chef. - Retræte, flugt og medriven.
Bevægelse	<ul style="list-style-type: none"> - Deling og samling af taktiske enheder. - Formationsændring. - Påbegyndelse af feltarbejder. - March.
Skydning	<ul style="list-style-type: none"> - Skydning med enheder, der ikke har foretaget fortsat skydning, med eventuel indsættelse af chef. - Retræte, flugt og medriven.
Nærkamp	<ul style="list-style-type: none"> - Meldte angreb, med eventuel indsættelse af chef. - Retræte, flugt og medriven. - Notering af beslutninger om fortsat fremrykning og fortsat angreb. - Melding af fortsat angreb. - Fortsat fremrykning - Fortsat angreb, med eventuel indsættelse af chef. - Retræte, flugt og medriven.
Afslutning	<ul style="list-style-type: none"> - Forsøg på afbrænding og sprængning. - Fjernelse af erobrede batterier. - Yderligere bevægelse af stabsfigurer.
Enheder, der skyder fortsat skydning, kan ikke bevæge sig og kan ikke gennemmarcheres, bortset fra tvungne handlinger.	
Enheder, der gennemmarcheres, kan ikke herefter skyde i trækket.	

Skema 2: Synsvidder			
Enhedens position	Synsvidde fra positionen	Synsvidde mod positionen	Synsvidde mod positionen, ved skydning fra positionen i dette eller sidste træk
Åbent terræn	200 cm	200 cm	200 cm
Dækning, herunder skovkant	200 cm	30 cm	100 cm
Skov, bortset fra skovkant	15 cm	15 cm	30 cm
Såfremt en enheds position bliver synlig på grund af skydning i trækket, skal positionen markeres på krigsspilterrænet. Såfremt enheden ikke skyder i det efterfølgende træk, fjernes markeringen ved dette træks afslutning.			
For mål i åbent terræn gives et tillæg på 20 cm for hver afsats overhøjde. En afsats svarer til 10 meter.			
Ved beregning af blinde vinkler, der blokerer for synsvidden, antages skove og huse at have en højde svarende til 1 afsats.			
På bakker beregnes kreter at løbe som en linie vinkelret på synslinien og midt mellem en afsats kanter. Kreten på en afsats blokerer ikke for synsvidden, såfremt en enhed og målet befinder sig på samme afsats.			
Egne og modstanderens enheder blokerer ikke for synsvidden.			



Skema 3: Marchlængder				
Formation	Vej	Almindeligt terræn	Vanskeligt terræn	Skov
Infanteri				
Marchkolonne	50	40	20	15
Angrebskolonne	..	30	15	..
Linie og bataljonsmasse	..	20	10	..
Karré og hob	..	10	5	..
Kæde	..	30	20	15
Storm (ikke karré og hob)	..	40
Flugt	50	40	20	15
Kavaleri				
Marchkolonne	80	60	25	15
Angrebskolonne	..	40	20	10
Linie	..	30	15	5
Kæde	..	40	20	15
Storm	..	60
Stabsfigur	80	60	25	15
Flugt	80	60	25	15
Artilleri				
Påprodset kolonne fod og trænvogn	50	30	15	10
Påprodset kolonne fod 12 pd og over	25	15	8	5
Påprodset kolonne ridende	80	40	20	10
Påprodset kolonne ridende storm	..	60
Afprodset linie	..	15	10	..
Afprodset linie 12 pd og over	..	10	5	..
Flugt påprodset fod	50	40	20	15
Flugt påprodset ridende	80	60	25	15
Artillerister uden pjecer	som infanteri			
<p>Enheder, der har foretaget deling, samling eller formationsændring, eller som er i LU eller U, har kun halv marchlængde. Pivoting og drejning foregår med halv marchlængde, bortset fra marchkolonne på vej og kæder. Enheder i marchkolonne, der er over 90 cm fra modstanderens enheder i sluttet formation, som ikke er U eller FU, kan anvende ilmarch, der beregnes som det dobbelte af almindelig marchlængde. Virkningen af disse forhold kumuleres, men gælder ikke for tvungne handlinger.</p>				
<p>Marchkolonne kan ikke foretage drejning. Angrebskolonne og marchkolonne svinger ikke med køen under pivoting.</p>				
<p>Halvvending på stedet tager ikke tid. For artilleri kan halvvending indgå i af- og påprodning.</p>				
<p>Afprodset artilleri kan bevæges baglæns. Kæder og stabsfigurer kan bevæges sidelæns og baglæns. Der sker ikke nedsættelse af marchlængden.</p>				

Skema 4: Passage af hindringer			
Hindring	Infanteri	Kavaleri	Artilleri
I	Ingen marchnedsættelse	Halv march	Halv march
II	Halv march	Kvart march	Kvart march
III	Kvart march	Kan ikke passeres	Kan ikke passeres

Hindringer, vanskeligt terræn og skov kan ikke passeres i storm. Enheder overgår til almindelig marchlængde.

Skema 5: Hindringer og dækninger		
Forhold	Hindring	Dækning
Bakkeafsats under 5 cm	I	-
Bakkeafsats under 2 cm	II	-
Bakkeafsats under 1 cm	III	-
Buskadser, hegn og hække	I	-
Vandløb under 1 cm, grøfter og vadesteder	I	-
Vandløb mellem 1 og 5 cm	II	-
Skovkant, gærder og diger	I	I
Skove, bortset fra skovkant	-	I
Beskudt fra skov, bortset fra skovkant	-	II
Holstenske hegn	II	I
Mure under 1 m	I	I
Mure fra 1 til 2 m	II	II
Mure over 2 m	III	III
Bygninger af træ og lerklinede bygninger	-	I
Bygninger af sten	-	II
Særligt stærke bygninger af sten, herunder kirker	-	III
Afprodset artilleri	-	-
Andet opstillet materiel	I	-/I
Forhug og chevaux de frise	I	-
Barrikade	I	-/I
Kanonværn på åben mark	II	II

Skema 6: Tillæg/fradrag håndvåben				
Forhold	Egne ved tab	Modstander ved tab	Egne ved moral	Modstander ved moral
Kolonnevirkning	-	+ 2	-	-
Karré, bataljonsmasse og hob	-	+ 3	-	-
Kæde	+ 2	- 4	-	-
Påprodset artilleri og træn	-	- 2	-	-
Afprodset artilleri	-	- 4	-	-
Opsiddet kavaleri	- 2	+ 1	-	-
Opsiddet kavaleri i storm	-	- 1	-	-
Flankeskydning	-	-	-	+ 3
Rygskydning	-	-	-	+ 2
Beskydning af skjult mål	- 2	-	-	-
Under passage af hindring	- 2	-	-	+ 2
Dækning I	-	- 2	-	-
Dækning II	-	- 4	-	-
Dækning III	-	- 6	-	-
Egne skydende figurer i forhold til målets figurer				
50 procent flere	-	-	-	- 1
100 procent flere	-	-	+ 1	- 2
200 procent flere	-	-	+ 2	- 4
300 procent flere	-	-		- 6
400 procent flere eller mere	-	-		- 8
Ej stationær	- 3	-	-	-
Delt skydning	- 2	-	-	-
Første skydning eller nærkamp	+ 2	-	-	-
Uden forsyninger	-	-	-	+ 2
Skydning på zone 2	- 3	-	-	-
LU	- 2	-	-	+ 2
U	-	-	-	+ 4
FU	-	-	-	+ 8
Særligt trænedede skytter	+ 2	-	-	-
Støtteenhed eller soutien	-	-	-	- 2
Naboenhed	+ 2	-	-	-
Indsættelse af chef	-	-	+/- 4	-/+ 4
Valeur	+/- 5	-	-	-/+ 5

Skema 7: Tillæg/fradrag artilleri				
Forhold	Egne ved tab	Modstander ved tab	Egne ved moral	Modstander ved moral
Kolonnevirkning	-	+ 2	-	-
Karré, bataljonsmasse og hob	-	+ 3	-	-
Kæde	-	- 4	-	-
Påprodset artilleri, træn	-	- 2	-	-
Afprodset artilleri	-	- 4	-	-
Opsiddet kavaleri	-	+ 1	-	-
Opsiddet kavaleri i storm	-	- 1	-	-
Flanqueskydning	-	-	-	+ 3
Rygskydning	-	-	-	+ 2
Beskydning af skjult mål	- 2	-	-	-
Under passage af hindring	- 2	-	-	+ 2
Skov og skovkant	-	+ 2	-	-
Dækning II	-	- 2	-	
Dækning III	-	- 4	-	
Egne skydende figurer (artillerister ganges med 5) i forhold til målets figurer				
50 procent flere	-	-	-	- 1
100 procent flere	-	-	+ 1	- 2
200 procent flere	-	-	+ 2	- 4
300 procent flere	-	-		- 6
400 procent flere eller mere	-	-		- 8
Fodartilleri ej stationær	- 3	-	-	-
Delt skydning på zone 2 og 3	- 2	-	-	-
Første skydning eller nærkamp	+ 2	-	-	-
Uden forsyninger	-	-	-	+ 2
Skydning med kardæsk på zone 1	+ 3	-	-	-
Skydning på zone 2	- 3	-	-	-
Skydning på zone 3	- 6	-	-	-
Ikke-richochet skydning på zone 2-3	- 2	-	-	-
Indskydning på zone 2-3	- 2	-	-	-
3-4 pd	- 2	-	-	-
12 pd	+ 2	-	-	-
LU	- 2	-	-	+ 2
U	-	-	-	+ 4
FU	-	-	-	+ 8
Støtteenhed eller soutien	-	-	-	- 2
Naboenhed	+ 2	-	-	-
Indsættelse af chef	-	-	+/- 4	-/+ 4
Valeur	+/- 5	-	-	-/+ 5

Skema 8: Tillæg/fradrag nærkamp		
Forhold	Angriber	Forsvarer
Marchkolonne	- 2	- 2
Kæde	- 4	- 4
Artilleri, arbejdende og hvilende enheder	-	- 2
Kavaleri angriber karré	- 3	+ 1
Kavaleri angriber bataljonsmasse	-	-
Kavaleri angriber artilleri og infanteri i øvrigt	+ 1	- 2
Infanteri ikke dækket af kæde mod infanteri	- 2	- 2
Karré, bataljonsmasse og hob mod infanteri	- 2	- 2
Angreb op ad bakke	- 1	-
Deling, samling eller formationsændring i trækket	- 2	- 2
Angreb i flanken	+ 3	- 3
Angreb i ryggen	+ 2	- 2
Overfløjning	+ 2	+ 2
Under passage af hindring	- 2	- 2
Angreb mod dækning I	- 2	-
Angreb mod dækning II	- 4	-
Angreb mod dækning III	- 6	-
Skudt i trækket	- 3	- 3
Uden forsyninger	- 2	- 2
Første skydning eller nærkamp	+ 2	+ 2
Angreb i storm	+ 1	-
Tungt kavaleri eller lansenerer angriber i storm	+ 2	-
Storm anvendt i sidste træk	- 2	- 2
Holdende kavaleri	- 2	- 2
Tungt kavaleri	+ 1	+ 1
Let kavaleri	- 2	- 2
Angriber tidligere i dette eller sidste træk	- 2	- 2
Forsvarer tidligere i dette eller sidste træk	- 1	- 1
Modstander bragt i FU ved nærkamp i dette eller sidste træk	+ 2	+ 1
50 procent flere	+ 1	+ 1
100 procent flere	+ 2	+ 2
200 procent flere	+ 4	+ 4
Angreb mod skjult mål	- 2	-
LU	- 2	- 2
U	-	- 4
FU	-	- 8
Støtteenhed eller soutien	+ 2	+ 2
Naboenhed	+ 2	+ 2
Indsættelse af chef	+/- 4	+/- 4
Valeur	+/- 5	+/- 5

Skema 9: Tillæg/fradrag medriven		
Forhold	Medriver	Forsvarer
Marchkolonne	-	- 2
Kavaleri	+ 1	+ 1
Under passage af hindring	-	- 2
Medriven mod dækning I	- 2	-
Medriven mod dækning II	- 4	-
Medriven mod dækning III	- 6	-
50 procent flere	+ 1	+ 1
100 procent flere	+ 2	+ 2
200 procent flere	+ 4	+ 4
LU	- 2	- 2
U	-	- 4
FU	-	- 8
Umiddelbare chef i brikkontakt	-	+ 2
Valeur	+/- 5	+/- 5

Skema 10: Chefs indgriben		
Resultat	Virkning	Tillæg/fradrag til skydning og nærkamp
17-18	Chefen falder	+ 4
15-16	Chefen overlever	+ 3
13-14	Chefen falder	+ 2
11-12	Chefen overlever	+ 1
9-10	Chefen overlever	- 1
7-8	Chefen falder	- 2
5-6	Chefen overlever	- 3
3-4	Chefen falder	- 4

Tillæg og fradrag gælder for enheden i resten af trækket.

Skema 11: Resultat af nærkamp	
Forskel	Tabers uorden
0	-
1-2	LU
3-4	U
5-n	FU

Skema 12: Tab				
Resultat	Tab	Moral	Fanger	Fanger ved kavaleri mod andet
0-4	0	OR	0	0
5-8	1/4	OR	1	2
9-10	1/2	OR	1	2
11-12	1/2	LU	1	2
13-14	1	LU	2	4
15-16	1	U	2	4
17-18	2	U	3	6
19-20	2	FU	3	6
21-	3	FU	4	8

Tab rundes ned, idet der kumuleres ved samtidige beskydninger og samtidige nærkampe.

Skydeenheder består for infanteri og kavaleri af 10 figurer. Dog kan 1 skydeenhed i hver enhed bestå af ned til 3 figurer.

Skydeenheder består for artilleri af 2 artillerister. Dog kan 1 skydeenhed i hver enhed bestå af ned til 1 figur.

Sluttede formationer, bortset fra artilleri, kan skyde med de 2 forreste geledder.

Nærkampsenheder beregnes antalmæssigt som skydeenheder, men der medregnes alle figurer i de 2 forreste geledder. Ved flankangreb medregnes de 2 yderste roder, og ved rygangreb de 2 bagerste geledder. Hertil kommer de figurer i en soutiens kæde, som er indenfor 15 cm af modstanderen, såfremt en eller flere figurer i kæden er opstillet i indbrudsafstanden mellem soutienen og modstanderen.

Ved selvstændig nærkamp med kæder medregnes de figurer, som er indenfor 15 cm af modstanderen.

Ved nærkamp med artilleri medregnes alle figurer, idet nærkampsenheder antalmæssigt beregnes som for infanteri.

Efter 2 enere ved kast for nærkamp og skydning er der kun forsyning til 3 kast mere.

Skema 13: Skudzoner håndvåben		
Våben	Zone 1	Zone 2
Karabin	0-6 cm	6-12 cm
Musket	0-10 cm	10-18 cm
Riffel	0-18 cm	18-30 cm

Skema 14: Skudzoner artilleri			
Kaliber	Zone 1	Zone 2	Zone 3
3-4 pd	0-15 cm	15-40 cm	40-100 cm
6-8 pd	0-20 cm	20-50 cm	50-120 cm
9-12 pd	0-25 cm	25-60 cm	60-140 cm

Skema 15: Valeurreduktion	
Forhold	Reduktion i valeur
Hver 20 % mistet af oprindelig styrke	- 1
Såfremt en enheds valeur bliver lavere end minus 5, kommer den straks i FU, medmindre den samtidig kommer i FU af anden årsag. Enhedens valeur ændres til minus 5 efter beregningen af tab som følge af FU.	

Skema 16: Reorganisering	
Enheder i FU	
Forhold	Tillæg/fradrag
Vilkårlig chef i brikkontakt	+ 2
Vilkårlig ordonnans i brikkontakt	+ 1
For hvert træk i træk forgæves forsøgt	+ 1
Valeur	+/- 5
Resultat	Virkning
15-n	Reorganiserer til OR
13-14	Reorganiserer til LU
11-12	Reorganiserer til U uden retræte
7-10	Flygter i FU igen og mister 10%
5-6	Flygter i FU igen og mister 15%
n-4	Flygter i FU igen og mister 20%
Enheder i U til LU	1 træk uden bevægelse
Enheder i LU til OR	1 træk
Flugt i FU foretages uden beregning af tid som et helt træks flugtmarch.	
Retræte i U foretages uden beregning af tid som et helt træks almindelig marchlængde.	
Enheder i LU og U bevæger sig med halv marchlængde, bortset fra retræte i U.	
En enhed, der kommer i FU, bortset fra forsøg på reorganisering, mister 10 % af figurerne.	

Skema 17: Ordrekast		
Forhold		Tillæg/fradrag
Særlig effektiv chef		+ 1
Særlig ineffektiv chef		- 2
Umiddelbare chef i brikkontakt		+4
Umiddelbare chefs ordonnans i brikkontakt		+ 2
Orden omfatter alene dannelse af hob		+ 2
Ordren omfatter alene march, herunder retningsændring, mod den umiddelbare chef		+ 4
For hvert træk i træk forgæves forsøgt med samme ordre		+ 1
LU		- 2
U		- 4
Valeur		+/- 5
Resultat	Virkning	Orden
13-n	Ordren følges	OR
11-12	Ordren følges	LU
9-10	Ordren følges ikke	LU
7-8	Ordren følges ikke	U
n-6	Ordren følges ikke	FU

Skema 18: Opsnapning af stabsfigur	
Resultat	Virkning
17-18	Stabsfiguren falder, og alle enheder på samme side har et fradrag på -2 til alle terningkast i resten af trækket og hele næste træk.
15-16	Stabsfiguren falder, og alle enheder på samme side har et fradrag på -1 til alle terningkast i resten af trækket og hele næste træk.
13-14	Stabsfiguren falder.
3-12	Stabsfiguren overlever og placeres uden beregning af tid i brikkontakt med nærmeste egen enhed.

Skema 19: Generhvervelse af chef		
Forhold		Tillæg/fradrag
Højere chef i brikkontakt		+ 2
For hvert træk i træk forgæves forsøgt		+ 1
Resultat	Virkning	
17-n	Erstattes som særlig effektiv chef	
15-16	Erstattes med samme egenskaber som tidligere chef	
13-14	Erstattes som særlig ineffektiv chef	
n-12	Erstattes ikke i dette træk	

Skema 20: Feltarbejder				
Arbejdets art	Antal figurer	Resultat	Tidsforbrug	Kast for anskaffelse
Forstærkning af bygning	Samtlige figurer i bygningen, som skal være mindst 50 % besat	1 dækningsgrad (kan ikke gentages)	8 træk	7
Forhug	5	5 cm	8 træk	13, dog kun 7 hvis under 10 cm fra skov
Chevaux de frise	5	5 cm	8 træk	13
Barrikade	5	5 cm	8 træk	13, dog kun 7 hvis under 10 cm fra bygning
Kanonværn på åben mark	5	Kanonværn til 1 chefsfigur	16 træk	9
Afbrænding af træbro	5	Ødelagt, såfremt der ved arbejdets afslutning opnås 11 ved terningkast	4 træk	7
Sprængning af stenbro	5	Ødelagt, såfremt der ved arbejdets afslutning opnås 13 ved terningkast	6 træk	9
Der tillægges et point ved kast for anskaffelse for hvert træk i træk med forgæves forsøg. Det samme gælder ved kast for afbrænding og sprængning.				
En enhed, der kan foretage afbrænding eller sprængning, skal være i brikkontakt med det pågældende objekt, når terningkastet for afbrænding eller sprængning foretages.				
Feltarbejder, der ikke er angivet i skemaet, aftales med dommeren.				

Skema 21: Valeurtabel 1813-1815		
Enhed	Våbenart	Valeur
Ikke anførte enheder	-	0
Ikke anførte gardeenheder	Artilleri	+ 1
Anhalt		
Lette	Infanteri	- 1
Jægere	Let kavaleri	- 2
Baden		
Lette dragoner	Let kavaleri	+ 1
Chevauleger	Let kavaleri	0
Bayern		
Lette	Infanteri	+ 1
Nationalgarde	Infanteri	- 1
Chevauleger	Let kavaleri	0
Belgien		
Linie, jægere	Infanteri	- 1
Milits	Infanteri	- 2
Karabinerer	Tungt kavaleri	- 1
Husarer, lette dragoner	Let kavaleri	- 1
-	Artilleri	- 1
Berg		
Gardelansenerer	Let kavaleri	+ 2
Braunschweig		
Livbataljonen	Infanteri	+ 1
Avantgardebataljonen	Infanteri	0
Linie, lette	Infanteri	- 2
Ulaner	Let kavaleri	- 1
Husarer	Let kavaleri	- 2
Danmark		
Auxiliærkorps	Infanteri	+ 2
Ryttere	Mellemsvært kavaleri	+ 2
Jyske lette dragoner, husarer	Let kavaleri	+ 2
Fynske lette dragoner	Let kavaleri	+ 1
-	Artilleri	+ 1

England		
3. lette brigade, 95. riffel	Infanteri	+ 4
Højlændere	Infanteri	+ 3
Garde, linie, fusilerer, lette	Infanteri	+ 2
Life Guards, Horse Guards	Tungt kavaleri	+ 2
Gardedragoner, dragoner	Tungt kavaleri	+ 1
Husarer, lette dragoner	Let kavaleri	0
-	Artilleri	+ 2
Særlige forhold i 1813:		
Linie	Infanteri	+ 3
Frankrig		
Grenaderer og jægere af den gamle garde	Infanteri	+ 5
Fusilergarden, Turins og Firenzes veliter	Infanteri	+ 4
Ung garde	Infanteri	+ 3 / + 1
Marine, udvalgt linie og lette	Infanteri	+ 2
Fremmedregimenter	Infanteri	- 1
Nationalgarde	Infanteri	- 2 / -3
Grenaderer, elitegendarmer (gammel garde)	Tungt kavaleri	+ 3
Karabinerer	Tungt kavaleri	+ 2
Grenaderer (ung garde)	Tungt kavaleri	+ 1
Kyrasserer	Tungt kavaleri	0 / -1
Gendarmer	Tungt kavaleri	- 1
Gardedragoner (gammel garde)	Mellemsvært kavaleri	+ 3
Gardedragoner (ung garde), dragoner (Spaniens-veteraner)	Mellemsvært kavaleri	+ 1
Dragoner, lansenerer	Mellemsvært kavaleri	0 / -1
Let garderytteri (gammel garde)	Let kavaleri	+ 3
Let garderytteri (ung garde)	Let kavaleri	+ 1
Æresgarde	Let kavaleri	0
Husarer, jægere	Let kavaleri	0 / - 2
Gammel garde	Artilleri	+ 3
Ung garde	Artilleri	+ 2
Marine	Artilleri	+ 1
Særlige forhold i 1813:		
12. division	Infanteri	+ 1
III, XI, XII, XIII, XIV korps	Infanteri	- 1
IX korps, 32. division	Infanteri	- 2
13. kyrasserer	Tungt kavaleri	+ 1
Visse linie- og regimentsbatterier	Artilleri	- 1

Særlige forhold i 1815:		
3. og 4. gardegrenaderer og gardejægere	Infanteri	+ 4
Ung garde	Infanteri	+ 3
1. og 6. division	Infanteri	+ 2
De fleste linie og lette	Infanteri	+ 1
14., 19. og 20. division	Infanteri	0
Grenaderer, elitegendarmer	Tungt kavaleri	+ 3
Kyrasserer	Tungt kavaleri	+ 1
Gardedragoner	Mellemsvært kavaleri	+ 3
Dragoner	Mellemsvært kavaleri	+ 1 / 0
Lansenerer	Mellemsvært kavaleri	0
Let garderytteri	Let kavaleri	+ 3
Husarer	Let kavaleri	0
Jægere	Let kavaleri	0 / - 1
Ung garde	Artilleri	+ 1
Ridende liniebatterier	Artilleri	+ 1
Hannover		
KGL	Infanteri	+ 3
Linie, lette	Infanteri	0 / - 1
Landeværn	Infanteri	- 1
KGL husarer	Let kavaleri	+ 2
KGL lette dragoner	Let kavaleri	+ 1
Husarer	Let kavaleri	- 1
KGL	Artilleri	+ 2
-	Artilleri	- 2
Særlige forhold i 1815:		
KGL linie, lette, jægerkorps	Infanteri	+ 2
Feltbataljoner	Infanteri	+ 1
Husarer	Let kavaleri	- 2
Hansestæderne		
Hanseatisk legion	Infanteri	- 3
Hanseatisk legion	Let kavaleri	- 3
Hanseatisk legion	Artilleri	- 2
Hessen		
Garde	Infanteri	+ 2
Chevauleger	Let kavaleri	0
Holland		
Milits	Infanteri	- 2
Karabinerer	Tungt kavaleri	0
Husarer, lette dragoner	Let kavaleri	0

Illyrien		
Lette	Infanteri	-1
Italien		
Linie, lette	Infanteri	- 1
Dragoner	Mellemsvært kavaleri	+ 1
Jægere	Let kavaleri	0
-	Artilleri	+ 1
Mecklenbourg		
Garde	Infanteri	+ 2
Jægere, husarer	Let kavaleri	- 1
Napoli		
Elite	Infanteri	+ 1
Linie, lette	Infanteri	- 2
Jægere, chevauleger	Let kavaleri	- 2
Nassau		
1. og 2. bataljon	Infanteri	0
Frivillige jægere	Infanteri	- 1
3. bataljon	Infanteri	- 2
Polen		
Veichel legionen, gardebataljonen	Infanteri	+ 2
Linie	Infanteri	+ 1
Kyrasserer	Tungt kavaleri	+ 1
Ulaner, jægere, husarer, krakus	Let kavaleri	+ 1
-	Artilleri	+ 1
Portugal		
-	-	-
Prøjsen		
Garde	Infanteri	+ 3
Grenaderer	Infanteri	+ 2
Linie, skytter	Infanteri	+ 1
Udvalgte reservebataljoner	Infanteri	0
Reserve, russisk-tyske legion, Reiche-bataljon	Infanteri	- 1
Landeværn	Infanteri	- 2 / - 3
Lützows frikorps	Infanteri	- 3
Garde du Corps	Tungt kavaleri	+ 3
Kyrasserer	Tungt kavaleri	+ 2
Gardedragoner	Mellemsvært kavaleri	+ 2
Dragoner	Mellemsvært kavaleri	+ 1 / 0
Let garderytter, frivillige gardejægere, volontørkosakker	Let kavaleri	+ 2
Livhusarer	Let kavaleri	+ 1

Landeværn	Let kavaleri	0 / - 2
Russisk-tyske husarer	Let kavaleri	- 1
Lützows frikorps, nationalrytteri	Let kavaleri	- 2
Garde	Artilleri	+ 3
-	Artilleri	+ 1
Reserve	Artilleri	0
Landeværn	Artilleri	- 1
Lützows frikorps	Artilleri	- 2
Særlige forhold i 1813:		
12. regiment	Infanteri	0
Særlige forhold i 1815:		
Skytter	Infanteri	+ 3
1. til 12. linie	Infanteri	+ 2
13. til 24. linie	Infanteri	+ 1
25., 26., 30. og 31. linie	Infanteri	0
27. til 29. linie, Pommersk, Kur og Neumark landeværn	Infanteri	- 1
Slesisk landeværn	Infanteri	- 2
Westphalsk og Elb landeværn	Infanteri	- 3
1. til 6. dragoner	Mellemsvært kavaleri	+ 1
7. og 8. dragoner	Mellemsvært kavaleri	0
1. og 2. husarer	Let kavaleri	+ 2
3. til 6. husarer, 1. til 3. ulaner	Let kavaleri	+ 1
7. til 9. husarer, 4. til 6. ulaner, Pommersk, Slesisk, Kur og Neumark landeværn	Let kavaleri	0
10. til 12. husarer, 7. og 8. ulaner	Let kavaleri	- 1
Westphalsk og Elb landeværn	Let kavaleri	- 2
-	Artilleri	+ 1 / 0
Rusland		
Grenaderer	Infanteri	+ 2
Garde	Infanteri	+ 1
Linie, lette	Infanteri	+ 1 / 0
Polske armé	Infanteri	- 1
Landeværn	Infanteri	- 3 / - 4
Landstorm	Infanteri	- 4
Chevaliergarden, garden til hest	Tungt kavaleri	+ 2
Gardekyrasserer	Tungt kavaleri	+ 1
Gardedragoner	Mellemsvært kavaleri	+ 1
Let garderytteri, gardekosakker, Don kosakker, Bug kosakker	Let kavaleri	+ 1
Jægere	Let kavaleri	- 1
Landeværn	Let kavaleri	- 2
-	Artilleri	+ 1

Sachsen		
Garde, grenaderer	Infanteri	+ 1
Linie, lette	Infanteri	- 1
Kyrasserer	Tungt kavaleri	+ 1
Chevauleger, husarer	Let kavaleri	+ 1
Spanien		
Joseph Napoleon regimentet	Infanteri	- 1
Sverige		
Garde, grenaderer	Infanteri	+ 2
Linie	Infanteri	+ 1
Kyrasserer	Tungt kavaleri	+ 1
Gardedragoner	Mellemsvært kavaleri	+ 2
Karabinerer, dragoner	Mellemsvært kavaleri	+ 1
Husarer	Let kavaleri	+ 1
Westphalen		
Garde	Infanteri	+ 1
Linie, lette	Infanteri	- 1
Husarer	Let kavaleri	- 2
-	Artilleri	- 1
Württemberg		
Linie, lette	Infanteri	- 1
Jægere, chevauleger	Let kavaleri	- 2
-	Artilleri	- 1
Würzburg		
Linie	Infanteri	- 1
Østrig		
Grenaderer	Infanteri	+ 2
Linie	Infanteri	+ 1 / - 1
Jægere	Infanteri	+ 1 / 0
Grenzere	Infanteri	- 1
Landeværn	Infanteri	- 2
Chevauleger, husarer, ulaner	Let kavaleri	+ 1
-	Artilleri	+ 1

Stikordsregister

Angreb op ad bakke			
4.1.9	19	
Angrebets mål			
4.1.2	17	
Anhalt			
Skema 21	40	
Arbejdende enheder			
1.3.5	7	
Artilleri			
1.2.4	6	
2.2.4	9	
3.4.0	15	
4.5.0	21	
Artillerister			
1.3.4	7	
2.2.5	10	
Baden			
Skema 21	40	
Bayern			
Skema 21	40	
Belgien			
Skema 21	40	
Berg			
Skema 21	40	
Beskydning af kæder			
3.3.1	15	
Beskydning af soutien			
3.3.2	15	
Bevægelser			
2.0.0	8	
Braunschweig			
Skema 21	40	
Bygninger			
6.1.1	25	
Bykamp			
6.1.0	25	
Chefs indgriben			
Skema 10	35	
Danmark			
Skema 21	40	
Deling og samling			
2.1.0	8	
Delt skydning			
3.1.2	13	
Delte enheder			
1.2.6	6	
England			
Skema 21	41	
Feltarbejder			
6.3.0	26	
Skema 20	39	
Flanke og ryg			
3.1.8	14	
Flanke, ryg og overfløjning			
4.1.8	19	
Flugt			
5.4.1	23	
Forkerte formationer			
1.3.7	8	
Formationer			
1.3.0	7	
Formationsændring			
2.2.0	8	
Forord			
.....	2	
Forsyninger			
5.5.3	24	
Fortsat fremrykning			
4.1.4	18	
Frankrig			
Skema 21	41	
FU (fuldstændig uorden)			
5.4.0	23	
Fælles mål			
3.1.5	14	
4.1.5	18	
Fælles regler			
3.1.0	12	
4.1.0	16	
5.1.0	21	
Generhvervelse af chef			
Skema 19	38	
Gennemmarch			
2.3.4	11	
Grundlag			
1.1.9	6	
Hannover			
Skema 21	42	
Hansestæderne			
Skema 21	42	
Hessen			
Skema 21	42	
Hindringer			
2.3.5	11	
Hindringer og dækninger			
Skema 5	31	
Holland			
Skema 21	42	
Hovedregel			
1.2.1	6	
2.2.1	8	
2.3.1	10	
2.4.1	11	
Hvil			
5.5.4	24	
Hvilende enheder			
1.3.6	8	

Ikke-richochet			
3.4.5	16	
Illyrien			
Skema 21	43	
Ilmarch			
2.3.2	10	
Indbrudsafstand og angreb			
4.1.1	16	
Indholdsfortegnelse			1
Indskydning			
3.4.1	15	
Infanteri			
1.2.2	6	
Italien			
Skema 21	43	
Kardæsk			
3.4.4	16	
Kavaleri			
1.2.3	6	
4.4.0	21	
Kolonner			
2.4.3	12	
Kolonnevirkning			
3.1.9	14	
Kvartvending			
2.2.2	9	
Kæder			
1.2.5	6	
1.3.2	7	
2.2.3	9	
Kæder og soutien			
3.3.0	15	
4.3.0	20	
LU (let uorden)			
5.2.0	21	
March			
2.3.0	10	
5.2.1	21	
Marchlængder			
Skema 3	30	
Mecklenbourg			
Skema 21	43	
Medriven			
5.4.2	23	
Moral			
5.0.0	21	
Moralsk påvirkning			
3.4.3	15	
Målestok			
1.1.7	6	
Naboenheder			
3.1.6	14	
4.1.6	19	
Napoli			
Skema 21	43	
Nassau			
Skema 21	43	
Nærkamp (angreb og forsvar)			
4.0.0	16	
Nærkamp med kæde			
4.3.1	20	
Nærkamp med soutien			
4.3.2	20	
Nærkampens resultat			
4.1.3	17	
Opsnapning af stabsfigur			
Skema 18	38	
Ordrekast			
1.1.3	4	
Skema 17	38	
Ordrelægning			
1.1.2	3	
Organisation			
1.0.0	3	
Overførsel af enheder			
1.1.5	5	
Overskydning			
3.4.2	15	
Passage af hindringer			
Skema 4	31	
Polen			
Skema 21	43	
Portugal			
Skema 21	43	
Prøjsen			
Skema 21	43	
Påvirkning			
5.1.1	21	
Reorganisering			
5.2.2	21	
5.3.2	22	
5.4.3	23	
Skema 16	37	
Resultat af nærkamp			
Skema 11	35	
Retningsændring			
2.4.0	11	
Retræte			
5.3.1	22	
Retræte og flugt			
5.1.2	21	
6.1.3	26	
Rusland			
Skema 21	44	
Sachsen			
Skema 21	45	
Sikkerhedsafstand			
3.1.4	13	

Skemaer	28	Tillæg/fradrag medriven	
.....		Skema 9	35
Skovkamp		Tillæg/fradrag nærkamp	
6.2.0	26	Skema 8	34
Skudzoner artilleri		Trækket	
Skema 14	36	1.1.1	3
Skudzoner håndvåben		Trækkets faser	
Skema 13	36	Skema 1	28
Skydeenheder		U (uorden)	
3.1.1	12	5.3.0	22
Skydelinier		Valeur	
3.1.3	13	5.5.1	24
Skydning fra kæde		Valeur og forsyninger	
3.3.3	15	5.5.0	24
Skydning og nærkamp		Valeurreduktion	
6.1.2	25	5.5.2	24
Skydninger		Skema 15	37
3.0.0	12	Valeurtabel 1813-1815	
Sluttede formationer		Skema 21	40
1.3.1	7	Vandløb	
3.2.0	15	2.3.6	11
Soutien		Vanskeligt terræn	
1.3.3	7	2.3.7	11
Spanien		Westphalen	
Skema 21	45	Skema 21	45
Spillet		Württemberg	
1.1.0	3	Skema 21	45
Stabsfigurer		Würzburg	
1.1.4	4	Skema 21	45
Storm		Østrig	
2.3.3	11	Skema 21	45
Støtteenheder			
3.1.7	14		
4.1.7	19		
Sverige			
Skema 21	45		
Synsvidder			
1.1.6	5		
Skema 2	29		
Særlige forhold			
6.0.0	25		
Tab			
Skema 12	36		
Taktiske enheder			
1.2.0	6		
Terninger			
1.1.8	6		
Tidsforbrug			
2.4.2	12		
Tilbagepresning			
4.2.0	20		
Tillæg/fradrag artilleri			
Skema 7	33		
Tillæg/fradrag håndvåben			
Skema 6	32		