

# **Taktisk Krigsspil fra Napoleonskrigene**

**Version 3.0.2**

**Maj 2003**

**(1. udkast)**

**00.00.00 Regelsættet****00.01.00 Formål**

- 00.01.01 Dette regelsæt skal forsøge at genskabe de forhold der var gældende under Napoleonskrigene (specielt perioden 1809-1815)

**01.00.00 Forudsætninger****01.01.00 Målestok**

- 01.01.01 Målestok forholdet er 1:1000.  
*100 cm på krigsspilterrænet svarer til 1000 meter.*

**01.02.00 Træktid**

- 01.02.01 8 træk svarer til 1 time.

**01.03.00 Figurerne**

- 01.03.01 Infanteri:  
1 figur repræsenterer 30 mand.  
Infanteri omfatter alle figurer til fods.
- 01.03.02 Kavaleri:  
1 figur repræsenterer 30 mand.
- 01.03.03 Artilleri:  
1 piece og prods: optil 4 kanoner/haubits og prods  
Besætningen: piecens besætning.  
(antallet er uden betydning i spillet)
- 01.03.04 Chefer/Adjudanter:  
1 figur repræsenterer 1 mand.
- 01.03.05 Figurerne anbringes på brikker jvf. Skema #figurbrik

**01.04.00 Grundlaget**

- 01.04.01 Forud for hvert spil udfærdiges et grundlag.
- 01.04.02 Grundlaget skal indeholde:
- Tid,
  - Sted,
  - Kommandoforhold,
  - Parternes opgaver og hvornår disse skal være løst,
  - Klimatiske forhold,
  - Troppernes tilstand, antal og moral
  - Forsyningsforhold,
  - Særlige terrænforhold,
  - Særlige egenskaber ved enkelte terrængenstande,
  - Særlige regler for det pågældende spil,
  - Øvrige forhold af betydning for spillet og parternes forhold.

**02.00.00 Dommeren****02.01.00 Anvendelse af dommer**

02.01.01 Der bør i videst muligt omfang bruges dommer i spillet.

02.01.02 Hvis der ikke benyttes dommer, skal spillerne i forvejen, aftale hvordan specielle situationer løses.

*Dette kan evt. angives i grundlaget.*

*Tvivlstilfælde kan evt. løses med et terningkast.*

**02.02.00 Dommerens afgørelser**

02.02.01 Dommerens afgørelser er inappellable under krigsspillet, og skal ubetinget overholdes af spillerne.

02.02.02 Dommeren kan irettesætte og i særlige tilfælde stoppe alle eller nogle af den pågældende spillers eller spilleres enheder i et eller flere træk.

**02.03.00 Fravigelser fra dette regelsæt**

02.03.01 Der kan kun laves regelændringer under et spil, hvis alle de deltagende spillere under en pause har samtykket heri. En sådan ændring kan ikke gælde med tilbagevirkende kraft. En ændring af dette regelsæt med virkning fremover kan kun foretages af en gruppe der har til opgave at revidere reglerne.

02.03.02 Dommeren kan, hvor en regel forekommer særligt urimelig, fravige denne regel. Denne afgørelse gælder i så fald kun for det konkrete tilfælde, og binder ikke dommeren eller spillerne fremover i spillet. Afgørelsen kan aldrig danne præcedens for andre spil.

02.03.03 Dommeren kan altid efter eget skøn lave særlige regler for konkrete tilfælde i et spil, hvor regelsættet ikke giver nogen løsning. Såfremt en sådan regel skal gælde udover det konkrete tilfælde, skal dommeren meddele dette til spillerne. En sådan regel kan kun gælde for det pågældende spil og binder i øvrigt ikke dommeren i det pågældende spil, kun spillerne.

02.03.04 Hvis der er tvivl om en regels hensigtsmæssighed, må dommeren dømme og spillerne handle ud fra betragtninger om, hvorledes situationen ville være afviklet under tilsvarende omstændigheder i de virkelige forhold på napoleonstiden.

**03.00.00 Krigsspilterrænet**

*Dette regelsæt forudsætter at terrænet er opbygget af sekskantede terrænplader (30cm på tværs)*

**03.01.00 Terræntyper**

03.01.01 Åbent terræn

03.01.02 Vanskeligt terræn

Vanskeligt terræn omfatter bakkeafsatser udover 1 F, særlige afmærkede kornmarker, pløjemarkar, større buskadser, køkkenhaver, frugtplantager o.l.

03.01.03 Skov

Almindeligt fremkommende skove, lunde og lignende bevoksninger af en vis tæthed betegnes som skov.

Skovkanter er hindring I.

03.01.04 Bebyggelse

Byer anses for at være omgivet af lave mure, gærder, diger o.l.

03.01.05 Sump og mose

03.01.06 Vand

**03.02.00 Terrængenstande**

03.02.01 Såfremt intet særligt er angivet i grundlaget [01.04.00], forestiller og fylder alle terrængenstande lige netop det, de faktisk gør på krigsspilterrænet.

03.02.02 Hindrings-/dækningsværdier fremgår af Skema II

- 03.02.03 Bakker  
Bakker opbygges i lag af plader der er tilpasset bakkens konturer.  
Afstanden mellem to konturer betegnes "F" og svarer til 10-15 meters højdeforskel.
- 03.02.04 Vej og Bro
- 03.02.05 Vandløb  
Vandløb over 4 cm bredde er impassabelt uden for vadesteder.  
Vandløb under ½ cm bredde regnes som grøft.
- 03.02.06 Bygning
- 03.02.07 Mure  
Mure der er over 2 m høje kan kun passeres hvis der er åbninger.
- 03.02.08 Feltbefæstninger
- 03.02.09 Mark
- 03.02.10 Plantage  
Plantede haver, parker o.l. samt let skov, hvor træerne står spredte betegnes som plantage. Med hensyn til bevægelse af enheder regnes plantage for vanskeligt terræn.  
Plantagekanter er hindring I.

### **03.03.00 Synsvidde**

- 03.03.01 Synsvidder fremgår af Skema I.
- 03.03.02 Der måles fra brikrand til brikrand eller terrængenstand
- 03.03.03 Døde vinkler skal tages i betragtning.

## **04.00.00 Kommandoforhold**

### **04.01.00 Organisation**

- 04.01.01 Taktiske enheder [06.00.00] er organiseret i operative enheder (normalt brigader).  
Operative enheder kan være organiseret i en overordnet operativ enhed (division, korps, arme).
- 04.01.02 Operative chefer er repræsenteret med figurer.  
Hver chef klassificeres ud fra dennes lederskab, kommandoradius og inspiration.

### **04.02.00 Instrukser**

- 04.02.01 Før spillet udfærdiger hver chef, der har underlagt operative enheder, en instruks til hver chef for disse.
- 04.02.02 I en instruks angives kort enhedens opgave, eventuel rute, samlingspunkt fremefter og bagud, samt eventuelle særlige forsyningsforhold.
- 04.02.03 Ændringer i kommandostrukturen eller i de operative enheders sammensætning skal ske i form af en instruks.
- 04.02.04 Instrukser og ændringer af instrukser skal beordres af kommandovejen uden enkelte led springes over.
- 04.02.05 Chefen for en operativ enhed skal altid adlyde en instruks, men kan i følgende tilfælde selv ændre instruksen:
- Ved korrektion af rute pga. fjendtlige forhold eller impassable hindringer ol.,
  - Ved afbrydelse af handlinger af enhver art, med henblik på umiddelbar optagelse af forsvarsdispositioner, på grund af fjendtlige truende angrebsvirksomhed, der kan observeres af den pågældende chef eller meddeles ham,
  - Med henblik på beskydning af opdukkende lønnende mål,
  - For let kavaleris vedkommende med henblik på angreb af opdukkende lønnende mål, eller
  - Midlertidigt, når en handling afbrydes på grund af direkte fjendtlig tvingende indgriben. Så snart enheden atter er i stand til at genoptage den befalede handling, skal den oprindelige instruks atter følges.

### **04.03.00 Ordre**

- 04.03.01 Hver chef udsteder ordre til de enheder der er direkte under hans kommando.
- 04.03.02 Ordrene angives med symboler [#skema.ordre] på en ordreseddel.
- 04.03.03 Spillerne er som hovedregel bundet for hele trækket af de på ordresedlen noterede ordre.

04.03.04 Ændringer i en ordre kan dog gøres med en forsinkelse på et halvt træks reaktionstid, og kun såfremt ændringen bliver nødvendig som følge af en instruks eller af forhold, der i henhold til 04.02.05 ville give en chef ret til selv at ændre instruksen.

Ændringen regnes fra det tidspunkt instruksen modtages eller den forårsagende handling skete og/eller opdages. Dette gælder også selvom handlingen skete i det foregående træk.

En enhed vil dog altid kunne skyde med håndvåben eller afbryde en skydning uden forsinkelse.

En artilleri enhed kan foretage en forsvarsskydning og afbryde en skydning uden forsinkelse.

04.03.05 Kan en enhed, der har brug for at ændre ordre, ikke selv se den fjendtlige optræden, der nødvendiggør ændringen, kan enhedens ordre kun ændres såfremt den operative chef for enheden kan observere den fjendtlige handling og er indenfor et halvt træks marchlængde (alt efter terræn) af den pågældende enhed.

## 05.00.00 Trækfølge

### 05.01.00 Generelt

05.01.01 Hvert træk i spillet indeholder X faser, som udføres i rækkefølge.

05.01.02 Når et træk er afsluttet, begyndes et nyt træk.

### 05.02.00 Trækkets faser

05.02.01 Hver fase udføres af spillerne på samme tid.

05.02.02 Faserne er:

1. Ordre udstedelse.
2. Reorganisering
3. Erklæring af angrebshandlinger [16.02.00].
4. Fredelige flytninger.
5. Skydninger.
6. Angrebshandlinger.

## 06.00.00 Taktiske Enheder

*Dette regelsæt skelner mellem operative enheder og taktiske enheder, er der ikke angivet om det er en operativ eller taktisk enhed er det en taktisk enhed.*

### 06.01.00 Enheder generelt

- 06.01.01 Taktiske enheder klassificeres som henholdsvis infanteri, kavaleri eller artilleri. Derudover findes der nogle typer ikke taktiske enheder f.eks. træn og pionere.
- 06.01.02 Hver enhed har en nationalitet.
- 06.01.03 Hver enhed har et antal start figurer.
- 06.01.04 Hver enhed har en valør  
En enheds valør er et mål for enhedens træning, kamperfaring og entusiasme.

### 06.02.00 Opdeling/samling af enheder

- 06.02.01 Hvor opdeling er tilladt tager opdelingen et helt uforstyrret træk, medmindre andet fremgår af specialregler.
- 06.02.02 Hvor en opdeling er gennemført, regnes hver enhed som en selvstændig taktisk enhed.
- 06.02.03 Infanteri enheder fra samme operative enhed kan samles til en taktisk enhed. Sammenlægningen tager et helt uforstyrret træk.  
Hvis over  $\frac{3}{4}$  af den sammenlagte enhed har 1. skydning, vil den sammenlagte enhed have 1. skydning.  
Den sammenlagtes enheds valeur er gennemsnittet af de sammenlagte enheders valeur.  
Skal enheder fra flere operative enheder sammenlægges, kan det kun ske ved en instruks.
- 06.02.04 Kavaleri enheder af samme type og fra samme operative enhed kan samles til en taktisk enhed. Sammenlægningen tager ingen tid.  
Hvis alle enheder i den sammenlagte enhed har 1. angreb i storm, vil den sammenlagte enhed have 1. angreb i storm.  
Den sammenlagtes enheds valeur er gennemsnittet af de sammenlagte enheders valeur.  
Skal enheder fra flere operative enheder sammenlægges, kan det kun ske ved en instruks.

### 06.03.00 Indbrudsafstand

- 06.03.01 Alle enheder har en indbrudsafstand på 5 cm. Såfremt synsvidden er mindre, er indbrudsafstanden den samme som synsvidden.

- 06.03.02 Det er kun muligt at rykke ind over en fjendtlig enheds indbrudsafstand med enheder i OR eller LU, endvidere skal den fjendtlige enhed:  
- være FU, eller  
- være i spredt formation uden hindring eller dækning foran sig og egen enhed skal være i sluttet formation.

- 06.03.03 En enhed i FU, der er inden for indbrudsafstand af en fjendtlig enhed i OR eller LU, skal flygte ud af indbrudsafstand.

- 06.03.04 En enhed i spredt formation, der er inden for indbrudsafstand af en fjendtlig sluttet formation i OR eller LU, skal mindst retirere ud af indbrudsafstand. Kan den ikke nå inden for støtteafstand af egen enhed i sluttet formation eller soutien, kommer den tillige i U.

### 06.04.00 Skyde- og nærkampsenhed

- 06.04.01 Infanteri og kavaleri:  
5 figurer er en skyde- og nærkampsenhed, er der 2 figurer til rest forhøjes dette til en skyde-/nærkampsenhed. Dvs. 2-6 = 1 skydeenhed, 7-11 = 2, 12-16 = 3 osv.
- 06.04.02 Artilleri:  
Hver kanon/haubits en piece repræsenterer er en skydeenhed.  
Besætningen til et batteri er en nærkampsenhed og vil regnes for 2 figurer pr. piece.

### 06.05.00 Moralsk påvirkning

- 06.05.01 Hvis en enhed under spillet bliver  
U: skal den retirere et halvt træk  
FU: skal den flygte et halvt træk  
i det træk den bliver påvirket, med mindre andet er angivet eller påvirkningen kun gælder for resten af trækket.

### 06.06.00 Støtteenheder

- 06.06.01 Støtteenheder er 2. træfninger og naboenheder.
- 06.06.02 En støtteenhed skal være mindst halvt så stor som den støttede enhed, og skal for en infanterienhed bestå af mindst 7 figurer, og for en kavalerienhed bestå af mindst 3 figurer.
- 06.06.03 En 2. træfning være inden for støtteafstand af den støttede enhed.  
Støtteafstanden beregnes efter enhedens almindelige marchlængde i den aktuelle formation og i forhold til den aktuelle formation. Der måles fra centrum af den støttede enheds front til den nærmeste brikbrand af den støttede enhed.
- 06.06.04 En naboenhed skal være opstillet inden for indbrudsafstand af den støttede enhed, enten ved siden af denne, eller "en echelon".  
Naboenheden skal have samme retning som den støttede enhed, eller kunne beskyde en potentiel angriber, eller den kan være en side i en karré af flere taktiske enheder.

06.06.05	En støtteenhed kan kun være støtteenhed for en enhed i hvert træk.	06.08.04	Enheder kan ikke skyde mens der genforsynes.
06.06.06	En støtteenhed skal være deployeret i sluttet formation, dog kan en spredt formation i dækning være naboenhed.	06.08.05	Dommeren kan i særlige situationer bestemme, at en enhed kan få ammunition fra en anden enhed. Dette foregår som i 06.08.02.
06.06.07	Den støttede enhed skal være deployeret i sluttet formation eller spredt formation i dækning.		
06.06.08	Støtteenheden må ikke være engageret i nærkamp mens handlingen, den er støtteenhed for, foregår.		
06.06.09	Støtteenheden må ikke have ordre til at angribe i trækket.		
06.06.10	Støtteenheden må ikke have skudt i trækket, med mindre den er naboenhed og har beskudt/beskyder en potentiel angriber.		
06.06.11	Infanteri kan ikke 2. træfning for kavaleri.		
06.06.12	Infanteri kan kun være naboenhed for kavaleri hvis enheden er deployeret i bataillonsmasse, karré eller er i dækning.		
<b>06.07.00 Decimering</b>			
06.07.01	<p>Hvis en enhed mister over 25% af sin oprindelige styrke, bliver den resten af slaget LU, med mindre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enheden er artilleri,</li> <li>- Enheden vinder en nærkamp hvor taberen går i FU,</li> <li>- Enheden foretager hvil [18.02.00],</li> <li>- Den sammenlægges med 1 eller flere enheder til en større enhed.</li> </ul> <p>Såfremt disse enheder alle har mistet over 25% af oprindelig styrke, får den sammenlagte enhed 1 valeurpoint mindre end gennemsnittet af enhedernes valeur. Sammenlægningen tager 1 træk, foruden marchtid.</p>		
06.07.02	<p>Hvis en enhed mister over 50% af sin oprindelige styrke, har det følgende effekt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enheden bliver resten af slaget U,</li> <li>- Enheden kan ikke reorganiseres,</li> <li>- Enheden kan benyttes som fangevogtere, og</li> <li>- Enheden kan benyttes til at fragte artilleri ammunition.</li> </ul>		
<b>06.08.00 Genforsyning</b>			
06.08.01	En enhed kan kun genforsynes ved en instruks, fra den chef der har den ekstra ammunition underlagt.		
06.08.02	For at en enhed kan genforsynes skal den være inden for indbrudsafstand af ammunitionsvognen. Genforsyningen tager 2 træk for en infanterienhed eller batteri. Er infanterienheden et selvstændigt kompagni, tager genforsyningen dog kun 1 træk.		
06.08.03	Ved genforsyning af artilleri, skal hele batteriet være samlet for at der kan genforsynes.		

**07.00.00 Infanteri****07.01.00 Generelt**

- 07.01.01 Den grundlæggende infanterienhed er infanteribataillonen.
- 07.01.02 Infanteri kæmper i sluttet formation og er bevæbnet med musketter.
- 07.01.03 Særlige infanterienheder kan formere spredt formation (typisk enhedens elitekompagnier samt uddannede lette enheder), disse kan være helt eller delvist bevæbnet med rifler.
- 07.01.04 Særlige infanteri enheder (typisk de samme som kan formere spredt formation) kan opdeles i kompagnier, hvert kompagni vil derefter regnes for en selvstændig taktisk enhed.

**07.02.00 Ammunitionstildeling og -forbrug**

- 07.02.01 Hver infanterienhed har ved spillets start 12 kampsatser ammunition.
- 07.02.02 Der forbruges 1 kampsats ammunition ved skydning i et helt træk, halvt træk og når enheden er engageret i nærkamp.

**08.00.00 Kavaleri****08.01.00 Generelt**

- 08.01.01 Den grundlæggende kavalerienhed er kavalerieskadronen.
- 08.01.02 Kavaleri klassificeres som let, middelsvært, tungt og kosakker.
- 08.01.03 Let, middelsvært og tungt kavaleri kæmper i sluttet formation og er bevæbnet med sabler, lancer og/eller karabiner.
- 08.01.04 Let kavaleri, kosakker og særlige eliteenheder kan desuden formere spredt formation.
- 08.01.05 Kosakker kan ikke angribe i sluttet formation og har vanskeligt ved at manøvre i sluttet formation.

**08.02.00 Ammunitionstildeling og -forbrug**

- 08.02.01 Hver kavalerienhed der er udrustet med karabiner har ved spillets start 6 kampsatser ammunition.
- 08.02.02 Der forbruges 1 kampsats ammunition ved skydning i et helt træk eller halvt træk.

**08.03.00 Tab af valeur**

- 08.03.01 For hvert træk udover 2, hvor en kavalerienhed er i nærkamp eller er naboenhed, nedsættes kavalerienhedens valeur med 1 valeurpoint.
- 08.03.02 Falder en kavalerienheds valeur til under -4 skal kavalerienheden afbryde kampen.
- 08.03.03 En kavalerienhed med en valeur under -4 kan ikke angribe eller være støtteenhed.
- 08.03.04 En kavalerienhed kan genvinde tabte valeurpoint ved at hvile 1 træk for hvert tabt valeurpoint, efter at have hvilet i 8 træk [18.02.00]. En enhed kan aldrig få en højere valeur end den havde ved spillets start.

**08.04.00 Særligt vedrørende britisk kavaleri**

- 08.04.01 Britisk kavaleri, undtaget fremmet kavaleri i engelsk tjeneste, kan gå ud af kontrol under kamp.
- Når der engageres en fjendtlig enhed, kastes der med 1d6. Kastes der 4-6 vil enheden fortsætte nærkampen i mindst 2 træk.
  - Hvis der med 1d6 kastes 4-6 vil enheden forfølge en fjende i U eller FU i mindst 2 træk.
- Kavalerienheden vil kun afbryde disse handlinger hvis det selv går i U eller FU.



**08.05.00 Særligt vedrørende kosakker og lignende irregulært rytteri**

- 08.05.01 Kosakker kan ikke benytte stormmarch.
- 08.05.02 Følgende gælder for kosakker i sluttet formation, marchkolonne undtaget:
- er LU
  - får halveret deres marchlængde, og
  - kan ikke angribe
  - vil, hvis de bliver angrebet, regnes for spredt formation.
- 08.05.03 Et kosakregiment (pulken) har normalt 4 eskadroner (sotinas), med mindre andet er opgivet.  
Kosakker kæmper med 25-75% af enheden i sværm og resten i soutien.
- 08.05.04 Kosakker kan i sværm have støtteenheder og kan selv være naboenhed.  
Støtteafstanden for 2. træfning regnes til soutien, og for naboenhed til sværmen.

**09.00.00 Artilleri****09.01.00 Generelt**

- 09.01.01 Den grundlæggende artillerienhed er artilleribatteriet.
- 09.01.02 Artilleri klassificeres efter skytsets kaliber (3-4, 6, 8-9, 12 eller 18 pund) samt dets fremføringsform (fod, kørende eller ridende).
- 09.01.03 Besætningen på et fod batteri går til fods.  
Et kørende batteri har plads til besætningen på prodset.  
Besætningen på et ridende batteri har egne heste.

**09.02.00 Ammunitionstildeling og –forbrug**

- 09.02.01 Hver kanon/haubits får et antal kampsatser ammunition ved spillets start.  
Shrapneltildelingen fratrækkes kardæsk-tildelingen.

	Kanon/Haubits
Fuldkugle/Granat	16
Kardæsk	8
Shrapnel	2

- 09.02.02 Ammunitionen er på prodset.
- 09.02.03 En kanon/haubits forsynes uden videre fra sit prods, såfremt det er inden for 5 cm af piecens bagkant.  
Er afstanden større, skal der afsættes figurer til at fragte ammunitionen. For hver 4 kanoner/haubits skal der afsættes 1 figur pr. 4 cm, udover de første 5 cm, prodset er fra piecens bagkant.  
For hver påbegyndt 10 cm, udover de første 10 cm, et prods er væk fra piecen, forlænges ammunitionsskift med 1 træk. Et sådan ammunitionsskift skal notes på ordresedlen.
- 09.02.04 Der forbruges 1 kampsats ammunition ved skydning i et helt træk, halvt træk og ved en forsvarsskydning pr. kanon/haubits.
- 09.02.05 Ved koordinering forbruges der 1½ kampsats ammunition pr. kanon/haubits.

**09.03.00 Af-/påprodsning og klargøring**

- 09.03.01 For hver piece skal angives om piecen er af- eller påprodset og om piecen er klargjort. Er intet angivet, regnes piecen for afprodset og ikke klargjort.
- 09.03.02 Tidsfradrag for af-/påprodsning og klargøring fremgår af Skema III.
- 09.03.03 Påprodsning kan gøres uden brug af marchtid hvis prodset mindre end 5 cm fra piecen.

**09.04.00 Batterier med haubits og kanoner**

- 09.04.01 Hvis et batteri har både haubits og kanoner i samme batteri, regnes haubitserne at skyde på samme zone og med samme virkning som kanonerne når batteriet ikke skyder med granat. Skyder batteriet med granat kan kun haubitserne skyde.

**09.05.00 Prolongering**

09.05.01 Ridende batterier kan prolongere i maksimalt 1 træk.  
Prolongering kan fortages i linie og marchkolonne.

09.05.02 Ved prolongering påprodses piecens munding prodset.

**09.06.00 Ødelagt og beskadiget materiel**

09.06.01 Ødelagt materiel kan ikke repareres under spillet.

09.06.02 En pieces besætning kan reparere beskadiget materiel i løbet af 2 uafbrudte træk.

Besætningen kan, hvis piecen skal skyde, foretage 1 reparation i trækket. Hvis flere reparationer foretages kan piecen ikke skyde.

En reparation bliver afbrudt hvis batteriet bliver angrebet eller bevæger sig.

09.06.03 Ødelægges et prods ved artilleribeskydning er der en chance for at ammunitionen eksplodere.

Der kastes 1d6:

	<b>Ammunition der eksplodere</b>
<b>1-4</b>	Intet
<b>5</b>	Halvdelen
<b>6</b>	Alt

Der regnes med et batteris prods har den samme mængde ammunition.

Ekspllosionen regnes som skydning med fuldkugle. Enheder inden for 10 cm af prodset regnes for zone I, enheder inden for 20 cm regnes for zone II. Hver 3 kampsatser ammunition der eksplodere regnes for en skydeenhed.

Der kastes med 3d6 + beregning af tab (inkl. materiale tab for artilleri) for hver enhed der er omfattet af eksplosionen.

For batteriet hvor prodset eksplodere kastes der dog for både prods og piecer. Beregningen for prodset får +3. Ved materiale tab for prods kan kanoner ikke ødelægges/beskadiges og omvendt.

**10.00.00 Træn og andre ikke taktiske enheder****10.01.00 Træn**

10.01.01 Træn er normalt underlagt den øverste stab.

10.01.02 Ekstra ammunition skal føres på ammunitionsvogne.

10.01.03 Ingeniørmateriel opbevare i en ingeniørpark og føres på forsyningsvogne og lignende.

**10.02.00 Pionere**

*(kommer sammen med regler for brug af pionere)*

**11.00.00 Formationer****11.01.00 Generelt**

- 11.01.01 En enhed er altid i formation med mindre enheden er i FU. En enhed i FU har stadig front, ryg og flanke.
- 11.01.02 Alle referencer til "geledder" er figur geledder.
- 11.01.03 Infanteri og kavaleri enheder på 1 figur regnes som tabt, og fjernes fra spillet.

**11.02.00 SKYTTEKÆDE/SVÆRM**

11.02.01 Skyttekæde for infanteri og sværm for kavaleri er en spredt formation, som kan være "tæt" eller "tynd".

11.02.02 I spillet kan kun særlige tropper formere spredt formation.

Herfra undtages dog enheder der kæmper i by eller i skov- og plantagekanter. Disse vil kunne formere spredt formation uanset art.

De tropper der almindeligvis kan formere spredt formation, er enhedernes elitekompagnier, samt særligt uddannede lette enheder. Det afgøres i grundlaget eller i særlige lister, hvilke enheder, der henhører under de ovennævnte kategorier.

For kavaleri vedkommende er sværm en angrebsformation, der kun kan benyttes af let kavaleri, kosakker og elitetropper.

11.02.03 Tæt skytte kæde/sværm:  
Enheden står på 1 geled med en frontbredde fra og med 3 cm til 6 cm pr. figur.

11.02.04 Tynd skytte kæde/sværm:  
Enheden står på 1 geled med en frontbredde fra og med 6 cm til og med 12 cm pr. figur.

11.02.05 Hvis frontbredden er under 3 cm pr. figur regnes enheden for at være i sluttet formation.

11.02.06 Ved tvivlsspørgsmål regnes enheden altid at være i den tætteste formation.

11.02.07 Soutien:  
Soutien er en sluttet formation, som kan bruges af kavaleri og infanteri, der har dele af enheden i spredt formation.

Soutien opstilles for infanteri som angrebskolonne og for kavaleri som linie. Selvom soutien opstilles som disse formationer, får den ikke tillæg/fradrag for disse formationer.

11.02.08 Tirailørkæde:  
Tirailørkæde er en spredt formation som kan udskilles af infanteri i linie og angrebskolonne. Tirailørkæden består normalt af et særligt uddannet kompagni.

En tirailørkæde skal bestå af mindst 2 figurer. En tirailørkæde opstilles i spredt formation foran enheden, og kan højst være et halvt træks marchtid fra moderenheden..

En tirailørkæde har ikke nogen 1. skydning og vil, hvis den skyder, ikke forbruge moderenhedens 1. skydning.

**11.03.00 LINIE**

11.03.01 Linien er en sluttet formation, som kan anvendes af både infanteri, kavaleri og artilleri.

11.03.02 En infanterienhed i linie står på 2 geledder

11.03.03 En kavalerienhed i linie står på 1 geled.

11.03.04 En artillerienhed i linie står med piecerne ved siden af hinanden evt. med forskydninger.

**11.04.00 ANGREBSKOLONNE**

11.04.01 Angrebskolonnen er en sluttet formation, som kan anvendes af både infanteri og kavaleri.

11.04.02 En enhed i angrebskolonne er opstillet på mindst 3 geledder og med en front på højst 7 figurer.

11.04.03 For kavaleriets vedkomne formeres en angrebskolonne af eskadronerne i et regiment eller en brigade. Kun franske enheder kan benytte angrebskolonne for kavaleri.

11.04.04 Enheder, som i deres organisatoriske opstilling vil få en front på over 7 figurer, regnes stadig som angrebskolonne, men bliver fronten på mere end 12 figurer, så kan enheden kun bevæges som linie.

**11.05.00 MARCHKOLONNE**

11.05.01 Marchkolonnen er en sluttet formation, som kan anvendes af både infanteri, kavaleri og artilleri.

11.05.02 En infanteri og kavaleri enhed i marchkolonne er opstillet med figurerne bagved hinanden og en front på højst 2 figurer.

11.05.03 En artillerienhed i marchkolonne opstilles med piecerne bagved hinanden.

11.05.04 En infanterienhed i marchkolonne kan ikke have udskilt tirailørkæde.

**11.06.00 KARRÉ**

11.06.01 Karréen er en sluttet formation, som kan anvendes af infanteri.

11.06.02 En enhed i karré er opstillet med figurerne i en hul firkant, således at der dannes front til alle sider.

11.06.03 Er der under 10 figurer regnes enheden for at være en hob [11.08.00].

11.06.04 Karréen kan være rektangulær.

11.06.05 En infanterienhed i karré kan ikke have udskilt tirailørkæde.

**11.07.00 BATALJONSMASSE**

11.07.01 Bataillonsmassen er en sluttet formation, som kan anvendes af infanteri.

11.07.02 En enhed i bataillonsmasse er opstillet som en angrebskolonne, men således at de yderste figurer i formationen danner front til alle sider.

11.07.03 Er der under 10 figurer regnes enheden for at være en hob [11.08.00].

11.07.04 En infanterienhed i bataillonsmasse kan ikke have udskilt tirailørkæde.

### **11.08.00 HOB**

11.08.01 Hob er en sluttet formation, som kan anvendes af infanteri.

11.08.02 Hob opstilles med front til alle sider

11.08.03 Hob dannes af 2 til 9 figurer.

11.08.04 En infanterienhed i hob kan ikke have udskilt tirailørkæde.

11.08.05 En hob kan ikke få tillæg/fradrag for støtteenheder, og kan ikke være støtteenhed.

## **12.00.00 Front- og formationsændring**

### **12.01.00 Generelt**

12.01.01 Enheder er i LU under og et halvt træk efter front- eller formationsændring.

12.01.02 Enheder i sluttet formation kan kun ændre deres marchretning ved at foretage en frontændring.

Dette gælder ikke for marchkolonner.

### **12.02.00 Frontændring**

12.02.01 Frontændring udføres ved enten drej eller vending.

12.02.02 Ved drej fastholdes den ene af enhedens flanker. Den valgte flanke er enhedens omdrejningspunkt, og der drejes i retning af enhedens front.

Enhedens marchlængde reduceres med marchlængden mellem enhedens modsatte flanke før og efter udførelse af drejningen

12.02.03 Ved vending roteres 90° eller 180° omkring enhedens midtpunkt.

Tidsfradrag for vending fremgår af Skema IV.

### **12.03.00 Formationsændring**

12.03.01 Tidsfradrag for formationsændring fremgår af Skema V.

12.03.02 Angribes eller beskydes en enhed under formationsændring, så bestemmer enhedens modstander, hvilken af de to formationer enheden anvender for modtagelse af angrebet eller beskydningen.

**13.00.00 Enheders march****13.01.00 Marchlængder**

- 13.01.01 En enheds marchlængde er betinget af enhedens våbenart og formation.
- 13.01.02 Marchlængder for de enkelte våbenarter og formationer aflæses af Skema VI.
- 13.01.03 Stier anses for at være den samme terræntype som terræntypen de er i.

**13.02.00 Passage af hindringer**

- 13.02.01 Tidsfradrag for passage af hindring aflæses af Skema VII.
- 13.02.02 Kavaleri i linie og sværm har ikke noget tidsfradrag for at passere en hindring.
- 13.02.03 Under og i et halvt træk efter passage af hindring II og III er infanteri i sluttet formation i LU.
- 13.02.04 Under og i et halvt træk efter passage af hindring I er kavaleri i sluttet formation og artilleri i LU.
- 13.02.05 Reglerne for uorden efter passage af hindring gælder ikke, hvis hindringen indgår som en negativ faktor til angrebs-/forsvarskastet, fordi hindringen skal passeres af en angriber under angrebshandlingens udførelse.
- 13.02.06 Kavaleri og artilleri kan ikke passere hindring II og III.
- 13.02.07 En sluttet formation i U kan ikke passere hindringer.
- 13.02.08 En spredt formation i U kan ikke passere hindring II og III.
- 13.02.09 Infanteri i FU kan ikke passere hindring II og III.
- 13.02.10 Artilleri i FU kan ikke passere hindringer. Dog kan besætningen passere hindring I.
- 13.02.11 Kørende træen kan ikke passere hindringer.

**13.03.00 Passage af vandløb**

- 13.03.01 Vandløb over ½ cm bredde skal passeres i marchkolonne.
- 13.03.02 Vandløb over 4 cm bredde kan kun passeres i vadesteder.

**13.04.00 Passage af skov, sump eller mose**

- 13.04.01 Skov, sump og mose kan, udenfor vej, kun passeres af:
- Sluttet formation: Visse enheder i marchkolonne på stier. Se Skema VI.
- Spredt formation: Infanteri og kosakker.
- Flugt: Infanteri og kosakker.
- 13.04.02 Infanteri og kosakker kan rykke ind i og ud af skovkanter i både sluttet og spredt formation.

**13.05.00 Særligt vedrørende infanteri i linie**

- 13.05.01 Infanteri i linie kan benytte løb (hurtig march) i et halvt træk.  
Marchlængden for løb i linie er den samme som marchlængden for angrebskolonne.
- 13.05.02 Løb i linie kan højst benyttes hvert 8. træk.
- 13.05.03 En enhed er LU et halvt træk efter løb i linie. Hvis løb i linie benyttes for at angribe, er enheden ikke LU under angrebshandlingen.

**13.06.00 Særligt vedrørende artilleri i linie**

- 13.06.01 Påprodset artilleri i linie kan marchere i maksimalt 2 træk i træk.

**13.07.00 Stormmarch**

- 13.07.01 Tungt kavaleri og ridende artilleri kan højst benytte stormmarch hvert 8. træk.  
Mellemsvært kavaleri kan højst benytte stormmarch hvert 6. træk.  
Let kavaleri kan højst benytte stormmarch hvert 4. træk.
- 13.07.02 Hindringer kan ikke passeres i stormmarch.
- 13.07.03 En afbrudt stormmarch kan ikke genoptages.
- 13.07.04 Under stormmarch kan der højst laves en frontændring, der ikke må være over 20°, pr. træk.
- 13.07.05 Kavaleri og ridende batterier kan højst benytte stormmarch 2 træk i træk, men er er så LU i 2. træk.
- 13.07.06 For at opnå tillæg ved angrebs-/forsvarskastet [Skema XVII] og evt. initiativfordele ved benyttelse af stormmarch, skal enheden have benyttet stormmarch i mindst ½ træk.

**13.08.00 Sidemarch**

- 13.08.01 Såfremt 2 taktiske enheder marcherer parallelt, og afstanden mellem dem er under 3 cm, regnes enhederne som en formation ved beregning af marchhastighed, medmindre den ene enhed marcherer i marchkolonne på vej.  
Dette har ingen betydning ved beregning af formation i forbindelse med angrebs-/forsvarskastet.

**13.09.00 Gennemmarch**

- 13.09.01 Alle enheder i sluttet formation kan gennemmarchere og gennemmarcheres af enheder i spredt formation, såfremt en af enhederne er stationær.
- 13.09.02 To enheder i spredt formation kan gennemmarchere hinanden, uden de behøver at være stationære.

- 13.09.03 En infanteri- eller kavalerienhed i sluttet formation kan gennemmarchere en stationær sluttet formation.  
Begge enheder skal være OR eller LU.  
Gennemmarchen foregår i halv hastighed i forhold til normal march i samme terræn.  
Under og et halvt træk efter gennemmarchen er begge enheder i LU.
- 13.09.04 En artilleri enhed kan gennemmarchere en stationær sluttet formation.  
Den stationære enhed skal være OR eller LU.  
Under og et halvt træk efter gennemmarchen er den gennemmarcherende enhed i LU.
- 13.09.05 Under gennemmarch kan en stationær enhed ikke skyde eller arbejde.
- 13.09.06 Landeværn/milits og kosakker kan ikke gennemmarchere eller gennemmarcheres af enheder i sluttet formation.

## 14.00.00 Skydning med håndvåben

### 14.01.00 Deltagende figurer

- 14.01.01 Infanteri: 2 forreste geledder.  
Kavaleri: 1. geled.
- 14.01.02 Alle figurer der kan nå medregnes. Figurer i 2. geled kan nå, hvis figuren i 1. geled kan nå.
- 14.01.03 Den skydende kan bestemme at kun en del af den skydende enhed skyder.
- 14.01.04 En enhed kan kun skyde 1 gang i et træk.

### 14.02.00 Skudafstande og skudvinkler

- 14.02.01 Skudzoner aflæses af 0.
- 14.02.02 Den maksimale skudvinkel er 45° på frontretningen.
- 14.02.03 Den skydende kan bestemme, at kun en del af den beskudte enhed beskydes.
- 14.02.04 Beskydes en spredt formation der står mindre end 5 cm foran egne enheder i sluttet formation, kan den skydende vælge at beskyde begge enheder. Der vil beregnes tab og påvirkning på begge enheder som ved skydning på den sluttede formation. Der fjernes tab forholdsvis fra den spredte og sluttete formation.
- 14.02.05 Når en enhed skyder, regnes enheden for at skyde på samme zone. Dog kan enheder med både musket og riffel skyde på 2 zoner.  
Der regnes med afstanden fra centrum af front af de deltagende figurer, til centrum af front, ryg eller flanke af den beskudte enhed, eller del heraf.
- 14.02.06 Hvis den beskudte enhed bevæger sig, regnes der med den zone den beskudte enhed opholder sig mest i under skydningen.

### 14.03.00 Skydetid

- 14.03.01 Der kan enten skydes i et helt eller halvt træk. Ved skydning i et halvt træk halveres tab.

### 14.04.00 Ildvirkning

- 14.04.01 Resultatet af håndvåbenskydning beregnes således:
- 14.04.02 Tabs tillæg/fradrag fra de to tabs kolonner i Skema X udregnes.
1. Moral tillæg/fradrag fra moral kolonnen i Skema X udregnes.
  2. Der kastes 3d6.
  3. Tabsvirkningen pr skydeenhed [06.04.00] (Resultatet af de 3d6 + tab tillæg/fradrag) aflæses af Skema XI.
  4. Moralpåvirkningen (resultatet af de 3d6 + tab tillæg/fradrag + moral tillæg/fradrag) aflæses af Skema XI.
- 14.04.03 Den skydende enhed kan højst moralpåvirke 3 gange det antal figurer der skyder.

14.04.04 Beskydes kun en del af en enhed, men den skydende enhed har figurer nok til at påvirke hele enheden, opnås fuld moralskpåvirkning af den beskydte del, og en grad mindre mod resten af enheden.

#### **14.05.00 Særregler**

14.05.01 For beskydning af bebyggede områder se 19.06.00.

14.05.02 For beskydning af skove og plantager se 20.04.00.

#### **14.06.00 Forklaringer til Skema X**

##### 14.06.01 Krudtrøg efter skydning i 1 træk

Dette tillæg/fradrag gives kun hvis den skydende eller beskydte enhed i hele sidste træk skød. Enheden skal desuden være en sluttet formation (andre formationer udvikler ikke krudtrøg nok til at virke forstyrrende).

##### 14.06.02 Enhed ej stationær i ¼ træk

Det har kun betydning hvis enheden har bevæget sig eller ændret formation i samme træk som skydningen, hvad den har fortaget sig i tidligere træk er uden betydning.

##### 14.06.03 Besvarer ikke beskydning med håndvåben

Hvis en enhed beskydes af flere enheder og den besvarer en af disse, regnes den, for dette tillæg/fradrag, at besvare dem alle.

##### 14.06.04 Skydning på zone I/II med $\geq 75/50/25\%$ rifler

Hvis den skydende enhed har rifler, der skyder på zone I, og musketter, der skyder på zone II, gives der tillæg efter hvor stor en del af enheden der har rifler.

## **15.00.00 Skydning med artilleri**

### **15.01.00 Deltagende enheder**

15.01.01 Afprodsede og klargjorte piecer kan skyde.

15.01.02 Den skydende kan bestemme at kun dele af den skydende enhed skyder.

15.01.03 Flere batterier kan koordinere deres skydning mod samme mål, se 15.08.00.

### **15.02.00 Skydetid**

15.02.01 Der kan skydes i et helt eller halvt træk, endvidere kan et batteri altid afgive en forsvarsskydning [15.10.00].

### **15.03.00 Skudafstande og skudvinkler**

15.03.01 Skudlinien er linien mellem centrum af front af de deltagende piecer, til nærmeste figur i den beskydte enhed.

15.03.02 Skudafstanden er længden af skudlinien. Skudzoner aflæses af Skema XII.

15.03.03 Den maksimale skudvinkel er 45° på frontretningen.

15.03.04 Når en enhed skyder, regnes enheden for at skyde på samme zone.

15.03.05 Beskydes en spredt formation der står mindre end 10 cm foran egne enheder i sluttet formation, kan den skydende vælge at beskyde begge enheder. Der vil beregnes tab og påvirkning på begge enheder som ved skydning på den sluttede formation. Der fjernes tab forholdsvis fra den spredte og sluttede formation.

15.03.06 Hvis den beskydte enhed bevæger sig, regnes der med den zone den beskydte enhed opholder sig mest i under skydningen. Hvis den opholder sig lige meget i 2 eller flere zoner, beregnes et gennemsnitligt fradrag/tillæg, såfremt dette er muligt.

### **15.04.00 Ammunitionstyper**

15.04.01 En enhed kan kun skyde med en type ammunition i et træk. For batterier med både haubits og kanoner se 09.04.00.

#### 15.04.02 Fuldkugle (SF):

Kanoner og kanonhaubits kan skyde med fuldkugle.

Fuldkugle kan bruges på zone I, II og III.

#### 15.04.03 Granat (SG):

Haubits og kanonhaubits kan skyde med granat.

Granat kan bruges på zone II og III.

15.04.04 Kardæsk (SK):  
Kanoner, haubits og kanonhaubits kan skyde med kardæsk.  
Kardæsk kan bruges på zone I og zone II for kardæsk.

15.04.05 Shrapnel (SS):  
Kanoner og haubits kan skyde med shrapnel.  
Shrapnel kan bruges på zone II og III.

### **15.05.00 Indskydning**

15.05.01 Indskydning fortages med 1 kanon/haubits uden effekt og uden forbrug af ammunition.  
Indskydning tager et halvt træk.

15.05.02 Et batteri kan skyde uden at være indskudt, og vil i træk derefter være indskudt på målet.

15.05.03 Et batteri kan kun være indskudt på et mål.

### **15.06.00 Flankeskydning**

15.06.01 Er vinklen mellem skudlinien og frontlinien af den beskudte enhed under 20°, gives der tillæg/fradrag for flankeskydning.

### **15.07.00 Overskydning**

15.07.01 Overskydning med fuldkugle er mulig hvis:

- Den skydende enhed står mindst 1 F højere end den overskudte enhed eller terrængenstand,
- Afstanden mellem den skydende enhed til den overskudte enhed eller terrængenstand er  $\geq 12$  cm, og
- Afstanden mellem den overskudte enhed eller terrængenstand til den beskudte enhed eller terrængenstand er  $\geq 10$  cm.

15.07.02 Overskydning med granat og shrapnel er mulig hvis:

- Den skydende enhed ikke står lavere end den overskudte enhed eller terrængenstand,
- Afstanden mellem den skydende enhed til den overskudte enhed eller terrængenstand, bakker undtaget, er  $\geq 5$  cm, og
- Afstanden mellem den overskudte enhed eller terrængenstand til den beskudte enhed eller terrængenstand er  $\geq 10$  cm.

15.07.03 Overskydning med kardæsk er ikke tilladt.

### **15.08.00 Koordination**

15.08.01 Koordination af flere batterier skal angives på ordreseddelen.

15.08.02 Koordination kan kun fortages mod stationære mål. Stationære mål er:

- Faste terrængenstande og personel der forbliver i, på eller umiddelbart bag disse.
- Pionerer i arbejde
- Artilleri i stilling

15.08.03 For at kunne koordinere skal hvert batteri have indskudt på målet.

15.08.04 Koordination skal ledes af en artillerichef.

15.08.05 Ved koordination forbruges  $1\frac{1}{2}$  kampsats ammunition.

15.08.06 Tillæg/fradrag for koordination se Skema XIII.

### **15.09.00 Ikke-rikochet-område**

15.09.01 Ikke-rikochet-område er:

- Bebyggede områder,
- Sump og mose,
- Vandløb
- Skov
- Plantage
- Buskadser
- Pløjemark og eng
- Opad skrånende bakkeskrånninger

15.09.02 Ved skydning med fuldkugle regnes det for skydning mod ikke-rikochet-område, hvis:

- Det beskudte mål er i eller mindre end 5 cm bag et ikke-rikochet-område, og/eller
- Halvdelen af skudafstanden, der ligger udover zone I, er ikke-rikochet-område og dette er mindst 5 cm.

15.09.03 Ved skydning med granat regnes det for skydning mod ikke-rikochet-område, hvis:

- Det beskudte mål er i eller umiddelbart bag et ikke-rikochet-område, bakkeskrånninger undtaget.

### **15.10.00 Artilleriets forsvarsskydning**

15.10.01 Et batteri kan altid afgive en forsvarsskydning med kardæsk, mod en angribende enhed hvis:

- Det har ammunition,
- Det ikke er engageret i nærkamp, og
- Det ikke har skudt, eller ordre til at skyde, på andre mål i trækket.

15.10.02 Er forsvarsskydningen  $\leq$  et halvt træk, regnes den for tab og moral påvirkning for et halvt træks skydning. Er den  $>$  et halvt træk, regnes den for tab og moral påvirkning for et helt træks skydning.

15.10.03 Forsvarsskydning regnes altid for skydning på zone I.



**15.11.00 Ildvirkning**

15.11.01 Resultatet af artilleriskydning beregnes således:

1. Tabs tillæg/fradrag fra de to tabs kolonner i Skema XIV udregnes.
2. Moral tillæg/fradrag fra moral kolonnen i Skema XIV udregnes.
3. Der kastes 3d6 (terningekastet).
4. Tabs i mand pr. kanon/haubits (terningekastet + tab tillæg/fradrag) aflæses af Skema XV.
5. Ved beskydning af artilleri omregnes tab i mand til materiel tab jvf. Skema XVI.
6. Moralpåvirkningen (terningekastet + tabs tillæg/fradrag + moral tillæg/fradrag) aflæses af Skema XV.

15.11.02 Den skydende enhed kan højst moralpåvirke 4 figurer pr. kanon/haubits der skyder.

**15.12.00 Særregler**

15.12.01 For beskydning af bebyggede områder se 19.06.00.

15.12.02 For beskydning af skove og plantager se 20.04.00.

**15.13.00 Forklaringer til Skema XIV****15.13.01 Optælling af geledder**

Befinder en enhed sig mindre end 10 cm bag en enhed der beskydes med fuldkugle, granat eller shrapnel, kan den skydende vælge at den regnes med i optælling af geledder og afgørelse af moralsk påvirkning.

**15.13.02 Batteri besvarer ikke artilleriild**

Hvis en enhed beskydes af flere enheder og den besvarer en af disse, regnes den, for dette tillæg/fradrag, at besvare dem alle.

**16.00.00 Angrebshandlinger****16.01.00 Generelt**

16.01.01 Angrebshandlingen skal erklæres i starten af trækket [05.02.00].

**16.02.00 Angrebserklæring**

16.02.01 Angrebserklæringen, og reaktioner på denne, foregår i følgende rækkefølge:

1. Angriberen erklærer hvilken enhed der angribes.
2. Angriberen erklærer hvilke enheder der angriber samt hvilke enheder der er 2. træfning og naboenhed til disse. Ligeledes erklæres hvilke enheder der beskyder forsvareren inden angrebshandlingen og hvilke enheder der reserverer deres ild til at beskyde forsvareren under hans retræte eller flugt.
3. Forsvareren erklærer forsvarsreaktion.
4. Forsvareren erklærer hvilke enheder der er 2. træfning og naboenhed til den forsvarende enhed. Ligeledes erklæres hvilke enheder der beskyder angriberen inden angrebshandlingen og hvilke enheder der reserverer deres ild til at beskyde angriberen under hans retræte eller flugt.

16.02.02 Hvis begge parter har erklæret angreb på ordresedlen, skal den part der har initiativet erklære først.

**16.03.00 Forsvarsreaktioner**

16.03.01 Alle reaktioner sker efter reaktionstid [04.03.04]. Dog kan spredt formation retirere uden reaktionstid.

16.03.02 De forsvarsdispositioner der omtales i 04.02.05, kan for en enhed være modangreb og retræte.

**16.04.00 Angrebshandlingens udførelse**

16.04.01 Hvis kun den ene part er angriber, føres angriberens enheder frem til indbrudsafstand af forsvareren. Forsvareren flytter enheder der er omfattet af angrebet.

Hvis begge parter angriber, føres begge parter enheder frem til indbrudsafstand, idet afstanden deles mellem dem efter marchhastighed.

De enheder der føres frem er naturligvis de angribende enheder, 2. træfning og naboenhed. Disse enheder kan føres frem i den træktid der er til angriber når indbrudsafstand.

16.04.02 Sker det som følge af angrebshandlingen, at oprindeligt ikke implicerede enheder rives med i kampen, må først og reaktionstid tages i betragtning. Herved kan det ske, at disse enheder kan risikere at blive angrebet overraskende, evt. i flanke eller ryg m.v., såfremt der ikke i tide er truffet forholdsregler herfor. Dette får særlig betydning hvis de allerede har forbrugt deres træk.

**16.05.00 Nærkampens udfald**

- 16.05.01 Efter enhederne er flyttet frem til indbrudsafstand udregner parterne tillæg/fradrag til angrebs-/forsvarskastet for parterne jvf. Skema XVII.
- 16.05.02 Begge parter kaster 3d6 og modificere deres resultatet med det udregnede tillæg/fradrag [16.05.01].
- 16.05.03 De endelige resultater [16.05.02] sammenlignes og den med det højeste resultat vinder nærkampen.
- 16.05.04 Forskellen mellem de endelige resultater [16.05.02] viser tabers moralske påvirkning og hvor mange deltagende geledder de to parter har, dette aflæses af Skema XIX.

**16.06.00 Tab efter nærkamp**

- 16.06.01 De figurer der bruges til beregning af nærkampsenheder [06.04.00] er figurerne i de deltagende geledder og en evt. tirailørkæde.  
Kun de figurer der er til og med 18 cm fra modstanderen tælles med, dog kan figurer udstyret med riffel til og med 30 cm fra modstanderen tælles med.
- 16.06.02 Tab i døde og hvis taberen kommer i FU, fanger taberen skal afgive, pr. nærkampsenhed aflæses af Skema XVIII.

**16.07.00 Afbrydelse af nærkamp**

- 16.07.01 Ønsker en af parterne efter angrebs-/forsvarskastet at afbryde nærkampen, skal dette erklæres umiddelbart efter nærkampen.
- 16.07.02 Enheden der afbryder nærkampen kan retirere i resten af trækket, men skal mindst retirere ud af indbrudsafstand. Modparten kan følge efter uden for indbrudsafstand af den retirerende.

**16.08.00 Fortrydelse af angreb eller forsvar**

- 16.08.01 Har en part erklæret angreb og, inden den endelige fremrykning, fortrudt angrebet, skal enheden rykke et halvt træk frem i angrebsretningen, enheden bliver herefter U resten af trækket. Derefter kan enheden gå tilbage i resten af trækket.  
Som følge af afbrydelsen af angrebet er en forsvareres forsvarserklæring annulleret, og forsvarsenheden vil kunne flytte sig, eller skyde almindeligt mod ethvert mål, i sidste halvdel af trækket. Er der tale om imøderidende kavaleri, kan dette afbryde efter et halvt træk eller fortsætte og eventuelt angribe andre mål, der ligger inden for 20° for enhedens retning. Sker det herved at den fortrydende enhed alligevel kan nås, må den evt. tale et rygangreb.

- 16.08.02 Ønsker forsvarer, efter at have erklæret forsvar, at retirere, kan enheden gøre dette efter reaktionstid. Enheden er U resten af trækket. Kan enheden nås af angriber må den evt. tale rygangreb.

*Bemærk at den U en enhed kommer i som følge af ovennævnte fortrydelser, kun gælder i selve trækket, ikke i næste.*

**16.09.00 Særligt vedrørende angreb på artilleri og pionerer**

- 16.09.01 Artilleri, pionerer og andre arbejdende enheder uden bedækning, bliver U så snart en angribende enhed, som består af mindst det samme antal figurer, når indbrudsafstand. Angrebet føres derefter som et normalt angreb mod infanteri, idet den angrebne enhed får -3 for at være ubedækket og -4 for at være U [Skema XVII]
- 16.09.02 En bedækning skal opstilles på højde af enheden den skal bedække på dens truede side(r) og inden for indbrudsafstand som naboenhed [06.06.04]. Angreb mod en enhed med bedækning udføres som et angreb mod bedækningsenheden, idet den bedækkede enheds figurer medregnes i antallet af figurer.

**16.10.00 Særregler**

- 16.10.01 For kamp om bebyggede områder se 19.05.00.
- 16.10.02 For kamp om skove og plantager se 20.03.00.

**16.11.00 Forklaring til angrebs-/forsvarskemaet**

- 16.11.01 For hver 100% flere, til og med 600%  
Egen enhed er figurmæssigt mindst 2, 3, 4, 5, 6 eller 7 gange så stor som modstanderens enhed.  
Kun tirailørkæde og de 6 første geledder kan tælles med.
- 16.11.02 Angrebskolonne  
For infanteri gives dette til en enhed der i denne formation angriber infanteri og/eller artilleri.  
Angribende infanteri beholder dette tillæg selv efter et angreb, men ikke efter det er slået i U eller er blevet angrebet af kavaleri.  
For kavaleri gives dette til en enhed der i denne formation angriber enhver enhed.  
Angribende kavaleri beholder dette tillæg selv efter et angreb, men ikke efter det er slået i U eller hvis det vil blive regnet for holdende kavaleri.
- 16.11.03 Engelsk linie  
Gives til engelsk infanteri i linie.
- 16.11.04 Enhed har 100% rifler  
Enhed har ≥ 50 % rifler  
Gives til enheder der er udrustet med 100% rifler eller 50% eller derover rifler.

- 16.11.05 2. træfning  
Dette tillæg/fradrag gives hvis betingelserne for støtteenhed [06.06.00] er opfyldt.
- 16.11.06 Naboenhed  
Dette tillæg/fradrag gives hvis betingelserne for støtteenhed [06.06.00] er opfyldt.
- 16.11.07 Krudtrøg efter skydning i 1 træk  
Dette tillæg/fradrag gives kun hvis en forsvarende enhed i sluttet formation skød i hele det forrige træk.  
Tillæg/fradraget gælder for både forsvareren og angriberen.
- 16.11.08 Enhed ej stationær i ¼ træk  
Dette tillæg/fradrag gives hvis en forsvarende infanteri enhed ikke har været stationær i ¼ træk.
- 16.11.09 Kavaleri angriber holdende kavaleri  
Hvis en kavaleri enhed ikke har bevæget sig mere end 5 cm siden den var stationær, regnes den som holdende.
- 16.11.10 Sluttet formation angriber spredt formation
- 16.11.11 Modparten har ingen tirailørkæde  
Dette tillæg/fradrag gives kun hvis begge parter er infanteri i sluttet formation og kun hvis den ene part har tirailørkæde [11.02.08].
- 16.11.12 Flankeangreb  
Det regnes for flankeangreb hvis:  
- angrebsretningen er under 45° på forsvarerens frontlinie, og  
- mindst halvdelen af angriberens front er bag forsvarerens frontlinie.
- 16.11.13 Rygangreb
- 16.11.14 1. skydning  
Dette tillæg/fradrag gives første gang en infanterienhed, der ikke har skudt tidligere i spillet, engageres i en angrebshandling.
- 16.11.15 1. angreb i storm  
Dette tillæg/fradrag gives første gang en kavaleri enhed angriber i stormmarch, såfremt det samtidigt er første gang at den pågældende enhed benytter stormmarch.
- 16.11.16 Under 1 træk efter stormmarch  
Dette tillæg/fradrag gives hvis det er under 1 træk efter at en kavaleri enhed har afbrudt en stormmarch.
- 16.11.17 Egen enhed overfløjes af infanteri  
Egen enhed overfløjes af kavaleri  
Dette tillæg/fradrag gives hvis egen enhed overfløjes af:  
- 4 infanteri figurer, eller  
- 3 kavaleri figurer.  
Figurerne i 1. geled på begge sider af enheden tælles med.  
Figurere på en side hvor man har en flankesikring tælles ikke med. Ved flankesikring forstås:  
- et eller flere kompagnier/eskadroner i linie, der er refuseret, eller  
- en tæt skyttekæde eller sværm, der dækker flanken og består af mindst 6 infanteri figurer eller 4 kavaleri figurer.
- 16.11.18 Enhed tidligere angriber  
Enhed tidligere forsvarer  
Det er uden betydning om man i den pågældende situation er angriber eller forsvarer. Det er kun afgørende om man tidligere har været engageret i angrebshandlinger.  
Hvis man tidligere både har været angriber og forsvarer, er det hvad man sidst har været der er gældende.

## 17.00.00 Retræte og flugt

### 17.01.00 Retræte

- 17.01.01 En enhed kan retirere på to forskellige måder, enten:
- Ved at enheden laver en 180° vending og retirere i normal marchhastighed, eller
  - Ved at enheden retirere "med front mod fjenden" i halv marchhastighed.
- 17.01.02 Taber en enhed i U, der ikke kan retirere pga. hindringer eller fjendtlige enheder, en nærkamp, bliver enheden altid FU med deraf følgende tab og afgivelse af fanger. Begge parter beregner tab som normalt.

### 17.02.00 Flugt

- 17.02.01 Kavaleri skal benytte stormmarch til at flygte. Hvis det ikke kan benytte stormmarch pga. 13.07.01, kan det stadig flygte i stormmarch, men vil så være FU et ekstra træk.  
Kosakker flygter med samme marchhastighed som let kavaleri i stormmarch.
- 17.02.02 Egen enheder kan ikke blokere for en flygtende enhed.
- 17.02.03 Hvis en flygtende enhed skal flygte ind i egen enhed i U eller FU, bliver den enhed FU og revet med af den flygtende enhed.
- 17.02.04 Hvis en flygtende enhed skal flygte ind i egen enhed i OR eller LU, skal der for at den flygtende kan "gennemsvive" enheden, laves en moraltest.  
Moraltesten beregnes som ved en angrebshandling, idet der naturligvis ikke beregnes tab. Den flygtende er angriber og den bagved stående er forsvarer. Karré og bataillonsmasse giver dog også tillæg/fradrag, selvom den flygtende enhed er infanteri. Den flygtende får ikke tillæg/fradrag for FU.  
Såfremt den bagved stående enhed ikke bliver U eller FU, anses den flygtende enhed for uden videre at være "sivet" igennem.  
Såfremt den bagved stående enhed bliver U eller FU, vil enheden blive FU og revet med af den flygtende enhed.
- 17.02.05 Angribes en enhed i FU skal den overgive sig hvis:
- Den har måtte tåle forfølgelsesangreb 2 træk i træk, angrebene kan være udført af forskellige enheder, eller
  - Den ikke kan flygte pga. hindringer eller fjendtlige enheder. Det er i denne situation nok at enheden kan flygte, hvor langt er uden betydning.
- 17.02.06 En enhed der flygter, skal for hvert træk udover det første, afgive 10%, minimum 1 figur, som efternølere. Disse udgår af spillet. Der skal ikke afgives 10% i træk, hvor enheden af andre grunde afgiver fanger.

- 17.02.07 Blokeres en flygtende enhed af en fjendtlig enhed på mindst 25% af egen styrke, idet kavaleri regnes for dobbelt i forhold til andre våbenarter, anses blokeringen for effektiv og den flygtende kan ikke flygte længere.

Er den fjendtlige enhed mindre skal den, hvis den har marchtid tilbage, vige til siden. Viger den fjendtlige enhed ikke, bliver den FU, og revet med af den flygtende enhed.

### 17.03.00 Forfølgelsesangreb

- 17.03.01 Det regnes for forfølgelsesangreb hvis en enhed i FU bliver angrebet af en enhed hvis styrke er mindst 50% af egen styrke, idet kavaleri regnes for dobbelt i forhold til andre våbenarter.
- 17.03.02 En enhed i FU der må tåle et forfølgelsesangreb anses altid for at have tabt. Kun forsvarerens tab beregnes på grundlag af Skema XVIII.
- 17.03.03 Har en enhed i FU måtte tåle forfølgelsesangreb 2 træk i træk eller hvis den ikke kan flygte pga. hindringer eller fjendtlige enheder, skal den overgive sig. Forfølgelsesangrebene kan være udført af forskellige enheder.

**18.00.00 Reorganisering og hvil****18.01.00 Reorganisering**

- 18.01.01 En enhed kan ikke reorganisere inden for indbrudsafstand af en fjendtlig enhed i OR eller LU, der er på mindst 25% af den reorganiserende enhed. Kavaleri regnes som dobbelt i forhold til andre våbenarter.
- 18.01.02 En enhed reorganisere således:

Træk efter kamp	Moralsk orden			
	OR	LU	U	FU
1	OR	LU	U	FU
2	OR	OR	LU	U
3	OR	OR	OR	LU
4	OR	OR	OR	OR

Den moralske orden er i starten af trækket.

- 18.01.03 For at kunne reorganisere fra U eller FU skal følgende opfyldes:
- Enheden er stationær hele trækket,
  - Enheden må ikke lide tab, og
  - Enheden må ikke engageres i nærkamp.

**18.02.00 Hvil**

- 18.02.01 En enhed, i OR eller LU, der hviler i 8 sammenhængende træk, hvor den ikke må have tab i de første 4, vil derefter:
- Ikke længere være permanent LU for at have mistet over 25% af dens start figurer [06.01.03],
  - Det antal figurer den har, er nu dens start figurer,
  - En infanterienhed vil få en ny 1. skydning, og/eller
  - En kavalerienhed vil få et nyt 1. angreb i storm.
- 18.02.02 En enhed skal, for at påbegynde hvil, trækkes ud af kampen ved en instruks.
- 18.02.03 En kavalerienhed kan genvinde tabte valeurpoint [08.03.00] efter at have hvilet i de 8 træk.

**19.00.00 Kamp om bebyggede områder****19.01.00 Generelt**

- 19.01.01 Ved kamp om bebyggede områder benyttes som hovedregel de almindelige regler. De følgende regler er blot undtagelser, nødvendiggjort af de særlige forhold ved denne form for kamp.
- 19.01.02 Disse regler gælder ikke kamp i større byer.

**19.02.00 Byers opbygning**

- 19.02.01 Bebygget område er:
- Landsbyer ol., og
  - særlige stærke bebyggelser, f.eks. kirker og bylader.
- 19.02.02 Landsbyer fylder et antal hexagoner, herefter kaldet byhex. Er landsbyer opbygget på andre måder skal de inddeles i områder på ca. 30x30 cm.
- 19.02.03 Et byhex kan være gennemskåret af veje og i et byhex kan der være særlig stærke bygninger.
- 19.02.04 Særlig stærke bygninger i et byhex, regnes ikke med til byhexet. Dvs. det bryder ikke i brand hvis byhexet gør, garnisonen tæller ikke som en enhed i byhexet etc.

**19.03.00 Enheder i landsbyer**

- 19.03.01 I hver byhex kan der udover en besættende infanterienhed være:
- en infanterienhed i spredt eller sluttet formation, eller
  - en eller flere enheder i marchkolonne på vej.
- 19.03.02 En infanterienhed der flytter ind i et byhex forbruger resten af sit træk på at rykke ind i byhexet og kan i trækket efter:
- Besætte byhexet, eller
  - Forblive i sin formation i byhexet, men kan i dette træk ikke angribe eller flytte videre ud af byhexet.
- 19.03.03 Et byhex kan besættes af en infanteri enhed. Det tager et helt træk at besætte et byhex.
- Enheden opstilles i spredt formation, minimum 2 cm fra byhex kanten med front på 360°.
  - Enheden anses for at være bag hindring I og dækning I.
  - Enheden kan skyde efter de almindelige regler.
  - Beskydes enheden med håndvåben regnes den for tynd skyttekæde.
  - Angribes enheden regnes den for sluttet formation.
  - Enheden kan være naboenhed efter de almindelige regler.
- 19.03.04 Enheder i U eller FU kan ikke reorganisere i et byhex.

**19.04.00 Særligt stærke bygninger**

19.04.01 Særligt stærke bygninger kan garnisoneres. Det angives i grundlaget hvor stor garnisonen kan være.

- Ved angreb regnes garnisonen for at være i sluttet formation.
- Ved beskydning med håndvåben regnes garnisonen at være tynd skyttekæde
- Garnisonen kan skyde til alle sider i hvert træk, hver skydning regnes at være med 25% af garnisonen.
- Angreb på særligt stærke bygninger beregnes efter de almindelige regler.

19.04.02 Bliver garnisonen U eller FU som følge af et angreb, skal og kan den retirere/flygte ud af den særligt stærke bygning, uanset hindringsværdi.

Bliver garnisonen U eller FU på andre måder behøver den ikke retirere/flygte.

19.04.03 Enheder i U eller FU kan reorganisere efter de normale regler i en særlig stærk bygning.

**19.05.00 Kamp om landsbyer**

19.05.01 Kavaleri kan kun angribe enheder i marchkolonne på vej i et byhex, og skal selv være i marchkolonne for at kunne angribe.

Kavaleriet kan ikke bryde indbrudsafstanden eller angribe, fjendtlige enheder der er deployeret uden for vej i et byhex.

19.05.02 Infanterienheder kan kæmpe i sluttet formation ind i byhex, ud af byhex og fra byhex til byhex, efter de almindelige regler.

- Enheder i sluttet formation anses ikke for at være bag hindring eller dækning hvis de angribes.
- Enheden kan ikke skyde ud af byhexet.
- Enheden kan ikke beskydes med håndvåben.
- Enheden kan være 2. træfning og naboenhed efter de almindelige regler.

19.05.03 Angribes et besat byhex, mens der er en enhed i sluttet formation i byhexet, på nær marchkolonner på vej, vil den besættende enhed ikke få tillæg/fradrag for hindring og dækning.

19.05.04 Angribes et byhex, og den forsvarende enhed taber, bliver alle enheder i byhexet samme moralske orden som taberen.

Bliver enhederne U eller FU skal de retirere/flygte ud af byhexet i samme træk. Angriber skal rykke ind i byhexet i samme træk og er LU resten af trækket.

**19.06.00 Beskydning af bebygget område**

19.06.01 Enheder i bebygget område kan ikke beskydes med artilleri.

19.06.02 Et bebygget område kan beskydes med artilleri, med henblik på at skyde det i brand.

- Der kan ikke opnås tab eller moralsk påvirkning på enheder i det bebyggede område,
- Der kan kun skydes i brand med granat,
- Det beskudte byhex eller bygning får tillæg/fradrag for sin dækningsværdi. (normalt I for byhex og II for en bygning)
- Der gives ikke tillæg/fradrag for koordinering.
- Afstanden regnes til midten af byhexet.

Tillæg/fradrag udregnes derefter som normalt, men der kastes 3d6 for hver haubits der skyder, er det modificerede resultatet  $\geq 11$  udbryder der brand i det bebyggede område.

**19.07.00 Brand**

19.07.01 Udbryder der brand i et byhex, kan branden ikke slukkes, og byhexet nedbrænder i løbet af 20 træk med følgende effekt:

Træk efter der udbryder brand	Effekt for enheder og byhexet
0 – 2	Ingen effekt
2 – 4	Sluttede formationer bliver LU.
5 – 12	Besættende enheder og enheder i spredt formation bliver LU. Byhexet er impassabelt for sluttede formationer. Vindende angriber kan ikke besætte byhexet.
12 – 20	Byhexet er impassabelt

I det træk byhexet bliver impassabelt, bliver enheder i byhexet FU og skal flygte ud af byhexet.

Efter byhexet er nedbrændt vil:

- Veje være vanskeligt terræn,
- Byhexet vil være hindring I og dækning 0.
- Byhexet kunne besættes.
- Resten af byhexet vil være impassabelt.

19.07.02 Udbryder der brand i en særlig stærk bygning, vil bygningen nedbrænde i løbet af 8 træk. Det er dog muligt at slukke branden, i det træk den udbryder, hvis bygningen har en garnison og der med 1d6 opnås 5-6.

Efter bygningen er nedbrændt er den impassabel.

## **20.00.00 Kamp om skove og plantager**

---

### **20.01.00 Generelt**

---

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

### **20.02.00 Bevægelser og marchformationer**

---

20.02.01 Uden for vej og stier kan kun infanteri i spredt formation og kosakker i sværm færdes i skov og plantager. Derudover kan infanteri i marchkolonne færdes i plantager.

20.02.02 Infanteri kan rykke ind og ud af skov- og plantagekanter i spredt og sluttet formation.

20.02.03 Enheder i U eller FU kan ikke reorganisere i skove og plantager.

### **20.03.00 Kamp i skove og plantager**

---

20.03.01 Kamp om skov- og plantagekanter føres efter de almindelige regler.

20.03.02 Der kan ikke kæmpes i skov.

20.03.03 I plantager kan kun der kun kæmpes med infanteri i spredt formation og kosakker i sværm. En forsvarer vil regnes for bag dækning. Der kan ikke medregnes støtteenheder.

### **20.04.00 Beskydning af enheder i skov og plantage**

---

20.04.01 Enheder i skove, plantager og skov- og plantagekanter regnes for at være i dækning I ved beskydning med håndvåben.

20.04.02 Enheder i skov- og plantagekanter regnes ikke for at være i dækning ved beskydning med artilleri.

20.04.03 Enheder i plantager der er mere end 5 cm fra plantagekanten, regnes for at være i dækning I ved beskydning med fuldkugle/granat og dækning II ved beskydning med kardæsk/shrapnel.

20.04.04 Haubitsere kan beskyde udpegede områder (hexagon) i skove og plantager med granat for at sætte ild til det pågældende område.

Der bruges de samme regler som ved beskydning af et byhex [19.06.02], det beskydte område regnes for dækning III.

Udbryder der brand, nedbrænder området som et byhex [19.07.01].

SKEMA I – SYNSVIDDER		
Terræn	Sluttet formation	Spredt formation
Åbent	100 cm	60 cm
Åbent m. Kikkert	130 cm	80 cm
Plantage	10 cm	10 cm
Skov	5 cm	5 cm
Bebygget område	2 cm	2 cm
For hver "F" til og med 3: Synsviddens øges med 10 cm. For hver "F" fra 4 til 8: Synsviddens øges med 5 cm. "F" tillæg gælder kun for åbent terræn		
Tropper bag delvis dækning: 50% reduktion i synsviddens.		

SKEMA II – HINDRINGS-/DÆKNINGSVÆRDIER		
	Dækning	Hindring
Bakkeafsats ≤ 2 cm bredde	-	I
Bakkeafsats ≤ 1 cm bredde	-	II
Klippeafsats for hver F op eller nedad	-	III
Skrænt for hver F op eller nedad	-	III
Buskadser	-	I
Grøfter ol.	-	I
Gærder og diger	I	I
Hegn og hække	-	I
Skov- og plantagekant	I	I
Mure under brysthøjde	I	I
Mure fra brysthøjde – 2 m højde	II	II
Mure over 2 m højde	III	III - impassable
Forhug	-	II
Barrikade	0 – I	I – II
Chevaux-de-frise	-	II
Sape og løbegrav	I	I
Brystværn I	II	I
Brystværn II	II	II
Brystværn III	III	II
Parallel	III	II
Magasin	III	-
Kanonværn på åben mark	I	II
Feltværker uden grav	II – III	I – II
Feltværker med grav	II – III	II – III
Opstillet materiel	0 – I	I
Artilleri og prods	-	I

SKEMA III – PRODSNINGER			
	Påprodsning	Afprodsning	Klargøring
Almindeligt	¼ træk	¼ træk	¼ træk
Prolongerin g	1 træk	¼ træk	

SKEMA IV – VENDINGER		
	Infanteri og Kavaleri	Øvrige Våbenarter
90° vending	¼ træk	¼ træk
180° vending	¼ træk	½ træk

SKEMA V – FORMATIONSÆNDRINGER							
Fra	Til	Tæt Skyttekæde	Linie	Angrebskolonne	Marchkolonne	Karré	Bataillonsmasse
Tæt Skyttekæde		-	½ træk	1 træk	1 træk	-	-
Linie		½ træk	-	1 træk	1 træk	1 træk	-
Angrebskolonne		1 træk	1 træk	-	1 træk	1 træk	¼ træk
Marchkolonne		1 træk	1 træk	1 træk	-	1 træk	1 træk
Karré		-	1 træk	1 træk	1 træk	-	-
Bataillonsmasse		-	1½ træk	½ træk	1½ træk	1 træk	-
Tynd skyttekæde	Alle formationsændringer til/fra tynd skyttekæde sker via tæt skyttekæde, figurerne skal bruge marchtid for at bevæge sig mellem tæt og tynd skyttekæde.						



<b>SKEMA VI – MARCHLÆNGDER</b>						
	<b>Åbent terræn</b>	<b>Vanskeligt terræn</b>	<b>Skov</b>	<b>Sump og mose</b>	<b>Vandløb</b>	<b>Vej og broer</b>
<b>INFANTERI</b>						
Marchkolonne	24	12	6 B	3 B	12	36
Angrebskolonne	20	10	-	-	-	-
Linie	12 E	6	-	-	-	-
Karré og Bataillonsmasse	6	3	-	-	-	-
Spredt formation	24	16	6	2	-	-
Flugt	32	16	8	4	16	36
<b>KAVALERI</b>						
Sluttet formation, Tungt	32 D	16 D	8 AB	-	16 A	48 A
Sluttet formation, Mellem	36 D	18 D	9 AB	-	18 A	48 A
Sluttet formation, Let	40 D	20 D	10 AB	2 ABC	20 A	48 A
Sværmm, Tungt	36 D	18 D	-	-	-	-
Sværmm, Mellem	40 D	20 D	-	-	-	-
Sværmm, Let	44 D	22 D	-	-	-	-
Kosakker	48	24	6	3 ABC	24 A	48 A
<b>ARTILLERI</b>						
<u>Påprodset</u>						
3 – 9 pdr. Fod	20	10	-	-	10 A	36 A
3 – 9 pdr. Kørende	24	12	-	-	12 A	40 A
3 – 9 pdr. Ridende	32 D	16	-	-	16 A	48 A
12 – 18 pdr. Fod	16	8	-	-	8 A	32 A
<u>Afprodset</u>						
3 – 4 pdr.	8	4	2 AB	-	-	-
6 pdr., Haubits	6	3	2 AB	-	-	-
8 – 9 pdr.	4	2	1 AB	-	-	-
12 – 18 pdr.	2	1	1 AB	-	-	-
<b>ØVRIGE ENHEDER</b>						
Chef og Ordonnans	72	36	12 B	4 B	36	72
<u>Træn i marchkolonne</u>						
Pakheste	24	12	4 B	2 B	12	36
Let træn	20	10	1 B	-	10	36
Tungt træn	16	8	-	-	8	32

A: Kun marchkolonne  
 B: Kun tilladt på stier i skov, sump og mose.  
 C: Kavaleri er afsadlet med håndheste.  
 D: Stormmarch kan benyttes, marchlængden er den dobbelte.  
 E: Angreb i løb kan benyttes i ½ træk, marchlængden er den samme som for angrebskolonne.

<b>SKEMA VII – PASSAGE AF HINDRINGER</b>		
<b>Hindring</b>	<b>Passeres af</b>	<b>i løbet af</b>
I	Kavaleri i linie	Marchlængde pr. geled
I	Infanteri og kavaleri	1/8 træk + marchlængde pr. geled
I	Artilleri og pakheste	1/2 træk + marchlængde pr. piece/prods
II	Infanteri	1/8 træk + marchlængde pr. geled
III	Infanteri	1/2 træk + marchlængde pr. geled

Kørende træn kan ikke passere hindringer

<b>SKEMA VIII – CHEFS INDGRIBEN</b>		
	<b>Chef</b>	<b>Bonus</b>
<b>1</b>	Falder	-1
<b>2</b>	Falder	0
<b>3</b>	Falder	1
<b>4</b>	Lever	0
<b>5</b>	Lever	1
<b>6</b>	Lever	2

Hvis chef indsættes i en skydning og enheden ikke beskydes, vil chefen overleve ved resultatet 2 og 3.

SKEMA IX – SKUDZONER HÅNDVÅBEN		
Våben	Zone I	Zone II
Karabin	0 – 6	6 – 12
Musket	0 – 10	10 – 18
Riffel	0 – 18	18 – 30

SKEMA X – HÅNDVÅBENSKYDNING				
Henvisning		Egne forhold	Beskudte enheds forhold	
		Tab	Tab	Moral
	Engelsk linie	1	-	-
	Kolonne over 6 geledder	-	2	-
	Tæt skyttekæde	2	-2	-
	Tynd skyttekæde	2	-3	-
	Artilleri i stilling	-	-3	-
	Påprodset artilleri	-	-1	-
	Opsiddet kavaleri	-1	1	-
	Dækning I	2	-2	-
	Dækning II	2	-4	-
	Dækning III	2	-8	-
14.06.01	Krudtrøg efter skydning i 1 træk	-2	-	-
14.06.02	Enhed ej stationær i ¼ træk	-2	-	-
	Skydning op eller ned af bakke på zone I	-1	-	-
	Beskydes i flanke eller ryg	-	-	3
14.06.03	Besvarer ikke beskydning med håndvåben	-	-	2
	LU	-2	-	2
	U	-4	-	4
	FU	-	-	8
	2. træfning	-	-	-1
	1. skydning	2	-	-
	Skydning på zone I	4	-	-
14.06.04	Skydning på zone I/II med $\geq 75\%$ rifler	3	-	-
14.06.04	Skydning på zone I/II med $\geq 50\%$ rifler	2	-	-
14.06.04	Skydning på zone I/II med $\geq 25\%$ rifler	1	-	-
	Valør	+ valeur	-	- valeur
	Chefs indgriben	-1 – 2	-	-(-1 – 2)

Der kan kun opnås et tillæg/fradrag pr. gruppe

SKEMA XI – TABSVIRKNING VED HÅNDVÅBENSKYDNING								
	0	1 – 4	5 – 8	9 – 14	15 – 18	19 – 20	21 – 24	25 –
Tab	0	1	2	4	8	16	20	24
Moral	OR	OR	OR	OR	LU	U	FU	FU

SKEMA XII – SKUDZONER FOR ARTILLERI				
	Zone I	Zone II	Zone III	Kardæsk zone II
3 – 4 pdr.	0 – 25	25 – 55	55 – 90	25 – 45
6 pdr.	0 – 30	30 – 65	65 – 105	30 – 50
8 – 9 pdr.	0 – 35	35 – 70	70 – 130	35 – 55
12 pdr.	0 – 40	40 – 80	80 – 160	40 – 60
18 pdr.	0 – 45	45 – 90	90 – 180	45 – 65
Let felthaubits (LFH)	0 – 20	20 – 70	70 – 115	20 – 40
Tung felthaubits (TFH)	0 – 25	25 – 80	80 – 135	25 – 45

SKEMA XIII – KOORDINERING AF BATTERIER						
Kanon/haubits	1 – 4	5 – 8	9 – 12	13 – 16	17 – 20	21 – n
Tillæg/fradrag	-1	0	+1	+2	+3	+4

SKEMA XIV – ARTILLERISKYDNING					
Henvisning		Ammunitions type	Egne forhold	Modstanderens forhold	
			Tab	Tab	Moral
	Skydning med fuldkugle (SF)	SF	0	-	-
	Skydning med granat (SG)	SG	0	-	-
	Skydning med kardæsk (SK)	SK	4	-	-
	Skydning med shrapnel (SS)	SS	6	-	-
	SK på kavaleri	SK	-	1	-
	LU	SF SG SK SS	-2	-	2
	U	SF SG SK SS	-	-	4
	Pionere i arbejde	SF SG SK SS	-	-5	-
	Artilleri i stilling	SF SG SK SS	-	-5	-
	Påprodset artilleri	SF SG SK SS	-	-4	-
	Tynd skyttekæde/sværmm	SF SG SK SS	-	-8	-
	Tæt skyttekæde/sværmm	SF SG SK SS	-	-4	-
15.13.01	1 – 2 geledder	SF SG SK SS	-	0	-
15.13.01	3 – 6 geledder	SF SG SK SS	-	3	-
15.13.01	7 – n geledder	SF SG	-	5	-
15.13.01	7 – n geledder	SK SS	-	3	-
15.13.02	Batteri besvarer ikke artilleriild	SF SG SK SS	-2	-	-
15.06.00	Flankeskydning mod skyttekæde/sværmm	SF SG SK SS	-	1	3
15.06.00	Flankeskydning i øvrigt	SF SG SK SS	-	-	3
	Dækning I	SF SG SK SS	1	-1	-
	Dækning II	SF SG SK SS	1	-3	-
	Dækning III	SF SG SK SS	1	-5	-
	Zone I	SF SK	0	-	-
	Zone II	SF SG SK SS	-4	-	-
	Zone III	SF SG	-8	-	-
15.09.02	SF Zone II og III ikke-rikochet-område	SF	-4	-	-
15.09.03	SG Zone II ikke-rikochet-område	SG	2	-	-
15.05.00	Skydning uden indskydning, zone II og III	SF SG SK SS	-2	-	-
	Koordinering	SF SG SK SS	-1 – 4	-	-
	Valeur	SF SG SK SS	+valeur	-	-valør
	Chefs indgriben	SF SG SK SS	-1 – 2	-	-(-1 – 2)

Der kan kun opnås et tillæg/fradrag pr. gruppe

SKEMA XV – TABSVIRKNING FOR ARTILLERI												
	0 – 4	5 – 8	9 – 10	11 – 12	13 – 14	15 – 16	17 – 18	19 – 20	21 – 22	23 – 24	25 – 26	27 –
Tab	0	1	2	3	4	5	6	7	8	10	12	15
Moral	OR	OR	OR	LU	LU	U	FU	FU	FU	FU	FU	FU

SKEMA XVI – MATERIEL TAB FOR ARTILLERI	
Tab i mand total	Tab i materiel
For hver 60	1 kanon/haubits ødelagt + 1 prods ødelagt*
Rest derefter ≥ 30	1 kanon/haubits ødelagt
Rest derefter ≥ 20	1 prods ødelagt*
Rest derefter ≥ 10	1 kanon/haubits beskadiget
Rest derefter ≥ 5	1 prods beskadiget
Prods kan kun ødelægges/beskadiges hvis de ikke er i dækning (i forhold til piecerne) eller ikke er mere end 10 cm væk fra piecerne.	
* Hvis et prods ødelægges er der chance for at ammunitionen eksplodere, se 09.06.03.	
<b>Eksempel:</b>	
48 døde = 1 kanonhaubits ødelagt (30) + 1 kanon/haubits beskadiget (10) + 1 prods beskadiget (5)	

<b>SKEMA XVII – ANGREBS-/FORSVARSSKEMAET</b>			
<b>Henvisning</b>		<b>Angriber</b>	<b>Forsvarer</b>
16.11.01	For hver 100% flere, til og med 600%	1	1
16.11.02	Marchkolonne	-2	-3
	Angrebskolonne	2	0
16.11.03	Linie	0	0
	Engelsk linie	2	0
16.11.04	Enhed har 100% rifler	-2	-2
16.11.04	Enhed har $\geq 50\%$ rifler	-1	-1
16.11.05	2. træfning	2	2
16.11.06	Naboenhed	1	1
	Hindring I	-1	-
	Hindring II	-3	-
	Hindring III	-6	-
	Dækning I, II eller III	-	2
	Kavaleri angriber karré	-3	2
	Kavaleri angriber bataillonsmasse	0	0
	Kavaleri angriber infanteri i øvrigt	2	-3
	Tungt kavaleri angriber let kavaleri	2	0
	Tungt kavaleri angriber mellemsvært kavaleri	1	0
	Mellemsvært kavaleri angriber let kavaleri	1	0
	Tungt kavaleri angriber infanteri	1	-1
	Mellemsvært kavaleri angriber infanteri	1	0
16.11.07	Krudtrøg efter skydning i 1 træk	-2	-2
16.11.08	Enhed ej stationær i $\frac{1}{4}$ træk	-	-2
16.11.09	Kavaleri angriber holdende kavaleri	1	-2
16.11.10	Sluttet formation angriber spredt formation	6	0
16.09.00	Angreb mod ubedækket artilleri eller pionere	0	-3
16.11.11	Modparten har ingen tirailørkæde	2	2
	Angreb opad bakke	-1	0
	Overraskende angreb	1	-2
16.11.12	Flankeangreb	4	-4
	Rygangreb	2	-2
	LU	-2	-2
	U	-	-4
	FU	-	-8
16.11.14	1. skydning	2	2
16.11.15	1. angreb i storm	3	-
13.07.06	Angreb i storm	2	-
16.11.16	Under 1 træk efter stormmarch	-2	-2
16.11.17	Egen enhed overfløjes af infanteri	-1	-1
16.11.17	Egen enhed overfløjes af kavaleri	-2	-2
16.11.18	Enhed tidligere angriber	-2	-2
16.11.18	Enhed tidligere forsvarer	-1	-1
	Valeur	+ valeur	+ valeur
	Chef indgriben	-1 – 2	-1 – 2

Der kan kun opnås et tillæg/fradrag pr. gruppe

<b>SKEMA XVIII – TABSVIRKNING VED ANGREBS-/FORSVARSSKEMAET</b>										
	- 0	1 – 4	5 – 8	9 – 12	13 – 14	15 – 16	17 – 18	19 – 20	21 – 24	25 –
<b>Tab</b>	0	1	2	4	8	8	16	16	20	24
<b>Fanger</b>										
<b>Angriber</b>	0	0	0	10	20	30	40	50	70	90
<b>Forsvarer</b>	0	0	0	0	0	10	20	30	50	70
<b>KAV/INF</b>	0	10	20	30	40	60	80	100	130	160

SKEMA XIX – ANGREBSHANDLINGENS UDFALD OG DELTAGENDE GELEDDER				
Situation	Forskel	Tabers Orden	Geledder Vinder	Geledder Taber
<b>Infanteri mod Infanteri</b>	0	-	2	
	1 – 3	LU	Angriber: 1 Forsvarer: 2	
	4 – 6	U	2	1
	7 –	FU	Angriber: 3 Forsvarer: 2	1
<b>Kavaleri mod Kavaleri</b>	0	-	0	
	1 – 3	LU	2	
	4 – 6	U	2	
	7 –	FU	2	
<b>Kavaleri mod Infanteri</b>	0	-	Kavaleri: 1 Infanteri: 2	
	1 – 3	LU	1	
	4 – 6	U	Kavaleri: 1 Infanteri: 2	0
	7 –	FU	Kavaleri: 3 Infanteri: 2	0

<b>SKEMA XX – MORALSK PÅVIRKNING EFTER NÆRKAMP</b>	
<b>Forskel</b>	
<b>0</b>	Begge parter forbliver i oprindelig orden.
<b>1 – 3</b>	Tabers orden bliver LU, vinder forbliver i oprindelig orden.
<b>4 – 6</b>	<p>Tabers orden bliver U, vinder forbliver i oprindelig orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tabende forsvarer skal retirere ½ træk i angrebstrækket. Vinderen kan følge efter op til indbrudsafstand, hvis vinderen har marchtid tilbage i trækket.</li> <li>- Tabende angriber skal retirere hele næste træk.</li> <li>- Tabers naboenheder skal indrette sig således at de kommer uden for indbrudsafstand af vinder.</li> <li>- Tabende artilleri:</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Påprodset eller prods ≤ 5 cm fra piecerne Prods &gt; 5 cm fra piecerne</b></p> <p><b>Ubedækket artilleri</b> Kan retirere påprodset med alle kanoner/haubitser Kan retirere enten med alle kanoner/haubitser med mandskabstræk eller uden kanoner/haubits men med prods i normal fart.</p> <p><b>Bedækket artilleri</b> Kan retirere påprodset med alle kanoner/haubitser Kan retirere påprodset med alle kanoner/haubitser</p>
<b>7 – n</b>	<p>Tabers orden bliver FU, vinder forbliver i oprindelig orden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tabende forsvarer skal flygte ½ træk i angrebstrækket. Vinderen kan rykke trækket ud, hvis vinderen har marchtid tilbage i trækket.</li> <li>- Tabende angriber skal flygte hele næste træk.</li> <li>- Tabers naboenheder bliver LU og skal indrette sig således at de kommer uden for indbrudsafstand af vinder.</li> <li>- Tabende artilleri:</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Påprodset eller prods ≤ 5 cm fra piecerne Prods &gt; 5 cm fra piecerne</b></p> <p><b>Ubedækket artilleri</b> hele besætningen bliver taget til fange. alle kanoner/haubits mistes, og alle prods bliver taget til fange. hele besætningen bliver taget til fange, alle kanoner/haubits mistes, og alle prods kan flygte ½ træk</p> <p><b>Bedækket artilleri</b> Kan flygte påprodset med alle kanoner/haubitser Hele besætningen kan flygte ½ træk, alle kanoner/haubits mistes, og alle prods kan flygte ½ træk</p>

