

DBX

Tabletop-Regeln für 1700 - 1815



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

- DBX - 18. Jahrhundert -

Schon wieder neue Regeln für DBX-Tabletop mit 12 Elementen pro Spieler. Aber gerade um die Jahrhundertwende vom ausgehenden 17. auf das beginnende 18. Jahrhundert hatte für die damaligen Zeitgenossen so viel Neues bereit. Europäische Grossmächte wie Polen, Dänemark oder Schweden wurden nach und nach bedeutungslos, aber auch das Osmanische Reich, neue Staaten bahnten sich Wege an die Macht; Russland oder Preussen, während die alten Mächte neue Schlachtfelder in Übersee suchten. Das alte China strebte westwärts und eroberte weite Gebiete in Zentralasien.

Auch die letzten europäischen Ritter stiegen nun endgültig ab, verschwanden aus den Schlachtlinien und befehligten ihre Heere von gesicherten Feldherrenhöfen aus.

Wieder und wieder wurde an der Neugestaltung der europäischen Grenzen gearbeitet, bis die französische Revolution mit noch viel markanteren Änderungen über den Kontinent hereinbrach.

Spielgetestet wurden diese Regeln zwar mit 15mm Figuren, da entsprechen 25mm im „Gelände“ einer Entfernung von 100 Schritt, können aber mit beliebig grossen Miniaturen auf entsprechend angepasster Spielfläche verwendet werden

Beschuss spielt im Zeitalter der Feuerwaffen eine weitaus wichtigere Rolle als der Nahkampf. Da die Feldherren jener Zeit nicht mehr in vorderster Front mitzukämpfen pflegten, beinhaltet jede Armee ein zusätzliches repräsentatives Befehlselement.

Derartige Schlachten dauern etwa eine knappe Stunde. Unbeschriebene Situationen werden wie im richtigen DBA behandelt.

Die Umsetzung von gewissen taktischen Formationen spaltet die Wargamergemeinde immer wieder in verschiedene Fraktionen. Diese Regeln bieten gewisse Alternativen. Es ist wohl selbstverständlich, dass sich alle Beteiligten vor der Schlacht auf eine einzige Spielart einigen und sich daran halten.

Werden historische Schlachten nachgestellt, werden womöglich abweichende Armeelisten benötigt, möglicherweise auch eine angepasste Spielplatte, sowohl in der Grösse, als auch in der Anordnung und Anzahl der Geländemerkmale.

Spielzubehör

Alle Würfe werden mit gewöhnlichen, sechsseitigen Würfeln (W6) durchgeführt. Entfernungsschablonen werden verwendet, um heikle Situationen zu meistern. Zumindest ein Spieler sollte über passende bemalte Figuren, Geländeteile und Armeelisten verfügen.

Truppentypen

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

Linieninfanterie (Li): gedrillte Fusstruppen mit Schusswaffen – (**Gr**) schärfer gedrillte Elitegruppen, Grenadiere – (**Fr**) Freikorps, Milizen, türkische Linientruppen meist ohne Bajonette

Piken (Pk): veraltete europäische Truppen, in Asien noch länger eingesetzt

Stammeskrieger (St): Eingeborenenkämpfer ausserhalb Europas, vorwiegend mit Nahkampfwaffen, auch unter DBA als Horden basierte Figuren auf tieferen Reiterebasen

Clanskrieger (Ck): ungestüme Jakobitenkämpfer mit Schusswaffen. Um zu schießen, benötigen Clanskrieger von der Bewegungsphase aufgesparte PiPs. Clanskrieger erwidern in der gegnerischen Runde keinen Beschuss.

Guerillas (Gu): uA spanische Freiheitskämpfer der napoleonischen Kriege

Plänkler (Pl): Irreguläre meist nichteuropäische plänkelnde Fusstruppen, **Jäger (Jä):** reguläre plänkelnde Fusstruppen in losen Scharen, Scharfschützen

Dragoner (Dr): bis etwa 1720 berittene Fusstruppen auf 4x4cm Basen mit zusätzlichen reitlosen Pferden dargestellt, danach mittelschwere Reiterei als solche basiert. In Nordamerika gelten Dragoner immer als Reiterei.

Reiterei (Re): irreguläre Reiterei, Sipahis

Kürassiere (Kü): blankbewaffnete schwere Reiterei oder Garde

Husaren (Hu): leichte Reiterei, Cheval-légers

Schützen (Sh): aussereuropäische Fusstruppen mit Schusswaffen

Bogenschützen (Bo), Klingen (KI), Hilfstruppen (Hi): Truppen nichteuropäischer Staaten

Ulanen (Ul): leichte Lanzenreiterei mit Schockwirkung

Leichte Reiterei (LR): irreguläre Reiterei, in losen Scharen, auch Scouts auf Kamelen (2Km)

Elefanten (El): traditioneller asiatischer Truppentyp

Kamelreiter (Km): Schockreiterei der Trockengebiete, mit 3Tieren auf der Base

Artillerie (Art): Feldbatterien, Auf- und abprotzen wird ignoriert. Längere Distanzen werden von Gespannen gezogen überwunden, in Stellung gebracht werden Geschütze jeweils mit Manneskraft. Im Nahkampf sinkt der Kampffaktor auf +2.

Lager: Um im Feld bestehen zu können, werden Truppen aus einem Lager hinter den eigenen Linien mit Verpflegung und Munition versorgt. Denkbar ist ein vorübergehendes Zeltlager oder aber die Einquartierung der Truppen in einer bestehenden Ortschaft.

Die Abmessungen eines Lagers müssen in einem Rechteck Platz finden, dessen Länge und Breite zusammengezählt 4 Basenbreiten nicht überschreiten darf, noch schmaler als 1 Basenbreite. Zur Verteidigung hat ein Lager eine Schussweite von 200 Schritt.

Befehlselement (Gen), dargestellt als (berittener) Offizier mit Fahnenträger +/-oder Offizieren zu Fuss auf einer um 90° gedrehten Base (bei 15mm Figuren ~ 20x40mm). Elemente oder Elementgruppen, die sich weiter vom jeweiligen Befehlshaber entfernt als 1200 Schritt befinden, ausser Sicht 600 Schritt, oder wenn dieser vom Tisch genommen wurde, benötigen für jede Bewegung einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Ein Befehlselement unterstützt eigenen Elemente im Nahkampf mit +1, wenn es sich mit diesen im Basenkontakt befindet.

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

Gelände

Geländemerkmale ausser Strassen dürfen nirgends schmaler als 1 Basenbreite ausfallen und müssen in ein gedachtes Rechteck passen, dessen Länge und Breite zusammen 9 Basenbreiten nicht übersteigen. Dazu gehören sanfte und steile Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände und BUA (Ortschaft, Gehöft). Geländemerkmale dürfen einander, ausser am Rand, nicht näher liegen als eine Basenbreite. Strassen und Flüsse verlaufen zwischen gegenüberliegenden Spielbrettenden, münden in ein BUA oder einen Wasserweg. Die Breite von Strassen darf 100 Schritt, jene von Flüssen 200 Schritt nicht überschreiten, die Länge ist beliebig. Ein Wasserweg erstreckt sich höchstens 800, mindestens aber 400 Schritt vom Geländerand. Steile Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände, BUA und Flüsse gelten als **schweres Gelände(SG)**. Ein Element, welches sich in zwei verschiedenen Geländearten befindet, gilt als im schwereren Gelände befindlich. Alle Hügel weisen bis zum Gipfelgrat Steigung auf und geben einem Element, dessen Frontseite sich teilweise höher befindet, als die ganze Frontseite des Gegners, den Höhenvorteil im Nahkampf. Hügelgrate, BUA und Wald blockieren Beschuss. Sanfte Hügel, Ackerland und offenes Terrain sind **gutes Gelände(GG)**. Wasserwege gelten für alle Truppen als unbegehrbar.

Landungen an Flussufern

Die Flüsse Nordamerikas, Amazoniens und Asiens sind für geruderte Boote, etwa Kanus schiffbar. Bis zu 4 Elemente Fusstruppen können während der Aufstellungsphase zurückbehalten werden, um sie in einer Gruppenbewegung in der ersten Runde, die 1 Punkt kostet, zusammen irgendwo entlang eines bestehenden Flusses oder Wasserwegs aufzustellen, wobei mindestens 2 davon das Ufer berühren müssen.

Aufstellung

Beide Spieler würfeln mit W6. Aggressionsfaktoren werden addiert, sofern bei beiden Armeen vorhanden. Der Spieler mit der höheren Augenzahl oder Summe wird Angreifer, sein Gegenüber wird Verteidiger.

Die Geländemerkmale können wie beim echten DBA bestimmt werden. Alternativ dazu wird die Spielfläche in vier gleichgrosse quadratische Sektoren unterteilt. Der Verteidiger bestimmt 2 – 6 Geländemerkmale, darunter mindestens 2, die schweres Gelände darstellen. Nach der Auswahl aller Merkmale wird deren genaue Lage auf der Spielfläche mit 2 Würfeln ausgewürfelt. Ein Würfel legt den betreffenden Sektor fest, wobei die Seiten 1 und 2 nochmals als 5 und 6 vorkommen, der zweite bestimmt die genauere Lage darin. Bei 1, 2 oder 3 soll das Geländeteil den Spielbrettrand berühren, bei 4, 5 oder 6 muss es mindestens 200 Schritt davon entfernt liegen. Nur je 1 Wasserweg mit oder ohne einmündenden Fluss am Spielbrettrand oder 1 Fluss, höchstens 2 BUAs dürfen gelegt werden. Alle Merkmale werden passend gelegt.

Beide Spieler positionieren ihr Lager, der Verteidiger zuerst. Danach stellt der Verteidiger seine Truppen innerhalb von 600 Schritt, von seiner Grundkante, beziehungsweise innerhalb 300 Schritt der Seitenkanten, aus gemessen auf. Anschliessend stellt der Angreifer seine Truppen unter den gleichen Bedingungen auf. Danach kann der Verteidiger die Positionen von bis zu 2 Elementpaaren auswechseln. Alternativ stellen beide Spieler ihre Armee gleichzeitig durch einen Sichtschutz getrennt auf. Danach würfelt der Angreifer für seine 1. Runde.

Wetter

Ist die Summe des Würfelwurfs, bei dem der Verteidiger bestimmt wird, gerade, beginnt die Feldschlacht bei normalem Wetter. Fällt die obige Summe aber ungerade aus, wird mit einem zusätzlichen Wurf mit W6 das Wetter ermittelt:

- 1-2 Regen: Strassen werden zu **SG**, Artillerie bewegt sich in **GG** wie im **SG**, ist bewegungsunfähig in **SG**, kein Beschuss möglich
- 3-4 Nebel: Sicht- + **SW** verringert sich auf 100 Schritt, halbe Befehlsreichweite
- 5-6 Sturm: Strassen werden zu **SG**, Artillerie bewegt sich in **GG** wie im **SG**, ist bewegungsunfähig in **SG**, Sicht- + **SW** verringert sich auf 100 Schritt

Bei Regen und Nebel klart das Wetter nach 5, bei Sturm nach 3 Runden auf.

Handlungsreihenfolge pro Runde, beginnend mit dem Angreifer

1. **Bewegungsphase** des aktiven Spielers, der seine Figuren bewegt
2. **Beschussphase** in der vom passiven Spieler bestimmten Reihenfolge
3. **Nahkampf** in der vom aktiven Spieler bestimmten Reihenfolge

Bewegung

In jeder 1. Runde kostet jede Bewegung 1 Punkt. Danach kann die Entfernung zum Befehls-element zusätzliche Punktkosten bewirken. Im schweren Gelände kann sich eine Gruppe von Elementen nur in einer 1 Element-breiten Kolonne bewegen. Ein Element, oder eine Gruppe von Elementen kann jede Runde 1 mal bewegt werden, ausser Jäger in der 1. Runde und Kolonnen auf Strassen, oder leichte Reiterei, deren Bewegung(en) ausserhalb einer Basenbreite von gegnerischen Elementen beginnen und enden, ausserdem Stammes-, Clanskrieger sowie Guerillas, deren 2. Bewegung entweder im Front-, Flanken- oder Rückenkontakt mit dem Gegner, oder als Überlappung eines, bereits in Frontkontakt mit eigenen Truppen befindlichen Gegners endet, oder wenn das zu bewegendes Element dadurch ein eigenes von hinten im Nahkampf unterstützen kann. Ungestümes Vorrücken, Zurückprallen und Flucht verursachen keine Punktkosten, da es sich um erzwungene Bewegungen handelt.

Ein Bewegungspunkt kann, sofern kein Basenkontakt mit dem Gegner besteht oder entsteht, jeweils für ein Element, verwendet werden um dazu ausgebildete Linieninfanterie durch zwei Elemente leichte Infanterie zu ersetzen oder umgekehrt. Beim Auswechseln von Elementen ist jeweils die Frontposition und Ausrichtung beizubehalten. Ein Jägerelement nimmt die exakte Lage des ursprünglichen Elements ein, das andere muss in Basenkontakt aufgestellt werden. 2 so ausgewechselte Jägerelemente in Basenkontakt zueinander, können als 1 Element Linieninfanterie zurückverwandelt werden.

Durchdringen eigener Truppen

Berittene können Dragoner, die als berittene Infanterie gelten durchdringen, diese können alle eigenen Truppen durchdringen, Leichte Truppen und Artillerie können durch alle eigenen Elemente ziehen, oder von allen durchdrungen werden, wenn diese in die gleiche oder entgegengesetzte Richtung ausgerichtet stehen. Leichte Truppen können Artillerie beliebig durchdringen, solange der Platz ausreicht, Bewegungsweiten nicht überschritten werden, oder die Bewegung nicht im gegnerischen Basenkontakt endet. Berittene können durch eigene Truppen zurückprallen, ausser durch Linieninfanterie.

Kontrollzone

Kein Element darf sich innerhalb einer Frontbreite der Frontseite eines gegnerischen Elementes bewegen, wenn es von diesem nicht durch ein eigenes Element getrennt ist, ausser diese Bewegung führt dazu, mit dem gegnerischen Element in Kontakt zu kommen, diesem die eigene Frontseite zuzuwenden oder sich zurückzuziehen.

Bewegungen in Basenkontakt mit dem Gegner

Ausgenommen Artillerie oder Befehls-elemente können alle übrigen Truppentypen als Einzel-elemente, oder Gruppen mit dem Gegner in Basenkontakt gelangen, oder als Teil einer Gruppe von Elementen, wobei zumindest ein Element das gegnerische mit der ganzen Frontbreite an dessen Front- oder Rückbreite berühren muss, oder als Überlappung eines gegnerischen Elements, welches sich schon im Nahkampf befindet. Besteht in der Front gegnerischer Elemente eine Lücke, schmaler als eine Elementbreite, berühren sich gleichzeitig die Fronten zweier gegnerischer Elemente nicht exakt Frontbreite an Frontbreite, findet in dieser Runde zwischen den beiden kein Nahkampf statt. Jäger in normalem Gelände oder leichte Reiterei, die von einer gegnerischen Gruppe von Elementen kontaktiert werden, müssen sich dem Gegner sofort zudrehen, ausser als Teil einer eigenen Gruppe. Ansonsten dreht sich am Ende der Bewegungsphase immer die bewegendes Gruppe zu. Elemente die ein Lager angreifen, müssen sich mit diesen in vollem Frontkontakt befinden. Ein Lager kann nicht überlappt werden.

Rückzug aus dem Basenkontakt mit dem Gegner

Ein Element Berittener oder Fusstruppen kann sich aus einem Nahkampf zurückziehen, wenn es sich um einen einfachen Frontbasenkontakt mit freien Flanken und Rücken handelt. Die eigene Front bleibt dem Gegner zugewandt. Ein solches Element darf weder die Richtung ändern, noch auf eigene oder gegnerische Elemente stossen, misst die volle Bewegungsweite und darf nicht innerhalb der Kontrollzone von Gegnern enden.

Truppenqualität

Grenadiere (Gr) addieren im Nahkampf: +1. Milizen (Fr) ziehen sowohl unter Beschuss, als auch im Nahkampf 1 ab. Nominelle Qualitätsbezeichnungen wirken sich nicht auf die Kampfkraft aus und werden nicht berücksichtigt.

Unterstützung von hinten

Ein Element Linieninfanterie, das schießt, oder im Nahkampf kann in gutem Gelände von einem eigenen Element der gleichen Art mit +1 unterstützt werden, wenn sich dieses in vollen Basenkontakt dahinter befindet. Ein hinteres Element kann kein eigenes Ziel beschies- sen.

Beschussablauf

Jedes fernkampffähige Element schießt sowohl in der eigenen, als auch in der gegnerischen Runde, ausser, es befindet sich im Nahkampf, Front an Front mit dem Gegner. Als Ziel gilt jeweils das nächste gegnerische Element das sich vor der, beidseitig um 1 Basenbreite, verbreiterten eigenen Front in Reichweite(**RW**) befindet. Hügel, Wälder, BUAs oder Truppen versperren die Sichtlinie, wenn sich die Schützen nicht in einer erhöhten Position befinden. Ein Element kann mit der Unterstützung von bis zu 2 weiteren fernkampffähigen Elementen dasselbe Ziel beschies- sen. Artillerie kann Jäger ignorieren und Ziele in Reichweite dahinter beschies- sen. Innerhalb von Wäldern oder BUAs ist die Reichweite von Beschuss auf 100 Schritt beschränkt (Plänklerfeuer, Fernkampffaktoren generell +2). Zur Augenzahl wird der jeweilige Kampffaktor, alle zutreffenden taktischen und Qualitäts-Faktoren addiert. Nun werden die beiden modifizierten Würfe verglichen und deren Auswirkung anhand der Kampfergebnistabelle umgesetzt. Ein schießendes Element, auf das nicht zurück geschossen wird, ignoriert jegliche negativen Kampfergebnisse. Kein Faktor kann unter Null sinken.

Fernkampffaktoren

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

Fehlfeuer und Querschläger

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

Nahkampf

Neben dem eigentlichen Handgemenge mit Nahkampfwaffen, beinhaltet Nahkampf auch den unterstützenden Beschuss auf kurze Entfernung. Geraten zwei gegnerische Elemente in Basenkontakt, exakt Frontbasenbreite, Flanke oder Rückbasenbreite an Frontbasenbreite, wobei sich zumindest je 1 gegnerische Frontecke berühren muss, oder wenn sich 2 Gegner noch im Basenkontakt befinden, wird ein Nahkampf ausgetragen. Wird ein Element von Gegnern sowohl frontal, als auch in der Flanke angegriffen, wird der Nahkampf mit dem Gegner vor der eigenen Front ausgetragen. Wird ein Element nicht in seiner Front kontaktiert,

sondern in seiner Flanke, wird, am Ende der Bewegungsphase, seine Front dem Angreifer zugedreht. Greift ein Element die Flanken von 2 hintereinander stehenden Gegnern an, werden beide zugedreht, wobei das vordere vorne bleibt. Ein Element das keinen Gegner vor seiner Front hat, und mit einem Gegner in gegenseitigem rechten oder linken Eckenkontakt steht, überlappt diesen. Gegnerische Elemente, deren Flanken sich gegenseitig berühren, überlappen einander immer. Ein Element kann beidseitig 1 Gegnerelement überlappen. Pro Flanke kann entweder eine Überlappung oder ein Flankenkontakt gewertet werden. Mit dem Würfelwurf werden alle zutreffenden Nahkampf- sowie Qualitätsfaktoren verrechnet. Auswirkungen von Nahkampf werden anhand der Tabelle Kampfergebnisse ausgeführt.

Nahkampffaktoren

- +1 im Flankenkontakt mit eigenem Befehlselement
- +1 Linieninfanterie für 1 von hinten unterstützendes Element Linieninfanterie
- +1 Verteidiger erhöhter Positionen, in Deckung, von Uferbänken, BUA
- +2 angreifende Ulanen in der 1. Nahkampfrunde
- +1 angreifende übrige Reiterei in der 1. Nahkampfrunde
- 1 Artillerie von hinten oder in der Flanke von Berittenen angegriffen
- 1 für jede gegnerische Überlappung und jeden Flanken- und Rückenkontakt
- 2 Fusstruppen von hinten von Berittenen angegriffen
- 2 in schwerem Gelände, ausser leichten Fusstruppen + Stammeskrieger

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

Überqueren von Flüssen oder linearem Gelände gelten als schweres Gelände.

Ein Element von Kürassieren, englische Berittene, Clans-, Stammeskrieger oder Guerillas, dessen Gegner in dieser Runde zurückgeprallt oder geflohen ist oder den Kampf abgebrochen hat oder vernichtet wurde, muss sofort eine eigene Basentiefe, soweit möglich, **ungestüm vorrücken**, nicht jedoch in schweres Gelände, ausser in Marschen oder Geröllfelder, noch über den Spielbrettrand hinaus. Stammeskrieger ignorieren Gelände, nicht aber den Spielbrettrand. Ein **zurückprallendes Element** bewegt sich um die Tiefe seiner Basis zurück, ohne dabei seine Ausrichtung zu ändern. Wenn das zurückprallende Element dabei auf eigene Truppen trifft, werden diese, wenn sie in dieselbe oder entgegengesetzte Richtung weisen, oder leichte Truppen, zurückgedrängt. Artillerie wird durchdrungen. Ein zurückprallendes Element, das sowohl auf seiner Frontseite als auch in seinem Rücken

lendes Element, das sowohl auf seiner Frontseite als auch in seinem Rücken gegnerische Elemente hat, oder das beim Zurückprallen auf gegnerische Elemente, oder auf unbegehbare Gelände, oder auf eigene Elemente trifft, die es weder durchdringen noch zurückdrängen kann, ist vernichtet.

Ein **fliehendes Element** bewegt sich um die Tiefe seiner Basis zurück, dreht sich dann um 180° und flieht seine Bewegungsweite. Während der Fluchtbewegung darf es seine ursprüngliche Bewegungsrichtung nur soweit verändern, wie es höchstens erforderlich ist, um eigenen Elementen, die nicht durchdrungen werden können, gegnerischen Elementen, oder unbegehbarem Gelände auszuweichen. Es darf seine Bewegungsrichtung nicht ändern, um das Überqueren eines Flusses zu vermeiden. Ein **vernichtetes Element** wird sofort entfernt. Elemente, die über den Rand der Spielfläche bewegt werden, fliehen oder zurückprallen, zählen als verloren. DB7JK kennt keine Todeszonen.

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

Karree Ein Karree ist wie eine endlose Schützenlinie, die von Berittene nicht überlappt werden kann, bietet aber gegnerischer Artillerie ein deutliches Ziel, und kann von gegnerischen Fusstruppen wegen der verminderten Rückzugsmöglichkeit aufgerieben werden. Schon eine Kompanie konnte in diese Igelstellung formiert werden. Das 1-Element-Karree bleibt als Element an Ort, wird lediglich mit einer Zustandmarke versehen. Beim 2-Element-Karree bleibt ein Element an Ort, das andere wird Rücken an Rücken gestellt, das Karree wird mit 2 Zustandsmarken versehen. Karrees aus bis zu 5 Elementen können mit einem 2-Element-Karree dargestellt werden, mit der entsprechenden Anzahl Zustandsmarken. Zur Bildung und Entflechtung eines Karrees können Bewegungsweiten vernachlässigt werden. 1 Karree wird von 1 einzigen Element Reiterei bekämpft, Berittene können dieser Formation nicht in die Flanke fallen. Gegnerische Fusstruppen bekämpfen nie Karrees, sondern

Elemente, können also auch überlappen. Ein Karree kann sich 100 Schritt in jede Richtung bewegen, darf nie Gutes Gelände verlassen, schießt einmal pro Runde mit einem Beschussradius von 360°.

Zur Bildung eines Karrees wird 1 Bewegungspunkt benötigt. Dessen Auflösung erfordert Einzelbewegungen. Bewegungsweiten dürfen dabei nicht überschritten werden.

Gewinn oder Verlust einer Schlacht

Eine Armee, die am Ende einer beliebigen Runde einen Drittel ihrer Elemente verloren hat, oder mehr als der Gegner, hat das Spiel verloren.

Schlachten mit mehreren Befehlsgruppen

Die Armee wird in 3 Befehlsgruppen eingeteilt. Wird nur 1 Liste verwendet, wird die dreifache Anzahl Elemente benötigt. Jedem der 3 Befehlshaber wird, der Liste entsprechend, eine Befehlsgruppe, bestehend aus mindestens 6 Elementen, zugeteilt. Eine Armee kann aber auch Alliierte enthalten. Alliierte Befehlsgruppen bestehen aus ganzen 12-Elemente-Armeen. Wird 1 Alliierte eingesetzt, werden von der Hauptliste doppelt so viele Elemente benötigt. Werden 2 Alliierte eingesetzt, müssen sie verschiedenen Listen entstammen. Die Hauptarmee entspricht dann einer üblichen DBA-Armee. Von den 3 Generalen wird einer als Oberbefehlshaber bestimmt. Alliierte Generale werden nie Oberbefehlshaber einer vereinigten Streitmacht.

Schlachtfeldgrösse und Gelände

Die Breite des Schlachtfelds wird verdoppelt, die Länge bleibt gleich, bei Verwendung von 15mm Figuren: 120 x 60cm. Für jede Hälfte wird getrennt Gelände aufgestellt.

Alternativ wird die Spielfläche der Länge nach halbiert und beide Hälften der Breite nach gedrittelt und nummeriert, sodass 6 gleiche 40x30cm grosse rechteckige Sektoren entstehen. Der Angreifer bestimmt 2 – 4 Geländemerkmale, der Verteidiger deren 4 – 8. Nach der Auswahl aller Merkmale wird deren genaue Lage auf der Spielfläche mit 2 Würfeln ausgewürfelt, beginnend mit dem Verteidiger. 1 Würfel legt den betreffenden Sektor fest, der 2. Wurf bestimmt die genauere Lage darin. Bei 1, 2, 3 oder 4 soll das Geländeteil den Spielbrettrand berühren, bei 5 oder 6 muss es mindestens 400 Schritt davon entfernt liegen. Auf einer der schmalen Seiten kann 1 Wasserweg mit oder ohne einmündenden Fluss gelegt werden, ausserdem 1 Fluss wenn kein Wasserweg da ist, höchstens 2 Oasen oder BUAs. Mindestens 3 Geländeteile schweres Gelände sollten gelegt werden.

Geländemerkmale können nicht übereinander gelegt werden, ausser Strassen und lineares Gelände über Landmerkmale, nicht aber über Flüsse und Wasserwege, ausser Strassen über Flüsse, die Furten oder Brücken darstellen. Alle ausgewählten Geländemerkmale werden platziert, auch wenn deren Position mehrmals ausgewürfelt werden muss.

Aufstellung

Beide Spieler stellen ihr Lager entlang ihrer Grundkante auf, angefangen mit dem Verteidiger. Danach werden abwechselungsweise Befehlsgruppen aufgestellt, innerhalb von 600 Schritt vor der jeweiligen Grundkante, den beiden Seitenkanten nicht näher als 300 Schritt, wiederum der Verteidiger zuerst. Der Angreifer würfelt dann für seine erste Runde.

Alternativ können beide Armeen gleichzeitig, aber verdeckt aufgestellt werden. Dazu wird in der Mitte der Spielfläche, entlang der beiden Frontlinien ein Sichtschutz aufgestellt.

Würfel

Jede Befehlsgruppe benötigt einen Würfel, alliierte Befehlsgruppen, andersfarbige, die stets für dieselbe Befehlsgruppe verwendet werden. Für jede Befehlsgruppe wird solange gewürfelt, solange noch deren Elemente auf der Schlachtfeld stehen.

Demoralisierung

Hat eine Befehlsgruppe einen Drittel ihrer Anfangsstärke eingebüsst, gilt sie in der nächsten Runde als demoralisiert. Taktische Bewegungen dieser Befehlsgruppe können nur noch dazu verwendet werden, um Einzelelemente zu drehen und zu halten oder um Gruppen von Elementen zu halten. Elemente die sich nicht im Nahkampf befinden und solche, die nicht

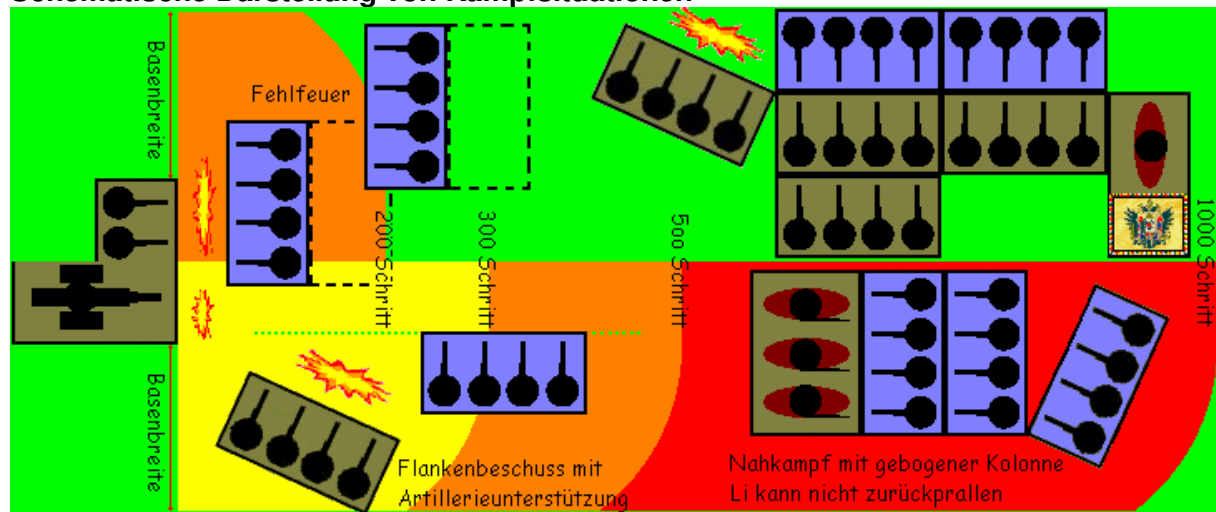
mit PIPs gehalten werden, fliehen direkt der eigenen Grundseite entgegen. Bei dieser Bewegung prallt ein Element nicht zurück, wird aber gedreht, falls erforderlich. In jeder folgenden eigenen Runde wird erneut ermittelt welche Elemente fliehen oder gehalten werden, wobei zuvor Geflohene auch später gehalten werden können. Elemente die weder BUA noch Lager verteidigen, erleiden im Nahkampf einen Abzug von -2.

Nach erfolgreichen Nahkämpfen mit Elementen demoralisierter Befehlsgruppen, werden ausser Artillerie alle Truppentypen ungestüm und rücken ihre Basentiefe vor, oder setzen nach.

Gewinnbedingungen

Eine Armee die am Ende einer beliebigen Runde mindestens die Hälfte ihrer Elemente verloren hat, oder deren zweite Befehlsgruppe eben demoralisierte wurde, hat die Schlacht am Ende der Runde verloren.

Schematische Darstellung von Kampfsituationen



Armeelisten

Die europäischen Kolonialmächte kämpfen im jeweiligen „Gastland“, und verwenden als Verteidiger entsprechendes örtliches Gelände, Aggressionsfaktoren werden nur verwendet, wenn bei beiden Gegnern vorhanden.

Dank der steigenden kontinentalen Bevölkerungsdichte, verbunden mit ausgedehnteren Handelswegen wurden innereuropäische Auseinandersetzungen nicht länger in der unberührten Wildnis ausgefochten, sondern immer öfter in bebauten Gebieten, oder deren Nähe. Deshalb gilt Ackerland für alle europäischen Länder als Heimatgelände.

Armeelisten: 1700-1720 in Europa ohne Aggressionsfaktor

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

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

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

Nordamerika ohne Aggressionsfaktor

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

Europäische Kolonialmächte ohne Aggressionsfaktor

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

Nichteuropäische Armeen des 18. Jahrhunderts mit Aggressionsfaktor

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

Siebenjähriger Krieg – bis zur Reorganisation ohne Aggressionsfaktor

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

Napoleonische Kriege 1792 – 1815 ohne Aggressionsfaktor

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

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