



## Tabletop-Regeln für das 19. Jahrhundert



## Inhalt

Definitionen, Spielzubehör	3
Truppentypen, Nachschub	3
Taktische Formationen, Befehlsstruktur	4
Basen, Punktwerte, Kampffaktoren	5
Gelände, Befestigungen, Wetter	6
Aufstellung	7
Verspätete + verborgene Truppen	7
Bewegung, Folgebewegungen	8
Durchdringen eigener Truppen	9
Kontrollzone	9
Bewegungen in Basenkontakt mit dem Gegner	9
Rückzug aus dem Basenkontakt mit dem Gegner	9
Bewegungsweiten	9
Truppenqualität	10
Unterstützung von hinten	10
Beschussablauf	10
Fernkampffaktoren	10
Reichweiten	11
Fehlfeuer	11
Nahkampf, Nahkampffaktoren	11
Diagramme	12
Kampfergebnisse	14
Gewinn oder Verlust einer Schlacht	14
Konfliktherde des 19. Jahrhunderts	15
Szenarien	15
Armeezusammenstellung	16
Schusswaffenentwicklung	16
Element-Brigaden	16
Verwendete Schusswaffen	18
Konflikte mit Eingeborenen	19
Armeebeispiel, Südstaatenarmee	19

## Bücher über das Heerwesen des 19. Jahrhunderts

Liliane + Fred Funcken	Historische Uniformen - Napoleonische Zeit - 18. + 19. Jahrhundert
Richard Knötel	Farbiges Handbuch der Uniformkunde Militär-Bilderbuch
Georg Ortenburg	Heerwesen der Neuzeit
die englischen Men at Arms	Serien des Osprey-Verlags enthalten etliche Titel dieser Epoche
George Bruce	Dictionary of wars
Übersetzungen weiterer Bücher über das Heerwesen des 19. Jahrhunderts	
John Keegan	Kultur des Krieges
Gunther Rothenberg	Napoleonische Kriege
Richard Hill	Krieg der Panzerschiffe
Brain Holden Reid	Amerikanischer Bürgerkrieg + Europäische Einigungskriege
György Ságváry	Buch der Husaren

## Im Internet

[www.deutsche-kaiserreich.de/](http://www.deutsche-kaiserreich.de/)  
[www.kuk-wehrmacht.de](http://www.kuk-wehrmacht.de)  
[www.preussenweb.de](http://www.preussenweb.de)  
[www.traditionsverband.de](http://www.traditionsverband.de)

## TTCH im Web

<http://mypage.bluewin.ch/pickelhaube/>

R19 wurde mehrere Jahre lang, quasi als Hausregeln mit 15mm Zinnfiguren auf verschiedengroßen Spielflächen eingespielt. Spielgetestet wurden die Auseinandersetzungen um den Völkermord an den amerikanischen Ureinwohnern, Schlachten des amerikanischen Bruderkriegs, des preussisch-österreichischen sowie des französisch-preussischen Kriegs.

Eine spannende, interessante Begegnung setzt 2 einander entsprechende Armeen mit vergleichbarer Kampfkraft voraus, in welcher der Gewinn für beide Gegner erreichbar bleibt.

Die Befehlsstruktur von R19 entspricht elementbezogenen DBX-Regeln, weist aber auch völlig neue Handlungsabläufe auf. In den meisten Auseinandersetzungen jener Zeit waren so viele Leute dabei, dass die Möglichkeiten von Tabletop fast schon an die Grenze des Machbaren stossen. Wo Schlachten für den Spieltisch schlichtweg zu umfangreich waren, kann, nach Absprache aller Beteiligten, und soll auch nur ein begrenzter Frontabschnitt umkämpft werden.

R19 ermöglicht Schlachten zwischen historischen Gegnern, versagt aber unter Turnierbedingungen mit getrimmten Killerarmeen unweigerlich.

### Definitionen

Armeen mit Truppen und Befestigungen im Wert von 300 AP auf 120x60cm-Gelände ermöglichen spannende Auseinandersetzungen. Im „Gelände“ entsprechen 25mm einer Entfernung von 100 Schritten. Marschdistanzen, Schussweiten oder Befehlsreichweiten werden von Schablonen mit 100-Schritt-Einteilung abgemessen. Schlachten mit 30 - 50 Elementen pro Seite dauern etwa 2 Stunden. Grössere Armeen erfordern mehr Geländefläche. Gezogen wird in abwechselnden Runden, wobei jeder Spieler eine aktive und eine passive Runde durchläuft.

### Spielzubehör

Alle Würfe werden mit gewöhnlichen, sechsseitigen Würfeln (W6) durchgeführt. Entfernungsschablonen werden verwendet, um heikle Situationen zu meistern. Zusätzliche Würfel oder Zustandsmarken können, hinter dem betreffenden Element gelegt, unterschiedliche Kampfeigenschaften anzeigen. Werden Truppen verborgen, ist deren Lage schriftlich festzuhalten. 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. Armeen europäischer oder amerikanischer Staaten, Heere von Kolonialreichen und japanische Armeen nach 1870 gelten als regulär.

Fusstruppen beinhalten: Linieninfanterie, Jäger, Stammeskrieger und Plänkler. Zu berittenen Truppen zählen: Dragoner, Kürassiere, Husaren, Ulanen, alle irregulären Reiter, Kamelreiter sowie Elefanten. Artillerie, Maschinengewehre und Kanonenboote werden als technische Truppen bezeichnet. Jäger, Plänkler, Husaren, Ulanen und leichte Reiterei, sowie Maschinengewehre ab 1895 zählen zu den leichten Truppen.

**Linieninfanterie (Li)** gedrillte Fusstruppen mit Schusswaffen in geschlossener Ordnung, schärfer gedrillte Elitetruppen, Grenadiere, Zuaven oder Gardetruppen, dienstverpflichtete oder hastig aufgestellte schlecht ausgebildete Milizen

**Jäger (Jä)** plänkelnde Fusstruppen in losen Scharen, Scharfschützen mit besseren Gewehren, Linientruppen in offener Ordnung

**Dragoner (Dr)** oder reitende Grenadiere, Carabiniere, mittelschwere Reiterei, im amerikanischen Bürgerkrieg auch abgesessen eingesetzt, in Europa meist zupferd

**Kürassiere (Kü)** blankbewaffnete schwere Reiterei, veraltete Schocktruppe oder Garde

**Husaren (Hu)** leichte Reiterei, Chevaux-légers, Chasseurs à cheval, für Patrouillen und Aufklärung

**Ulanen (Ul)** leichte Lanzenreiterei mit Schockwirkung

**Kanonenboote (Kb)** zusätzliche Feuerkraft von See her; umfasst sowohl hölzerne Segelschiffe als auch gepanzerte Boote mit Dampftrieb und Rammeigenschaften

Unabhängigkeitskämpfer, religiöse Fanatiker, Eingeborenenheere, Stammeskrieger und Nachgeahnte Linientruppen gelten als irregulär.

**Guerillas (Gu)** eingeborene Stammeskrieger, Rebellen oder Milizen regulärer Armeen in dichten Haufen, alternativ teilweise auf 3cm-tiefen Horndenbasen

**Plänkler (Pl)** Eingeborene, irreguläre Scharfschützen, Attentäter in losen Scharen

**Reiterei(Re)** sowie **Leichte Reiterei (LR)** berittene irreguläre Truppen

**Kamelreiter (Km)** Schockreiterei der Trockengebiete

**Artillerie (Art)** leichte sowie schwere Vorder- oder Hinterladergeschütze, Raketen, pro Befehlsgruppe können etwa 0-3 Elemente Artillerie eingesetzt werden.

**Maschinengewehre (MG)** anfänglich mehrläufige Schnellfeuerwaffen

**Elefanten (El)** als Artillerie missbraucht, als Ziel fast nicht zu verfehlen

**Nachschub (Nb)** oder **Lager (Lg)** Truppen brauchen Verpflegung und Munition, um im Feld bestehen zu können, je Befehlsgruppe 1 Element. Ein Lager ist unbeweglich, kann befestigt werden. Nachschub bewegt sich wie leichte Artillerie. Elemente oder Elementgruppen, die sich weiter entfernt vom Lager oder Nachschub als 1200 Schritt befinden, können ab der 7. Runde nicht mehr schießen. Nach 3 eigenen und 3 gegnerischen Beschussphasen geht die Munition aus. Sobald der Nachschub in Reichweite, vom Gegner nicht unterbrochen ist, kann geschossen werden.

### Taktische Formationen

Die tatsächliche Mannstärke von Elementen beträgt etwa 300. 1 Regiment besteht aus 3 bis 4 Elementen. 1 Element Husaren oder Ulanen umfasst etwa 200 Reiter. Ein Regiment leichte Kavallerie wird aus 3 Elementen gebildet, während Kürassier- und Dragonerregimenter lediglich aus 2 Elementen bestehen. Ein Element Artillerie stellt eine Geschützatterie von 8 - 12 Stück dar, kann aber mehr oder nur auch ein einziges Geschütz darstellen.

Bis etwa 1850 kämpften Linientruppen fast ausschliesslich in geschlossener Ordnung. Ausgebildete Truppen wie Grenzer, Jäger, Voltigeure oder Schützen konnten in offener Formation auschwärmen. **Linientruppen : Schützen = 5:1**. Ausgetauschte Elemente werden in der Schlussabrechnung stets als das aufgestellte Element verrechnet. R19 kennt keine halben Elemente.

In den napoleonischen Kriegen galt ein **Karree** als Standartformation von gedrillter Linieninfanterie zur Abwehr von gegnerischen Reiterattacken. 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. Karrees stellten für gegnerische Artillerie gutschichtbare Ziele dar. 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.

Mit **Angriffskolonnen** konnten auch kaum ausgebildete Milizen wirkungsvoll in direkten Feindkontakt hineinbefehligt werden.

1 Element Linieninfanterie, das nicht schießt und gegnerischen Beschuss nicht erwidert rückt weitere 200 Schritt vor.

### Befehlsstruktur

Eine Armee wird in mehrere Befehlsgruppen unterteilt mit je einem eigenen Befehlselement, dargestellt als berittenen Offizier mit Fahnenträger +/oder Offizieren zu Fuss auf einer um 90° gedrehten Base 20x40mm, oder dem Stammeshäuptling mit Leibwache. Von bis zu 4 Befehlshabern wird nach der Aufstellung ein Oberbefehlshaber bestimmt



### Befehlsreichweite

Elemente oder Elementgruppen, die sich weiter vom jeweiligen Befehlshaber entfernt als 1200 Schritt befinden, oder wenn dieser vom Tisch genommen wurde, benötigen für jede Bewegung einen zusätzlichen Bewegungspunkt.

### Befehlsgewalt

Befindet sich der Oberbefehlshaber innerhalb 600 Schritt von Elementen einer eben demoralisierten Befehlsgruppe, kann er W6-Elemente neu motivieren, die dann innerhalb seiner Befehlsgruppe mit weiterkämpfen, ohne deren Demoralisationsfaktor zu verändern.

### Befehlshaber

Nicht jeder Kommandant taugt 'was. Für jeden Befehlshaber wird gewürfelt um dessen Befähigkeiten zu bestimmen. Bei: 1 - 2 = unfähig, 3 - 4 = Durchschnitt, 5 - 6 = genial.

Unfähigen Befehlshabern fehlen Führungsqualitäten. Von seinen Bewegungspunkten (BP) wird jeweils 1 abgezogen (W6-1), wobei ihm pro Runde mindestens 1 zugestanden wird.

Beim durchschnittlichen Befehlshaber ändert sich nichts. Er hat jede Runde W6 Bewegungen.

Geniale Befehlshaber verfügen jede Runde über 1 zusätzlichen BP.

Truppentypen, Basen, Punktwerte, Kampffaktoren... Basenbreiten=4cm							
	Reguläre	Figuren	Irreguläre	Basetiefen	AP	KF	
Li	Linien Infanterie	3, 4, 5	Gu Guerillas	2	6	4	
Jä	Jäger	2	Pl Plänkler	2	6	2	
Dr	Dragoner	3	Re Reiterei	3	6	3	
		2, 3	Km Kamelreiter	3	6	3	
Kü	Kürassiere	3		3	8	3	
Hu, Ul	Husaren, Ulanen	2	LR Leichte Reiterei	3	4	2	
		1	El Elefanten	4	6	3	
Art	Artillerie	Model +	leichte/schwere	4	6/7	2/3	
MG	Maschinengewehre	Model +		4	8	4	
KB	Kanonenboote	Model		8	12 - 20	4	
VS	Verschanzungen	Model		2 - 4	2	0	
	Befehlselement	2, 3, 4		*	*	0	
Lg, Nb	Lager, Nachschub	Model		4 - 8	0	1	

zusätzliche Punktkosten	
+1	Fusstruppen oder Berittene bewaffnet mit Hinterladern
+2	Hinterladergeschütze
+1	Stählerne Geschütze
+1	aggressive Fusstruppen oder Berittene
+1	sture Fusstruppen
+1	Elite - Fusstruppen, Artillerie oder Berittene
-2	Miliz - Fusstruppen, Artillerie oder Berittene
-1	Fusstruppen bewaffnet mit glatter Musketen
-2	Fusstruppen bewaffnet nur mit Nahkampfwaffen
Truppen können nicht gleichzeitig aggressiv und stur sein	
Kanonenboote zählen nie als aggressiv, stur oder Hinterladergeschütze	

**Armeekosten:** Mit den Grundkosten jeweils für ein Element werden allfällige zusätzliche Punktkosten verrechnet. Als Ausgangspunkt zu 6AP dient ein Element Linieninfanterie, bewaffnet mit einem gezogenen Vorderladergewehr, unter R19 als gezogene Muskete (GM) bezeichnet.

## Gelände

Geländemerkmale ausser linearem Gelände 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, Dünen, Oasen und BUA. 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 kann entlang einer der beiden kurzen Spielbrettkanten gelegt werden und erstreckt sich höchstens 800, mindestens aber 400 Schritt vom Geländerand.

Steile (nicht aber sanfte) Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände, BUA, Oasen und Flüsse gelten als **schweres Gelände**. Ausser für Kamele sind Dünen für alle Truppentypen schweres Gelände. 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, Oasen und Wald blockieren Beschuss.

Sanfte Hügel und offenes Terrain sind **gutes Gelände**, für Wasserfahrzeuge aber auch Wasserwege, die für Landtruppen als unbegebar gelten.

**Lineares Gelände:** Hecken, Einzäumungen, Mauern von bis zu 500 Schritt Länge, sowie Strassen.

## Befestigungen

Verschanzungen aller Art, Sandsackstellungen, hölzerne Palisaden können verwendet werden um ein Lager, Hauptquartier oder Artillerie feldmässig zu befestigen. Jedes Befestigungsteil kostet 2 AP und deckt genau die Frontbreite eines Elements ab. Befestigte Stellungen können nicht überlappt, wohl aber von mehreren Elementen beschossen werden. Für Eckstücke werden keine AP aufgewendet, da weder Fernkampf noch Handgemenge beeinträchtigt werden.

Hecken, Einzäumungen, Mauern, Schützengräben, Stacheldrahtzäune oder -Felder von bis zu 500 Schritt Länge, die als lineares Gelände gelten, kosten keine AP, werden aber nicht nach Belieben der Spieler gelegt. Bei der Platzierung von Geländemerkmale wird auch die Lage dieser Befestigungen durch Würfelwürfe ermittelt.

## Wetter

Eine Feldschlacht beginnt stets bei normalem Wetter. Wird bei der Ermittlung der Anzahl Bewegungspunkte bei 3 Befehlsgruppen 3x 6, oder bei 4 Befehlsgruppen 4x 5/6 gewürfelt, wechselt das Wetter. Durch einen erneuten Wurf wird das Wetter ermittelt:

1-2 Regen: Strassen werden zu schweren Gelände, Artillerie bewegt sich in gutem Gelände wie im schweren, schwere Artillerie bewegungsunfähig in schwerem Gelände, leichte Artillerie Bewegungsweite: 100 Schritt

3-4 Nebel: Sicht- + Schussweite verringert sich auf 100 Schritt, halbe Befehlsreichweite

5-6 Sturm: Strassen werden zu schweren Gelände, Artillerie bewegt sich in gutem Gelände wie im schweren, schwere Artillerie bewegungsunfähig in schwerem Gelände, leichte Artillerie Bewegungsweite: 100 Schritt, Sicht- + Schussweite verringert sich auf 200 Schritt, Segelschiffe driften ausserhalb der Spielfläche ab

Sandsturm in Trockengebieten: Befehlsreichweite, Sicht- + Schussweite: 0, ausser Kamelreitern gelten berittene Truppen im offenen Gelände als verloren

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

### **Aufstellung**

Beide Spieler würfeln mit W6. Der Spieler mit dem höheren Würfelwurf wird so Angreifer, sein Gegenüber wird Verteidiger. Die Spielfläche wird 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 oder 3 soll das Geländeteil den Spielbrettrand berühren, bei 4, 5 oder 6 muss es mindestens 400 Schritt davon entfernt liegen. Nur je 1 Wasserweg mit oder ohne einmündenden Fluss am Spielbrettrand oder 1 Fluss, höchstens 2 Oasen oder BUA dürfen gelegt werden. 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.

Ist das Kampfgebiet soweit vorbereitet, werden die Nachschubbasen platziert, für jede Befehlsgruppe 1 Lager- oder Nachschubelement, entlang der Geländekante im eigenen Aufstellungsbereich. Danach werden abwechselungsweise die Befehlsgruppen beider Gegner aufgestellt, beginnend jeweils mit dem Verteidiger. Das jeweilige Aufstellungsgelände erstreckt sich über 600 Schritt von der eigenen Tischkante aus gemessen. Die Elemente einer Befehlsgruppe dürfen von ihrem Befehlshaber nicht weiter als 800 Schritt aufgestellt werden.

Beinhaltet eine Armee Befestigungselemente, für welche Armeepunkte AP verwendet wurden, sind diese vor allen Truppen innerhalb des eigenen Aufstellungsbereichs aufzustellen.

### **Verspätete Truppen**

Beliebig viele Elemente einer Befehlsgruppe dürfen bei der Aufstellung zurückbehalten werden, um sie in der 1. eigenen Bewegungsphase an einer beliebigen Stelle der eigenen Spielbrettkante aufmarschieren zu lassen. Gemessen wird von der Kante aus. Elemente, die sich danach nicht oder nicht ganz auf dem Spielbrett befinden, gelten als verloren.

### **Verborgene Truppen**

Truppen können vor dem Gegner verborgen werden, solange sie im eigenen Aufstellungsbereich zu stehen kommen, und sich dabei ausser Sicht befinden, etwa jenseits von Wäldern, Hügeln oder innerhalb von BUA oder Talmulden. Leichte Truppen des Verteidigers können ausserdem bis zu 300 Schritt vor der eigenen Front in Hinterhalten liegen entlang von linearen oder in rauem Gelände, solange sie für den Gegner unsichtbar sind, sich weder bewegt noch geschossen haben. Berittene vermögen dies nur jenseits von Wäldern, Hügeln oder innerhalb von BUA oder Talmulden. Werden Truppen verborgen, ist deren Lage schriftlich festzuhalten.

Für jedes Element Linieninfanterie und Guerillas in offener Ordnung, das nach Art von leichten Truppen im Hinterhalt liegt, wird 1 BP verwendet. Werden in der 1. Bewegungsrunde für jene Befehlsgruppe, der die verborgenen Truppen angehören, nicht genügend BPs erwürfelt, fliegt die Tarnung der überzähligen Truppen auf, und deren Elemente werden sofort aufgestellt. BP-Schulden werden in den folgenden Runden schnellstmöglich getilgt. Andere BP-Überschreitungen sind bei R19 nicht zulässig.

Verborgene Truppen werden sofort entdeckt, sobald sie schiessen oder sich bewegen, wenn der Gegner auf eine Basenbreite oder näher heranrückt und keine Geländemerkmale die Sicht blockieren. Entdeckte Truppen können sofort beschossen oder angegriffen werden.

## Spielverlauf

### Handlungsreihenfolge 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

Gespielt wird in abwechselnden Runden; der Angreifer bewegt seine Truppen zuerst, der Verteidiger beschiesst danach Ziele in Reichweite. Abschliessend werden alle Nahkämpfe ausgetragen.

### Bewegung

Zu Beginn einer Runde würfelt der aktive Spieler für jede seiner Befehlsgruppen 1W6 um die Anzahl möglicher Bewegungen festzulegen und teilt jeder Befehlsgruppe einen Würfel zu. Ein Bewegungspunkt kann verwendet werden um ein einzelnes oder eine Gruppe von Elementen zu bewegen. Eine Gruppe besteht aus mehreren Elementen, die jeweils mindestens ein benachbartes Element Flanke an Flanke oder Front an Rücken berühren. Artillerie kann, ausser in Marschkolonnen, keine Gruppe mit anderen Truppentypen bilden, Wasserfahrzeuge werden stets als individuelle Elemente behandelt.

Eine Gruppe von Elementen kann sich bis zur vollen Bewegungsweite des langsamsten Elements weit geradeaus vorwärts bewegen, oder bis zur halben Bewegungsweite geradeaus rückwärts und dabei ihre Bewegung vorwärts oder rückwärts ausgerichtet beenden, oder um eine der beiden Frontecken vorwärts gedreht werden, wobei kein Element seine Bewegungsweite überschreiten darf. Im guten Gelände kann sich eine Gruppe von beliebiger Frontbreite bewegen. Auf Strassen und im schweren Gelände bewegen sich Truppen in Kolonnen von einer Elementbreite. Innerhalb von Kolonnen berühren sich nachfolgende Elemente Front an Rücken entlang der ganzen Frontkante. R19 kennt keine gebogenen Kolonnen. Kein Element einer Gruppe darf sich zu Beginn einer Bewegung in Nahkampfkontakt mit dem Gegner befinden.

Gruppen Leichter Reiterei bewegen sich im guten Gelände bis zur vollen Bewegungsweite geradeaus vor- oder rückwärts und beenden die Bewegung vor- oder rückwärts ausgerichtet. Gruppen von Jägern oder Plänklern können auch im schweren Gelände so bewegt werden.

Ein Bewegungspunkt kann, sofern kein Basenkontakt mit dem Gegner besteht oder entsteht, jeweils für ein Element, verwendet werden um: Reiterei auf oder absitzen zu lassen, Linieninfanterie durch zwei Elemente leichte Infanterie zu ersetzen oder umgekehrt. Beim Auswechseln von Elementen ist jeweils die Frontposition und Ausrichtung beizubehalten. Leichte Reiterei kann als Jäger oder Plänkler absitzen. Wird Linieninfanterie mit 2 Jägerelementen ausgewechselt, nimmt ein Jägerelement 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.

### Taktische Folgebewegungen in der selben Runde

Einzelementen und Gruppen die in der laufenden Runde schon bewegt worden sind, ist eine 2. oder folgende Bewegung gestattet, sofern es sich nicht um Berittene handelt, die in der laufenden Runde abgestiegen sind und zu den folgenden zählen:

- ✦ Bewegungen, die ausserhalb 1200 Schritt von sichtbaren Gegnern beginnen und enden
- ✦ Leichte und irreguläre Reiterei, deren 2. oder folgende Bewegung(en) ausserhalb einer Basenbreite von gegnerischen Elementen beginnt und endet
- ✦ 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
- ✦ Einzelemente und Kolonnen entlang von Strassen, solange die Bewegung eine Basenbreite von gegnerischen Elementen entfernt beginnt oder endet



### Durchdringen eigener Truppen

Leichte Truppen und nicht verschanzte Artillerie können durch alle eigenen Elemente ziehen, oder von allen durchquert werden, wenn diese in der gleichen oder entgegengesetzten Richtung ausgerichtet sind. Leichte Truppen können nicht verschanzte Artillerie beliebig durchdringen, solange der Platz ausreicht, Bewegungsweiten nicht überschritten werden, oder die Bewegung im gegnerischen Basenkontakt endet.

### 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

Artillerie und MGs dürfen nicht in Basenkontakt mit dem Gegner hineinbewegt werden. Alle übrigen Truppentypen können als Einzelelemente 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 Elementes, 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. Plänkler 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 bewegende Gruppe zu. Elemente die Lager oder Nachschub angreifen, müssen sich mit diesen in vollem Frontkontakt befinden.

### Rückzug aus dem Basenkontakt mit dem Gegner

Ein Element Berittener oder Fusstruppen kann sich aus einem Nahkampf zurückziehen, solange 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. Eine solche Bewegung misst die volle Bewegungsweite und darf nicht innerhalb der Kontrollzone von Gegnern enden.

### Artilleriemaneöver

Auf- und abprotzen wird bei R19 ignoriert. Längere Distanzen werden von Gespannen gezogen überwunden, in Stellung gebracht werden Geschütze jeweils mit Manneskraft. Berittene Artillerie gilt als leite Artillerie.

Bewegungsweiten in Schritt	GG	SG	Str
Linien Infanterie	200	100	300
Jäger, abgessene Berittene	300	200	300
leichte Artillerie, Nachschub	500	200	500
schwere Artillerie	300	100	400
Dragoner, Reiterei	400	300	500
Kürassiere	300	200	500
Leichte Reiterei	500	400	500
Kanonenboote	500	-	-
Befehlselemente	500	400	500
Überqueren von Flüssen oder linearem Gelände gelten als schweres Gelände.			

### **Truppenqualität**

Aggressive Truppen addieren im Nahkampf: +1. Elitetruppen addieren sowohl unter Beschuss, als auch im Nahkampf: +1. Milizen ziehen unter Beschuss, als auch im Nahkampf 2 ab. Gegner von Truppen, die als stur gelten, bis zum letzten Mann kämpfen, ziehen im Nahkampf oder wenn sie schießen, bei einem höheren Total 1 ab.

### **Unterstützung von hinten**

Ein Element Linieninfanterie, das schießt, 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 beschießen.

Linieninfanterie und Guerillas im Nahkampf gegen Linieninfanterie oder Guerillas im Nahkampf und jeweils in gutem Gelände werden von einem eigenen Element Fusstruppen mit +1 unterstützt.

### **Beschussablauf**

Als Ziel von schießenden Elementen gilt jeweils das nächste gegnerische Element das sich vor der, beidseitig um 1 Basenbreite, verlängerten eigenen Front in Reichweite befindet. Hügel, Wälder, BUAs oder Truppen versperrern 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 beschießen. Elemente von Linieninfanterie, in Reichweite, die Beschuss nicht erwidern, oder in der eigenen Beschussphase nicht schießen, rücken bei einem höheren Ergebnis im Beschusswurf 200 Schritt geradeaus vor oder in Basenkontakt, sofern diese Absicht vor dem Wurf angesagt wurde.

Artillerie und Kanonenboote können Jäger und Plänkler ignorieren und Ziele in Reichweite dahinter beschießen. In Wäldern, Oasen oder BUAs ist die Reichweite von Beschuss generell auf 100 Schritt beschränkt. 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 zurückgeschossen wird, ignoriert jegliche negativen Kampfergebnisse. Kein Faktor kann unter Null sinken.

### **Die Reihenfolge von Beschuss bestimmt der passive Spieler**

Kanonenboote mit Breitseitenbestückung schießen entweder seitwärts oder nach vorne oder hinten. Jene mit Drehtürmen verfügen über Beschussradius von 360°. Wie alle Elemente schießen auch Kanonenboote einmal pro Runde.

### **Fernkampffaktoren**

- +2 Flankenbeschuss (Schütze ganz hinter Zielfrontkante)
- +1 Fusstruppen bewaffnet mit Hinterladern
- +1 Hinterladergeschütze
- +1 stählerne Geschütze
- +1 Geschütze mit Ziel innerhalb von 300 Schritt
- +1 Ziel Berittene
- +1 Schütze in Deckung, bei Gegenfeuer
- 1 Geschütze mit Ziel ausserhalb halber Reichweite
- 1 Geschütze mit Ziel gepanzertes Kanonenboot
- 2 Fusstruppen mit Ziel gepanzertes Kanonenboot
- 1 für jedes 2. oder 3. schießende gegnerische Element
- 2 demoralisierte Befehlsgruppe

### **Schrotflinten**

Berittene Truppen der Südstaatler verwendeten Schrotflinten mit 100 Schritt Reichweite.

Waffen + Reichweiten in Schritt					
VW	verschiedene Waffen	-	LV	leichte glatte Vorderlader	1200
M	glatte Musketen	200	SV	schwere glatte Vorderlader	1400
K	Karabiner	300	LG	leichte gezogene Vorderlader	1400
GM	gezogene Musketen	400	SGV	schwere gezogene Vorderlader	1600
FG	frühe Gewehre	400	LH	leichte Hinterlader	1600
SG	späte Gewehre	800	SH	schwere Hinterlader	1800
MG	Maschinengewehre	500	KB	Kanonenboote	1800

### Napoleonische Epoche

Leichte Truppen können mit Schützenkarabinern 300 Schritt weit schießen. Die Schussweite von Geschützen, verringert sich um 200 Schritt.

### Fehlfeuer und Querschläger

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

### Nahkampf

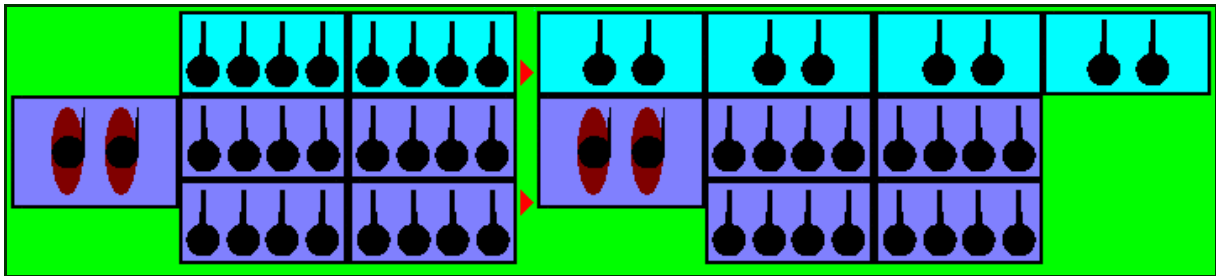
Neben dem eigentlichen Handgemenge mit Nahkampfwaffen, beinhaltet Nahkampf auch den unterstützenden Beschuss auf kurze Entfernung. Geraten zwei gegnerische Elemente in Basenkontakt, exakt Frontbasenbreite, Flanke oder Rückbasenbreite an Frontbasenbreite, wobei sich zumindest je 1 gegnerische Frontecke 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 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.

**Die Nahkampfreihenfolge wird vom aktiven Spieler bestimmt.**

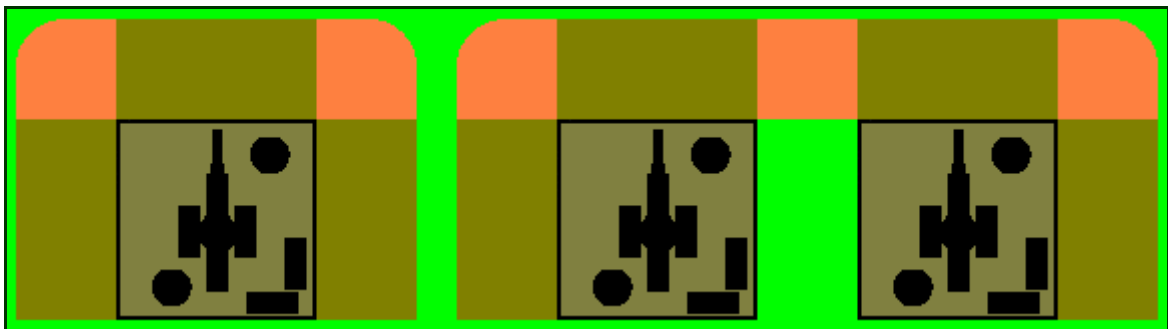
### Nahkampffaktoren

- +1 im Flankenkontakt mit eigenem Befehlselement
- +1 Linieninfanterie oder Guerillas für 1 von hinten unterstützendes Element
- +1 Verteidiger erhöhter Positionen, ausgebauter oder natürlicher Deckung, Uferbänken, BUA
- +1 aggressive Truppen
- +1 nur mit Nahkampfwaffen bewaffnete angreifende Fusstruppen in der 1. Nahkampfrunde
- +1 Fusstruppen, bewaffnet mit Schrotflinten oder Pistolen
- +2 angreifende Ulanen in der 1. Nahkampfrunde, gegen Karree: +1
- +1 angreifende übrige Reiterei in der 1. Nahkampfrunde, nicht gegen Karree
- 1 für jede gegnerische Überlappung und jeden Flanken- und Rückenkontakt
- 1 in schwerem Gelände, ausser leichte oder eingeborene Fusstruppen
- +1 gepanzertes Kanonenboot gegen ungepanzertes Kanonenboot
- 2 demoralisierte Befehlsgruppe

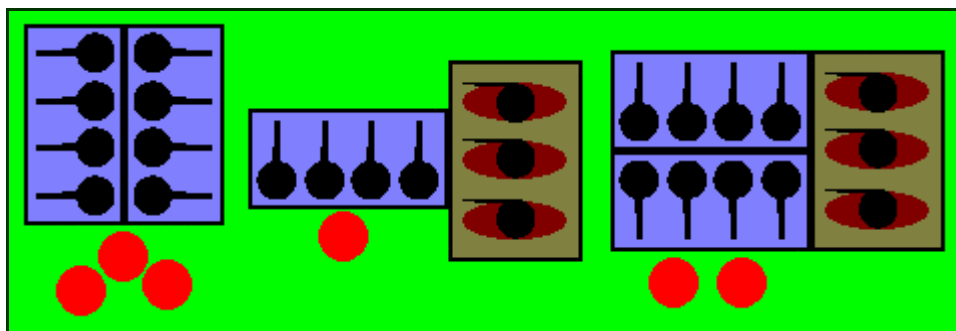
Diagramme: Ausschwärmen, Schanzengraben, Karree, Schussfeld



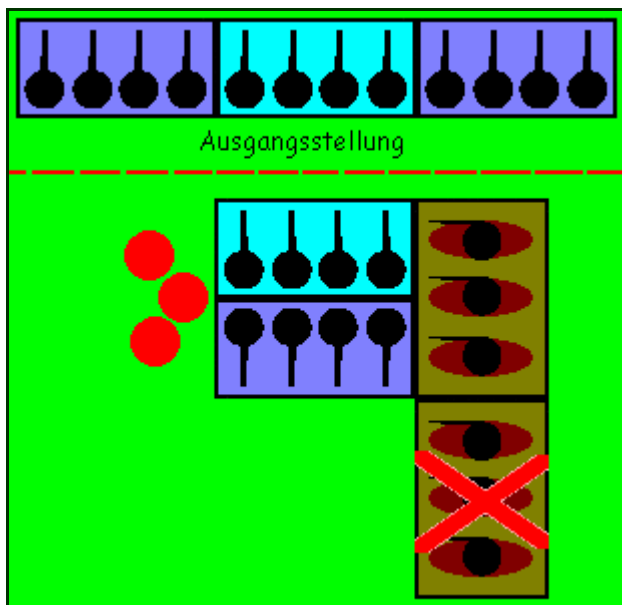
Truppenverband in geschlossener Ordnung - 2 BP zum Ausschwärmen in Schützenlinie



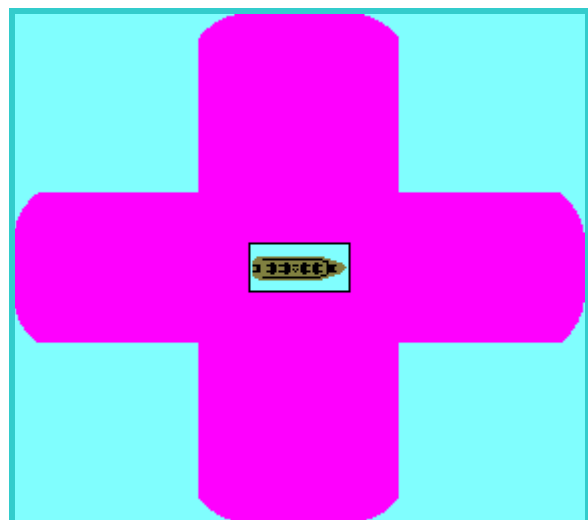
3 Element-Artilleriebefestigung - Doppelstellung



Karree aus 3 Elementen - Reiterangriffe: auf 1 Element-Karree - 2 Element-Karree



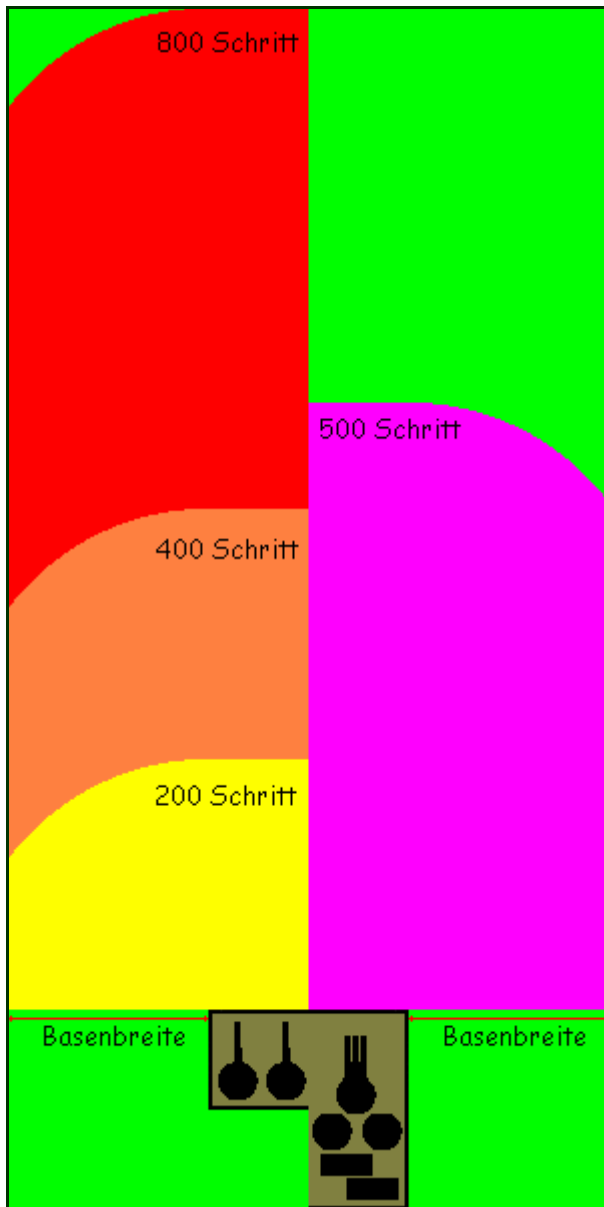
Reitereiangriff auf ein 3-Element-Karree



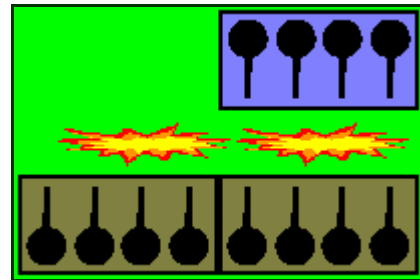
tote Winkel bei Breitseitenbestückung



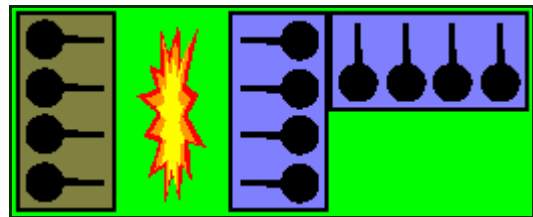
Diagramme: Schussweiten, Flankenbeschuss, Überlappungen



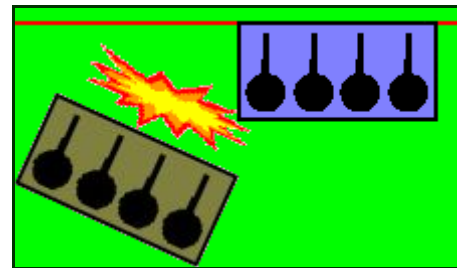
Schussweiten von Musketen, Gewehren + MGs



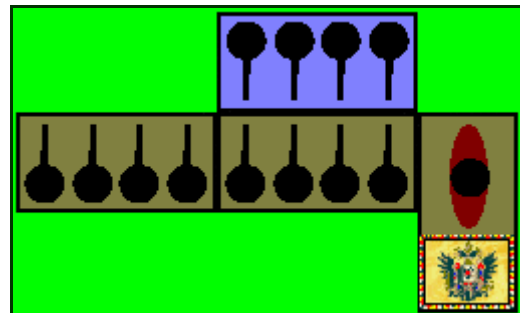
Blau wird von 2 Gegnerelementen beschossen



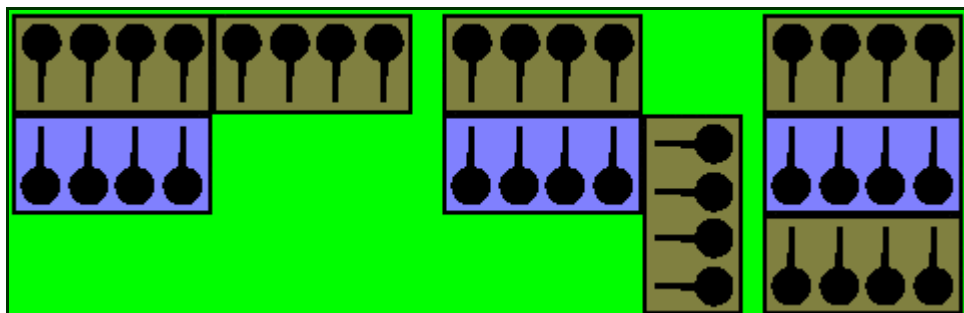
Blau kann nicht zurückprallen



Blau unter Flankenbeschuss



Blau ist 2x überlappt, rechts von General



Blau 1x überlappt, kann zurückprallen - frontal + in der Flanke angegriffen, kann nicht zurückprallen  
- frontal + von hinten angegriffen, kann nicht zurückprallen

## Kampfergebnisse

<b>Eigene Punktzahl kleiner, aber mehr als die Hälfte der Gegners</b>	
Fusstruppen, abgessene Reiterei	vernichtet durch Kürassiere in gutem Gelände, Reguläre ausser Elite durch Guerillas im Nahkampf, sonst zurückprallen, ausser Karree
Karree	1 Element vernichtet durch Artilleriebeschuss, sonst keine Wirkung
Irreguläre Truppen	ausser Elite und aggressiven Truppen fliehen alle vor MG-Beschuss
Artillerie, MG	vernichtet in Basenkontakt, sonst zurückprallen
Kürassiere	vernichtet durch leichte Reiterei, Artillerie in Basenkontakt, oder in schwerem Gelände, sonst zurückprallen
Leichte Reiterei	prallt zurück
andere Berittene	vernichtet durch Artillerie in Basenkontakt, oder in schwerem Gelände, sonst zurückprallen
Wasserfahrzeuge	zurückprallen bei Beschuss von Artillerie, sonst keine Wirkung
<b>Eigene Punktzahl die Hälfte des Gegners oder kleiner</b>	
Leichte Reiterei	vernichtet durch Berittene, Fusstruppen im Karree, Artillerie in Basenkontakt, oder in schwerem Gelände, sonst 600 Schritt fliehen
Karree	ganzes Karree vernichtet
Jäger Plänkler	vernichtet durch Berittene ausser Elefanten in gutem Gelände, oder durch leichte Infanterie, sonst 400 Schritt fliehen
Andere Truppen	vernichtet

Ein Element von Kürassieren, aggressiven oder irregulären Truppen, 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.

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 zurückgedrängt. Elefanten können nicht zurückgedrängt werden. Nicht verschanzte Artillerie wird durchdrungen. Ein zurückprallendes Element, das sowohl auf seiner Frontseite als auch in seinem Rücken gegnerische Elemente hat, oder das beim Zurückprallen auf gegnerische Elemente, oder auf unbegehrbares 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 und dreht sich dann um 180°. Während der weiteren 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 unbegehrbarem 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. R 19 kennt keine Todeszonen.

### **Gewinn oder Verlust einer Schlacht**

Eine Befehlsgruppe, die am Ende einer beliebigen Runde, einen Drittel ihrer Elemente verloren hat, gilt als demoralisiert. Elemente demoralisierter Befehlsgruppen, die nicht in Nahkampf stehen oder eigene Truppen im Nahkampf unterstützen, ziehen sich auf schnellstem Weg in Richtung eigener Tischkante zurück. Eine Armee hat das Spiel verloren, wenn mehr als die Hälfte Elemente verloren oder 2 Befehlsgruppen demoralisiert sind.

<b>Konfliktherde des 19. Jahrhunderts</b>	
- 1815	napoleonische Kriege
1810-25	südamerikanische Unabhängigkeitskriege
1828/29, 77/8	russisch-türkische Kriege
1830-33	belgischer Unabhängigkeitskrieg
1830/1	polnischer Unabhängigkeitskampf
1834-39, 73-76	Spaniens Karlistenkriege
1835/36, 46-48	mexikanisch-amerikanischer Krieg
1836-39, 41	peruanisch-bolivianischer Kriege
1837, 41/2,	Sikh-Kriege
1839-43, 45/6, 48/9, 57/8, 78-80	Britische Kolonialkriege in Indien und Afghanistan
1840-42, 56-60	Opiumkriege
1843-51	uruguayischer Krieg
1847	schweizerischer Sonderbundkrieg
1848/49, 59-61, 66	italienische Einigungskriege
1848/49, 64	preussisch-dänische Kriege
1848/49	ungarische Revolution
1853, 76-78, 85/6, 1912/13	Balkankriege
1853-56	Krimkrieg
1858-62	Indochina
1859/60	spanisch-marokkanischer Krieg
1861-67	europäische Invasion in Mexiko
1861-1865	amerikanischer Bürgerkrieg
1863	zentralamerikanische Kriege
1866	preussisch-österreichischer Krieg
1865-70	paraguayischer Krieg
1868, 73/4, 75/6, 79, 80-85	Britische Kolonialkriege in Afrika
1870/1	französisch-preussischer Krieg
1879-84	Salpeterkrieg
1880/81, 99-1902	Burenkriege
1894/5	sino-japanischer Krieg
1898	spanisch-amerikanischer Krieg
1900	Boxeraufstand
Diese Liste enthält nur einen Bruchteil der vernichtenden Feldzüge der Kolonialmächte gegen Eingeborene, soll aber deren Tragik in keiner Weise verharmlosen und nicht vergessen lassen.	

### Szenarien

Prallen 2 gegnerische Heere aufeinander, kommt es unweigerlich zu einer Schlacht mit klaren Gewinnbedingungen. Möchten die Spieler aber mit ihren Streitkräften bestimmte, vorher definierte Ziele erreichen, Gewinnbedingungen verändern oder regionale Witterungsverhältnisse berücksichtigen, kann ein Szenario aufgestellt und nachgespielt werden.

Die folgenden Beispiele dienen als bloße Anregung und können nach Belieben abgeändert oder miteinander verflochten werden. Für beide Seiten sollten die Spielbedingungen gleich bleiben, wenn nötig sollen die Spieler improvisieren:

- \* Überfall
- \* Verstärkung
- \* Expedition
- \* Stellungskampf
- \* Einkesselung
- \* Aufklärung
- \* Flankenangriff
- \* Revolution

### Armeezusammenstellung

Werden historische Szenarien nachgestellt, können die anwesenden Truppen meist in denselben Quellen ermittelt werden, in denen die Schlachtberichte geschildert werden. Soll aber eine beliebige Schlacht ausgetragen werden, wird die Armeezusammenstellung schon schwieriger.

Kriegerische Auseinandersetzungen des 19. Jahrhunderts hatten weittragende Auswirkungen bis in unsere Zeit. Zahlreiche Nord-Süd-Konflikte schwellen seit jener Zeit. Die politischen Grenzen des gegenwärtigen Europa wurden weitgehend in jener Zeit abgesteckt.

### Element-Brigaden

Während in einer R19 Schlacht Befehlsgruppen unterschieden werden, kann die Armeezusammenstellung mit Element-Brigaden ohne vertieftes Quellenstudium vereinfacht und beschleunigt werden. Armeen napoleonischer Kriege bestehen aus je 4 Befehlsgruppen und beinhalten Truppen unterschiedlicher Qualität. Ab der Mitte des 19. Jahrhunderts etwa, ist der steigenden Elementkosten wegen, bei regulären Armeen eine Gliederung in 3 Befehlsgruppen ausreichend.

Die Element-Brigaden weisen einen einfachen Verwendungscode auf; Art der verwendeten Schusswaffe, Anzahl Armeepunkte mit Befehlselement, Kennbuchstabe. Bei M75A steht M für glatte Muskete, 75 entspricht dem Punktwert, A unterscheidet diese eine Brigade von den übrigen. Aus 4 dieser 75er Brigaden setzt sich die 300AP-Armee zusammen, und kann nun in 4 Befehlsgruppen umgruppiert werden. Besteht die Armee aus 3 Befehlsgruppen, können verschiedengrosse Element-Brigaden verwendet werden. Armeen können aber auch individuell zusammengestellt werden. Die Spieler entscheiden, ob die jeweilige gegnerische Armee OK ist.

### Der Niedergang der Reiterei

Mit der Verbesserung von Schusswaffen verlor die Reiterei zusehends an schlachtentscheidender Bedeutung. Berittene wurden aber sehr wirkungsvoll zur Aufklärung, Übermittlung, Nachschubsicherung, Störaktionen hinter den feindlichen Linien oder als Reserve eingesetzt. Nicht selten aber auch, mehr oder weniger erfolgreich einfach als Kanonenfutter.

Während reguläre Berittene europäischer Mächte in der Regel zupferd eingesetzt wurden, kämpfte amerikanische Reiterei oft abgesehen. Irreguläre Reiterei wurde beliebig eingesetzt.

In den napoleonischen Kriegen waren noch etwa 1/6 der Truppen beritten. Die schweren Verluste an Pferden konnten nicht wieder ausgeglichen werden. Danach stellten die Reitereien nur noch 10 - 15% aller Truppen. Irreguläre Reiterhorden wie die Prärieindianer Nordamerikas, ungarische Rebellen, Steppenvölker unter russischer Kontrolle und teilweise auch Kosaken beinhalteten aber weiterhin grössere Anteile berittener Truppen.

### Schusswaffenentwicklung

Bis etwa 1850 waren die meisten Heere, abgesehen von Scharfschützen, vorwiegend mit glattläufigen Musketen bewaffnet. Innerhalb der folgenden 10 Jahre setzte sich der gezogene Vorderlader mit grösserer Reichweite durch. Weitere 10 Jahre später wurde dieser durch Hinterladergewehre verdrängt. Die neue Bewaffnung brachte völlig neue taktische Möglichkeiten mit sich. Während dieser Entwicklungszeit kam es 1866 zum preussisch-österreichischen Krieg, wobei die Preussen Hinterladergewehre verwendeten, während sich ihnen die Österreicher noch mit Vorderladern entgegen stellten. 1870 im französisch-preussischen Krieg trafen die Preussen, mit denselben Hinterladern, auf Gegner mit Gewehren mit doppelter Reichweite. In Indien verfügten britische Truppen stets über die modernsten Gewehre, während gleichzeitig die Bewaffnung indischer Truppen, taktischer Überlegungen wegen, eine Entwicklungsstufe darunter lag.

Die Entwicklung moderner Geschütze verlief ähnlich, ab 1870 setzte Preussen stählerne Krupp-Hinterlader ein, die Briten aber verwendeten noch bis in die 90er bronzene Vorderlader.



bis etwa 1850	M110A	M110B	M110C	M110D	M110E - K+K
	1xGen à 20 12xLi à 5 60 1xArt à 6 4xJä à 5 20 1xHu à 4	1xGen à 20 12xLi à 5 60 1xArt à 6 2xDr à 6 12 2xJä à 5 10	1xGen à 20 12xLi à 5 60 1xArt à 6 3xHu à 4 12 2xJä à 5 10	1xGen à 20 14xLi à 5 70 2xArt à 6 12 1xKü à 8	1xGen à 20 12xLi à 5 60 2xArt à 6 12 2xJä à 5 10 2xHu à 4 8
	17+1=18	15+2+2AP	15+3+2AP	16+1	16+2

M80Z	M80Y	M80X	M80W	Elite-Milizen gestatten während der napoleonischen Epoche eine feinere Truppengliederung. Die Reichweiten von gezogenen Musketen(GM) und frühen Gewehren sind identisch.
1xGen à 20 8xLi à 5 40 2xJä à 5 10	1xGen à 20 6xLiE à 6 36 2xJä à 5 10 2xArt à 6 12	1xGen à 20 6xLi à 5 30 3xDr à 6 18	1xGen à 20 2xDr à 6 12 6xHu à 4 24 3xArt à 6 18	
10+10AP	10+2AP	6+3+12AP	3+9	

M75A	M75B	M75C	M75D	M75E	M75F
1xGen à 20 9xLi à 5 45 2xJä à 5 10	1xGen à 20 9xLi à 5 45 1xArt à 6 1xHu à 4	1xGen à 20 3xKüE à 9 27 5xHuE à 5 25	1xGen à 20 8xLi à 5 40 2xDr à 6 12	1xGen à 20 8xLi à 5 40 3xHu à 4 12	1xGen à 20 5xLi à 5 25 2xKü à 8 16 2xArt à 6 12
11	10+1	8+3AP	8+2+3AP	8+3+3AP	8+2+3AP

M75G	M75H	M75I	M75J	MK75A	MK75B
1xGen à 20 11xLi à 5 55	1xGen à 20 12xLi à 3M 36 3xHu à 4 12	1xGen à 20 6xLi à 5 30 3xDr à 6 18 1xDrE à 7	1xGen à 20 10xLiAM à 4 40 2xJäAM à 4 8 1xDr à 6	1xGen à 20 5xLi à 5 25 1x Jä à 6 3xDr à 6 18 1xArt à 6	1xGen à 20 7xLi à 5 35 1x Jä à 6 2xUIE à 4 10 1x Hu à 4
11	12 +3+7AP	6+4	12+1+1AP	7+3	8+3

nach 1850	MGM110A	MGM110B	MGM110C	MGM80Z	MGM80Y
	1xGen à 20 12xLi à 5 60 1xArt à 6 4xJä à 6 24	1xGen à 20 12xLi à 5 60 1xArt à 6 2xDr à 6 12 2xJä à 6 12	1xGen à 20 12xLi à 5 60 1xArt à 6 3xHu à 4 12 2xJä à 6 12	1xGen à 20 8xLi à 5 40 2xJä à 6 12	1xGen à 20 4xLi à 5 20 4xJä à 6 24 2xArt à 6 12
	17	15+2	15+3	10+8AP	10+4AP

Die vorliegenden Elementbrigaden sind Beispiele und können abgeändert werden. Verschanzungen sollten nicht mehr als 30AP kosten.

**aggressiv + stur = ungültig**

GM110A	GM110B	GM110C	GM110D
1xGen à 20 12xLi à 6 72 1xArt à 6 2xJä à 6 12	1xGen à 20 12xLi à 6 72 1xArt à 6 2xDr à 6 12	1xGen à 20 12xLi à 6 72 1xArt à 6 3xHu à 4 12	1xGen à 20 14xLi à 6 84 1xArt à 6
15	13+2	13+2	15

GM80Z	GM80Y	GM80X	GM80W	GM80V
1xGen à 20 10xLi à 6 60	1xGen à 20 4xLi à 6 24 4xJä à 6 24 2xArt à 6 12	1xGen à 20 6xLi à 6 36 2xJä à 6 12	1xGen à 20 2xDr à 6 12 6xHu à 4 24 3xArt à 6 18	1xGen à 20 6xLiE à 7 42 2xJäE à 7 14 1xUI à 4
10	8	8+12AP	3+8	8+1

Während der Übergangszeit von etwa 1850 bis 1872 waren Truppen innerhalb einer Armee unterschiedlich ausgerüstet und bewaffnet. Scharfschützen und Jäger waren oft mit leistungsfähigeren Gewehren bewaffnet.

Verwendete Schusswaffen - alle Jahresangaben = 18XX		
	Gewehre	Artillerie
Dänemark	M > 49 M, Jäger GM > 64 GM > FG < 70 SG	64 VL
Deutschland	M > 66 GM > FG < 71 SG	
Bayern	M > 70 GM > FG < 71 SG	
Sachsen	M > 66 GM > FG < 71 SG	
Preussen	M > 48 GM, Elite FG > FG < 71 SG	VL > < 60 HL > 64 - 70 SHL
England	M > 54 GM > 66 FG > 74 SG	84 VL > 90 SHL
Inder	66 M > 74 FG > 90 SG	
Frankreich	bis 66 GM > FG < 70 SG	58 VL > 71 GV > SHL
Italien, Piemont	M > 66 GM > 70 SG, Askari > 85 FG	
Neapel	M > 60 GM	
Japan	M > 64 GM > 90 SG	
Mexiko	M Milizen bis 70 > < 62 GM, Dragoner K	
Österreich	M > 48 M, Jäger GM 66 GM > FG < 74 SG	63 VL > 70 GV > SHL
Russland	54 M > 85 FG	70 VL > 77 HL > 90 SHL
Spanien	54 M > GM < 71 SG	
Schweiz	48 M > GM < 67 SG	
Türkei	M > 54 GM > 77 SG	77 SHL
USA	M > 46 M, Jäger GM > 60 GM > 64 FG > 90 SG	
	VL= Vorderlader, GV= gezogener VL, HL= Hinterlader, SHL= Stahlgeschütz	

### Deutscher Einigungskrieg 1866

Custoza 24. 6.: 74 000 Österreicher GM - 80 000 Italiener GM

Langensalza 27. 6.: 8 000 Preussen FG ausser Landwehr - 20 000 Hannoveraner GM

Náchod 27. 6.: 27 000 Preussen FG - 27 000 Österreicher GM

Trutnov 27. 6.: 32 000 Preussen FG ausser Landwehr - 26 000 Österreicher GM

Gitschin 29. 6.: 16 000 Preussen FG ausser Landwehr - 30 000 Österreicher + Sachsen GM

Königgrätz 3. 7.: 220 000 Preussen FG ausser Landwehr - 201 000 Österreicher + Sachsen GM

Kissingen 10. 7.: geschätzte Angaben - 12 000 Preussen FG - 15 000 Bayern GM

### Element-Brigaden ab 1866

FG110A	FG110B	FG110C	FG110D	FG110E	SG80Z
1xGen à 20 10xLi à 7 70 2xJä à 7 14 1xHu à 4	1xGen à 20 10xLi à 7 70 2xJä à 7 14 1xDr à 6	1xGen à 20 10xLi à 7 70 2xArtSLH à 9 18	1xGen à 20 10xLi à 7 70 2xArtSSH à 10	1xGen à 20 10xLi à 7 70 2xArtSSH à 10	1xGen à 20 8xLi à 7 56 1xHu à 4
12+1+2AP	12+1	12+2AP	12	12	8+1
SG110A	SG110B	SG110C	SG110D		SG80Y
1xGen à 20 10xLi à 7 70 1xArt à 6 2xJä à 7 14	1xGen à 20 10xLi à 7 70 1xArt à 6 2xDr à 6 12	1xGen à 20 14xLi à 7 98 1xArt à 6 3xHu à 4 12	1xGen à 20 10xLiM à 5 50 4xLiME à 6 24 2xKü à 8 16		1xGen à 20 6xLi à 7 42 2xArt à 6 12 1xDr à 6
15	13+2+2AP	15+3	14+2		8+1
	FG/SG120A	FG/SG120B	FG/SG120C	FG/SG60Z	FG/SG80Y
	1xGen à 20 12xLi à 7 84 3xHu à 4 12	1xGen à 20 12xLi à 7 84 2xDr à 6 12	1xGen à 20 4xJä à 7 28 10xLiM à 5 50 2xArtSLH à 9 18	1xGen à 20 4x ArtSGVS à 10	1xGen à 20 6xLi à 7 42 2xArt à 6 12 1xDr à 6
	12+3+4AP	12+2+4AP	16+4AP	4	8+1

### Konflikte mit Eingeborenen

Truppen gegnerischer Heere mit unterschiedlicher Feuerkraft entscheiden unter R19 massgeblich über Sieg oder Niederlage. Reguläre Truppen ausserhalb Europas trafen aber auch auf Gegner bewaffnet mit minderwertigen oder gar keinen Feuerwaffen. Faktoren von fernkampfuntfähigen Truppentypen sind so gewählt, dass Streitkräfte ohne Schusswaffen bei angepasster Kampfweise keine geringeren Gewinnchancen aufweisen.

**Stammesreiterei (SR)** Prärieindianer, gelten als aggressive leichte Reiterei, im Nahkampf gegen Fusstruppen sowie im schweren Gelände als eingeborene Guerillas.

Mögliche Elementbrigaden der nordamerikanischen Ureinwohner zu 75AP

Prärieindianer			Prärieindianer			Waldlandindianer			Comancheros		
1xGen	20	20	1xGen	20	20	1xGen	20	20	1xGen	20	20
4xSRE	6	24	5xSRE	6	30	9xGuA	4	40	1xReA FG	7	7
5xSR	5	25	5xSR	5	25	3xPIE	4	12	3xRe FG	6	18
2xPI	3	6				1xPI	3	3	2xRe GM	6	12
									3xPI FG	6	18

### Afghanistan 1876 - 85

Anglo-Indische Expeditionsarmee mit 3 Befehlsgruppen / 36 Elementen

2xInfanteriebrigade						Taktische Brigade					
1xGen					20	1xGen					20
3xLi	Briten	SG	8	24	107	5xUl	Bengalen	VW	4	20	
6xLi	Inder	FG	7	42		5xDr	Bengalen	VW	6	30	
3xJä	Inder	FG	7	21		2xArt	Batterie	SLG	8	16	
						86					

Afghanen mit 4 Befehlsgruppen à 75AP / 41 Elementen

Irregulärer Befehlshaber					20	Irregulärer Befehlshaber					20
4xGuA	VW	Ghazis	5	20	3xRe	GM	Reiter	6	18		
3xGu	VW	Stammeskrieger	4	12	2xGu	VW	Stammeskrieger	4	8		
2xPIA	FG	Plänkler	8	16	1xPIA	FG	Plänkler	8	8		
1xPI	FG	Plänkler	7	7	3xPI	FG	Plänkler	7	21		
Irregulärer Befehlshaber					20	Regulärer Befehlshaber					20
1xGuA	VW	Ghazis	5	5	3xLi	GM	Garde	6	18		
5xGu	VW	Stammeskrieger	4	20	1xLiEM	GM	Miliz	5	5		
2xPIA	FG	Plänkler	8	16	5xLiM	GM	Miliz	4	20		
2xPI	FG	Plänkler	7	14	3xReM	VW	Reiter	4	12		

**Beispiel einer regulären Armee** mit 3 Befehlsgruppen ohne Verschanzungen

38/300AP ACW Südstaaten, GM, Reiterei: Schrotflinten: 100s, Artillerie: LV														
1. Virginia Brigade				20	2. Virginia Brigade				20	3. Louisiana Brigade				20
3	13. Virg. LiE	7	21	14/5	90	3	12. Virg. Li	6	18	3	Tiger Zouaven LiE	7	21	
3	18. Virg. LiE	7	21		3	14. Virg. Li	6	18	3	1. Zouaven Li	6	18		
3	8. Virg. Li	6	18		3	23. Virg. LiM	4	12	3	8. Louis Li	6	18		
3	6. Virg. DrE	7	21		4	24. Virg. LiM	4	16	2	Artillerie	6	12		
					1	Artillerie	6	6	1	Kanonenboot	20	20		
12/4				101					90	12/4				109

<b>R 19</b>	Reguläre	Irreguläre	KF
Li	Linien Infanterie	Gu Guerillas	4
Jä	Jäger	Pl Plänkler	2
Dr	Dragoner	Re Reiterei	3
Kü	Kürassiere	Km Kamelreiter	3
Hu, Ul	Husaren, Ulanen	LR Leichte Reiterei	2
		El Elefanten	3
Art	Artillerie	2/3	
MG	Maschinengewehre	4	
KB	Kanonenboote	4	
VS	Verschanzungen	2	
Lg, Nb	Lager, Nachschub	1	

VW	verschiedene Waffen	-	LV	leichte glatte Vorderlader	1200
M	glatte Musketen	200	SV	schwere glatte Vorderlader	1400
K	Karabiner	300	LG	leichte gezogene Vorderlader	1400
GM	gezogene Musketen	400	SGV	schwere gezogene Vorderlader	1600
FG	frühe Gewehre	400	LH	leichte Hinterlader	1600
SG	späte Gewehre	800	SH	schwere Hinterlader	1800
MG	Maschinengewehre	500	KB	Kanonenboote	1800

Reichweite napoleonischer Geschütze: -200 Schritt

zusätzliche Punktkosten	
+1	Fusstruppen oder Berittene bewaffnet mit Hinterladern
+2	Hinterladergeschütze
+1	Stählerne Geschütze
+1	aggressive Fusstruppen oder Berittene
+1	sture Fusstruppen
+1	Elite - Fusstruppen, Artillerie oder Berittene
-2	Miliz - Fusstruppen, Artillerie oder Berittene
-1	Fusstruppen bewaffnet mit glatten Musketen
-2	Fusstruppen bewaffnet nur mit Nahkampfwaffen
Truppen können; nicht gleichzeitig aggressiv und stur sein	
KBs zählen nie als aggressiv, stur oder Hinterladergeschütze	

### Fernkampffaktoren

- +2 Flankenbeschuss (Schütze ganz hinter Zielfrontkante)
- +1 Fusstruppen bewaffnet mit Hinterladern
- +1 Hinterladergeschütze
- +1 stählerne Geschütze
- +1 Geschütze mit Ziel innerhalb von 300 Schritt
- +1 Ziel Berittene
- +1 Schütze in Deckung, bei Gegenfeuer
- 1 Geschütze mit Ziel ausserhalb halber Reichweite
- 1 Geschütze mit Ziel gepanzertes Kanonenboot
- 2 Fusstruppen mit Ziel gepanzertes Kanonenboot
- 1 für jedes 2. oder 3. schiessende gegnerische Element
- 2 demoralisierte Befehlsgruppe

Bewegungsweiten in Schritt	GG	SG	Str
Linien Infanterie	200	100	300
Jäger, abgessene Berittene	300	200	300
leichte Artillerie, Nachschub	500	200	500
schwere Artillerie	300	100	400
Dragoner, Reiterei	400	300	500
Kürassiere	300	200	500
Leichte Reiterei	500	400	500
Kanonenboote	500	-	-
Befehlselemente	500	400	500

### Nahkampffaktoren

- +1 im Flankenkontakt mit eigenem Befehlselement
- +1 Linieinfanterie oder Guerillas für 1 von hinten unterstützendes Element
- +1 Verteidiger erhöhter Positionen, ausgebauter o natürlichen Deckung, Uferbänken, BUA
- +1 aggressive Truppen
- +1 nur mit Nahkampfwaffen bewaffnete angreifende Fusstruppen in der 1. Nahkampfrunde
- +1 Fusstruppen, bewaffnet mit Schrotflinten oder Pistolen
- +2 angreifende Ulanen in der 1. Nahkampfrunde, gegen Karree: +1
- +1 angreifende übrige Reiterei in der 1. Nahkampfrunde, nicht gegen Karree
- 1 für jede Überlappung und jeden Flanken- und Rückenkontakt
- 1 in schwerem Gelände, ausser leichte oder eingeborene Fusstruppen
- +1 gepanzertes Kanonenboot gegen ungepanzertes
- 2 demoralisierte Befehlsgruppe