

# *Austerlitz*

*Der Aufstieg des  
Adlers*





**SSV Klapp-Bachler OG  
präsentiert**

**das Regelwerk zu**

# **Austerlitz**

## **Der Aufstieg des Adlers**

**Version 2.6**

Austerlitz wurde entwickelt und programmiert von Quirxel Games GbR, Deutschland,  
Jürgen & U. Kasperzak & T. Drißen

Alle Rechte und (c) Copyright 2015 bei der  
SSV Klapp-Bachler OG, Löckwiesenweg 78, 8055 Graz, Österreich  
0043/(0)664-3137370

**Email: [ssv.klaus@ssvgraz.com](mailto:ssv.klaus@ssvgraz.com)**  
**WWW: [www.ssvgraz.com](http://www.ssvgraz.com)**

Graz, im Oktober 2020



### Postspiele - Was ist das?

Wer bei Postspielen an Kettenbriefe denkt, liegt völlig falsch. Postspiele sind Gesellschafts- und Strategiespiele die, wie der Name schon verrät, per Post abgewickelt werden.

### Warum Postspiele?

Der wesentliche Vorteil eines Postspieles gegenüber einem Brettspiel liegt darin, das Spieler, die weit auseinander wohnen, miteinander spielen können. Jeder kann sich die Zeit, in der er an einem Spiel teilnimmt, selber aussuchen. Der Kontakt zu Mitspielern kann zu jeder beliebigen Zeit per Telefon, Brief oder persönlich aufgenommen werden. Es ist also nicht erforderlich, das alle Personen sich an einem Ort treffen müssen.

Weitere Vorteile sind die Spielbarkeit komplexer Spiele sowie kein Mangel an gleichgesinnten Mitspielern.

### Wie läuft ein Postspiel ab?

Damit ein Postspiel mit mehreren Teilnehmern reibungslos ablaufen kann, bedarf es einer Spielleitung. Wir, die SSV Klaf-Bachler OG, sind diese Spielleitung. Wir sind der Moderator und Schiedsrichter. Wir erhalten von jedem Spieler zu einem festgelegten Termin einen Befehlsbogen, auf dem die Aktionswünsche für die Spielposition eingetragen sind. Wir werten dann die Befehlsbögen aller Teilnehmer eines Spieles gleichzeitig aus. Das Ergebnis, das für jeden Spieler unterschiedlich ist, senden wir danach zurück. Auf dieses Ergebnis bauen die Spieler die nächsten Befehle auf.

Die Zeit, die zwischen zwei Auswertungen liegt, beträgt zwei oder drei Wochen. Aber nicht wir, die SSV Klaf-Bachler OG, sondern Ihr, die Spieler benötigt diese Zeit. Die Befehlsblätter müssen spätestens an einem festgelegten Tag bei uns eingetroffen sein. Das Ergebnis dieses Zuges wird noch am gleichen oder in seltenen Fällen am nächsten Tag versendet.

Die Spieler nutzen die übrige Zeit, um neue Aktionen auszuarbeiten und mit anderen Mitspielern Kontakt aufzunehmen, um ihre Aktivitäten zu koordinieren.

### Was kostet ein Postspiel?

Jeder Spielzug kostet 5,50 Euro (9,00 Befehlsblatt). Genaue Informationen entnehmen Sie bitte der Preisliste im Anhang. Geboten wird den Spielern dafür: die Auswertung der gewünschten Aktionen des Befehlsblattes, die Zusendung des Ergebnisses, das für jeden Spieler unterschiedlich ist, das Zusammenstellen von Spielen mit Personen aus dem In- und Ausland, einen Telefondienst für Regelfragen.

### Wie lange dauert ein Postspiel?

Ein Postspiel hat eine ungewöhnliche Spieldauer. Da nur alle zwei oder drei Wochen ein Spielzug bearbeitet wird, kann ein gutes Postspiel zwei bis drei Jahre dauern.

### Spezielles zum Postspiel *Austerlitz*

#### - *Der Aufstieg des Adlers*

Bei *Austerlitz* übernehmen Sie die Herrschaft über einen Staat zur Zeit Napoleons. Sie haben sofort die absolute Befehlsgewalt in allen militärischen und wirtschaftlichen Belangen. Sie tragen auch die alleinige Verantwortung für das Wohlergehen des Ihnen anvertrauten Staates.

Sie kämpfen mit 16 Personen um die Vorherrschaft in Europa und den Kolonien. Lesen Sie das Regelwerk und nehmen Sie dann an einer mitreißenden Partie teil. Im Anhang finden Sie eine Musterauswertung und Anmeldeformulare.

## AUSTERLITZ

<b>1</b>		
Postspiele - Was ist das?	4	
Warum Postspiele?	4	
Wie läuft ein Postspiel ab?	4	
Was kostet ein Postspiel?	4	
Wie lange dauert ein Postspiel?	4	
Spezielles zum Postspiel Austerlitz - Der Aufstieg des Adlers	4	
<b>1 SPIELUNTERLAGEN</b>	<b>8</b>	
1.1 Kartenmaterial	8	
1.1.1 Politische Karten	8	
1.1.2 Arbeitskarten	9	
1.2 Staatsblatt	9	
1.3 Handelszentren	9	
1.4 Befehlsblatt	10	
<b>2 WIRTSCHAFT</b>	<b>11</b>	
2.1 Waren	11	
2.2 Warenlager	11	
2.3 Kasernen und Werften	11	
2.3.1 Kasernen	12	
2.3.2 Werften	12	
2.4 Heimat- und politisches Einflussgebiet	12	
2.5 Geld	12	
2.5.1 Steuern	13	
2.6 Bevölkerung	13	
2.6.1 Heimat-, Fremd- und Kolonialbevölkerung	13	
2.6.2 Eroberte Bevölkerung	13	
2.6.3 Bevölkerungsvermehrung	14	
2.6.4 Erhöhen der Bevölkerungsdichte	15	
2.6.5 Senken der Bevölkerungsdichte	15	
2.6.6 Umsiedeln der Bevölkerung zu den Kolonien	16	
2.6.7 Epidemien	16	
2.7 Versorgung mit Lebens- und Genußmitteln	16	
2.7.1 Nahrungsmittelverbrauch	16	
2.7.2 Weinverbrauch	16	
2.8 Produktionsstätten	17	
2.8.1 Aufbau von Produktionsstätten	17	
2.8.2 Produktion	17	
2.8.3 Verlust von Arbeitskräften	17	
2.8.4 Instandhaltungskosten für Produktionsstätten	17	
2.8.5 Produktionsstättentabelle	18	
1. Löschojekt	18	
2. Kaserne und Werft	18	
4. Manufaktur	18	
5. Weberei	19	
5. Weberei	19	
6. Münzprägeanstalt	19	
7. Landgut	19	
8. Viehzucht	20	
8. Viehzucht	20	
9. Pferdezucht	20	
10. Holzcamp	20	
11. Steinbruch	20	
12. Bergwerk	21	
12. Bergwerk	21	
13. Weinanbaugbiet	21	

2.9 Trosse	22	
2.9.1 Bau von Trossen	22	
2.9.2 Zustand von Trossen	22	
2.9.3 Reparieren von Trossen	22	
2.9.4 Zerstörung von Trossen	23	
<b>3 POLITIK</b>	<b>25</b>	
3.1 Staatsverhältnisse	25	
3.1.1 Ändern der Staatsverhältnisse	25	
3.2 Spione	26	
3.2.1 Spione für die Kolonien	26	
3.2.2 Sterben der Spione	26	
3.2.3 Erscheinen neuer Spione	26	
<b>4 SCHIFFE</b>	<b>27</b>	
4.1 Handelsschiffe	27	
4.2 Kriegsschiffe	27	
4.3 Bau von Schiffen	27	
4.4 Altern von Schiffen	28	
4.5 Zustand von Schiffen	28	
4.6 Reparieren von Schiffen	28	
4.7 Sinken von Schiffen	28	
4.8 Unterhaltskosten von Schiffen	28	
4.9 Abwracken von Schiffen	29	
4.10 Schiffstypentabelle	30	
1. Handelsschiffe	30	
2. Kriegsschiffe	30	
<b>5 HEERESWESEN</b>	<b>31</b>	
5.1 Armee	31	
5.1.1 Brigaden	31	
5.1.2 Bataillonstypen	31	
5.1.3 Armeetabellen	31	
5.1.4 Aufstellen von Brigaden	31	
5.1.5 Aufstellen von zusätzlichen Bataillonen	32	
5.1.6 Auffrischen von Brigaden	32	
5.1.7 Erfahrungswert	33	
5.1.7.1 Erhöhen des Erfahrungswertes	33	
5.1.7.2 Erhöhen des Erfahrungswertes durch Schlachten	33	
5.1.8 Tauschen von Bataillonen	33	
5.1.9 Zusammenlegen von Bataillonen	34	
5.1.10 Soldkosten	34	
5.1.11 Verlorengehen von Bataillonen und Brigaden	34	
5.2 Feldherren	35	
5.2.1 Anzahl von Feldherren	35	
5.2.2 Befehlsfähigkeit von Feldherren	35	
5.2.3 Rang des Feldherren	35	
5.2.4 Soldkosten	35	
5.3 Festungen	36	
5.3.1 Bau von Festungen	36	
<b>6 GEMEINSAME SPIELELEMENTE</b>	<b>37</b>	
6.1 Verbands- und Geschwaderbildung	37	
6.2 Bewegung	38	
6.2.1 Bewegungspunkte	39	
6.2.2 Verbrauch von Bewegungspunkten	39	
6.2.3 Eilmarsch	39	
6.2.4 Marschverluste	40	
6.2.4.1 Winter	40	
6.2.4.2 Stürme	40	
6.2.5 Friedliches Bewegen über fremdes Territorium	41	
6.2.6 Bewegungen von Karte zu Karte	41	
6.2.7 Ablauftechnisches zur Bewegung	41	

6.3	Kriegsführung	41	7.1.8.2	Schutz durch die Festung	57
6.3.1	Kriegsführung auf dem Land	42	7.1.8.3	Festungsartillerie	58
6.3.1.1	Einmarsch in feindliche Gebiete	42	7.1.9	Sieger einer rechnerischen Landschlacht	58
	Einmarsch innerhalb Europas	42	7.1.10	Steigen des Erfahrungswertes	58
	Einmarsch in den Kolonien	42	7.1.11	Ausdruckformat einer rechnerischen Landschlacht	58
6.3.1.2	Besatzungstruppen	43	7.2	Simulierte Landschlacht	59
6.3.1.3	Aufhalten von Objekten	43	7.2.1	Bedingung für eine Simulierte Landschlacht	59
6.3.1.4	Erbeuten von Trossen	43	7.2.2	Das Schlachtfeld	59
6.3.1.5	Overrun von Armeen	44	7.2.2.1	Geographie des Schlachtfeldes	59
6.3.1.6	Gibraltar	44	7.2.2.2	Unterteilung des Schlachtfeldes	59
6.3.1.7	Guerillas	44	7.2.2.3	Dörfer	59
6.3.1.8	Feinheiten bei der Kriegs- führung	44	7.2.2.4	Strategisch Punkte	60
6.3.2	Kriegsführung zur See	45	7.2.3	Ablauf einer Schlacht	60
6.3.2.1	Werften im Krieg	45	7.2.4	Das Befehlsblatt	60
6.3.2.2	Aufhalten von Schiffen	45	7.2.4.1	Eingliederung des Feldherren	60
6.3.2.3	Piraterie	45	7.2.4.2	Setzen von Schanzen	60
6.3.2.4	Overrun auf See	45	7.2.4.3	Verband	61
6.3.2.5	Küstenschutz	46		Bataillonsgruppen	61
6.3.2.6	Seeblockade	47		Aufstellen des Verbandes	61
6.3.2.7	Die Meerenge bei Kopenhagen	47		Angriffszeit	61
6.4	Verladen von Waren	48		Befehligen von Verbänden	61
6.4.1	Ladekapazität	48		Wechselbedingungen	61
6.4.2	Gewicht der Waren	48	7.2.5	Die Befehle	62
6.4.3	Position der Objekte	48	7.2.5.1	Vereinfachte Befehle	63
6.4.4	Verladen bei fremden Objekten	48	7.2.5.2	Befehlszusatz	63
6.4.5	Ausladen von Schiffen und Trossen	49	7.2.5.3	Zielfelder	64
6.5	Handel	49	7.2.5.4	Formationen	64
6.5.1	Ankauf von Waren	49	7.2.5.5	Wechselbedingungen	64
6.5.2	Verkauf von Waren	49	7.2.6	Der Bewegungsablauf	65
6.5.3	Warenfaktor	50	7.2.6.1	Fluchtbewegung	65
6.5.4	Kurse	50	7.2.7	Der Fernkampf	66
6.5.5	Kauf von Waren durch die Bevölkerung	50	7.2.7.1	Das Verteidigungsfeuer	67
6.6	Verschiffen	51	7.2.7.2	Das Angriffsfeuer	67
6.6.1	Einschiffen von Objekten	51	7.2.8	Der Nahkampf	68
6.6.2	Ausschiffen von Objekten	52	7.2.9	Moralcheck	69
6.7	Abgabe von Schiffen und Territorium	53	7.2.9.1	Grundformel für den Moral- check	69
6.7.1	Abgabe von Schiffen	53	7.2.9.2	Moraltest vor einem Angriff	69
6.7.2	Abgabe von Territorium	53	7.2.9.3	Moralcheck durch zu hohe Verluste	69
6.8	Ändern von Namen	53	7.2.9.4	Moralcheck, wenn der Feldherr gefallen ist	70
6.9	Abreißen von Objekten	54	7.2.9.5	Moralcheck, um die Einheit zu sammeln	70
6.9.1	Abreißen von Bevölkerung	54	7.2.10	Der Feldherr	70
6.9.2	Abreißen von Schiffen	54	7.2.11	Verteidigungsanlagen und Brücken	70
6.9.3	Abreißen von Brigaden	54	7.2.11.1	Festungen	70
6.9.4	Abreißen von Kasernen und Werften	54	7.2.11.2	Schanzen	71
6.9.5	Fehlermeldungen	54	7.2.11.3	Pontonbrücken	71
<b>7</b>	<b>LANDSCHLACHTEN</b>	<b>55</b>	7.2.12	Siegbedingungen	72
7.1	Rechnerische Landschlacht	55	7.2.12.1	Besetzen von Strategischen Punkten	72
7.1.1	Bedingungen für eine rechnerische Landschlacht	55	7.2.12.2	Sieg durch den Morallevel der Armee	72
7.1.2	Ablauf einer rechnerischen Landschlacht	55	7.2.13	Auswirkung des Schlachtsieges	72
7.1.3	Fernkampf	55	7.2.14	Ausdruck der Simulierten Landschlacht	73
7.1.4	Nahkampf	56	7.2.15	Nicht durchgeführte Simulierte Landschlachten	73
7.1.5	Gelände	56	<b>8</b>	<b>SEESCHLACHT</b>	<b>75</b>
7.1.6	Besonderheiten einiger Truppentypen	56	8.1	Verlauf der Seeschlacht	75
7.1.6.1	Kürassiere	56	8.2	Kampfhandlungen	75
7.1.6.2	Koloniale Hilfstruppen	56	8.2.1	Fernkampf	75
7.1.6.3	Religiöse Fanatiker	56	8.2.2	Nahkampf	76
7.1.6.4	Pioniere	56	8.2.3	Erbeuten von Handelsschiffen	76
7.1.7	Feldherren	57			
7.1.8	Festungen in rechnerischen Landschlachten	57			
7.1.8.1	Voraussetzung für eine Festungsschlacht	57			

8.3 Daten der Seefahrernationen	77	9.4 Geologische Karten	93
8.4 Sieger der Seeschlacht	77	9.5 EDV Abgabe zum Postspiel	106
<b>9 ANHÄNGE:</b>	<b>79</b>	9.5.1 Starten des Programms	106
9.1 Fehlercodes	80	Starten vom Diskettenlaufwerk	106
1. Transport von Waren	80	Installation auf die Festplatte	106
2. Abreißen von Objekten	80	Installation ohne Diskettenlaufwerk	107
3. Aufstellen von Brigaden	80	9.5.2 Arbeiten mit dem Eingabe-	
4. Aufstellen von Bataillonen	80	programm	108
5. Erhöhen der Mannschaftsstärke	80	9.5.2.1 Löschen von Befehlsblättern/ Vorbereiten der Diskette	108
6. Ausbilden von Bataillonen	80	9.5.2.2 Eingeben eines Befehlsblattes	108
7. Tauschen von Bataillonen	80	9.5.2.3 Eingeben einer simulierten Landschlacht	108
8. Zusammenlegen von Bataillonen	80	9.5.2.4 Berichtigen von Befehles- blättern und Artikeln	109
9. Reparieren von Schiffen und Trossen	80	9.5.3 Drucken von Befehlsblättern	109
10. Bau von Schiffen	80	9.5.4 Kopieren von Befehlsblättern	109
11. Bau von Trossen	80	9.5.5 Organisatorischer Ablauf	109
12. Erhöhen der Bevölkerungsdichte	80	9.5.5.1 Einsenden der Disketten	110
13. Bau von Produktionsstätten	81	9.5.5.2 Rücksendung der Disketten	110
14. Bilden von Verbänden	81	9.5.5.3 Dreistelliger Code	110
15. Küstenschutzbefehl aktivieren/ deaktivieren	81	9.5.5.4 Preisnachlaß durch Disketten- abgabe	110
16. Bilden von Seeblockaden	81	9.5.5.5 Abgabe per Email	110
17. Verladen von Waren -Teil 1-	81	9.5.6 Lizenzvertrag für das Befehls- eingabeprogramm	111
19. Verladen von Waren -Teil 2-	81	9.6 Preisliste für Austerlitz	111
18. Bewegung	81		
20. Verschiffen von Objekten	82		
21. Abgeben von Schiffen und Territorium	82		
22. Ändern von Namen	82		
23. Ändern von Staatsverhältnissen	82		
9.2 Auswertungsreihenfolge	83		
9.3 Armeetabellen	85		
Armeetabelle für Österreich	85		
Armeetabelle für den Rheinbund	85		
Armeetabelle für Dänemark	86		
Armeetabelle für Spanien	86		
Armeetabelle für Frankreich	87		
Armeetabellen für Britannien	87		
Armeetabelle für Holland	88		
Armeetabelle für Italien	88		
Armeetabelle für das Königr.Portugal	89		
Armeetabellen für Marokko	89		
Armeetabellen für Neapel	90		
Armeetabelle für Preußen	90		
Armeetabelle für Russland	91		
Armeetabelle für Schweden	91		
Armeetabelle für Osmanisches Reich	92		
Armeetabelle Herzogtum Warschau	92		

# 1 Spielunterlagen

*Austerlitz* ist ein historisches Simulationsspiel, das per Post gespielt wird. Der Spieler verwaltet einen der wichtigsten Staaten im Jahre 1808. Auf seinem Staatsblatt sind die verschiedenen Komponenten seines Landes, die Kasernen und Werften, seien Armee und die Marine ausgedruckt. Anhand einer Spielkarte verfolgt er die politische und wirtschaftliche Situation seines Landes und die seiner Mitspieler. Mittels eines Befehlsblattes 'regiert' er seinen Staat, verstärkt Armee und Flotte, baut eine Wirtschaft auf und siedelt Bevölkerung an. Durch Eroberungen vergrößert er seinen Einflussbereich.

Die ersten 6 Kapitel behandeln den organisatorischen und wirtschaftlichen Teil. In den Kapiteln 7 und 8 werden Schlachten und deren Ablauf erklärt. Es ist empfehlenswert, das Regelwerk zu Beginn einfach durchzulesen und die einzelnen Punkte dann beim Ausfüllen des Befehlsblattes detailliert durchzuarbeiten.

## 1.1 Kartenmaterial

### 1.1.1 Politische Karten

Es gibt drei politische Karten. Die Europakarte ist auf zwei DIN A4 Seiten abgebildet. Sie hat eine Kantenlänge von 80 waagerechten (x-Achse) und 65 senkrechten (y-Achse) Positionen. Die Karte der Karibik und die Indiens sind gemeinsam auf einer DIN A4 Seite untergebracht. Jede dieser Karten hat eine Kantenlänge von 40 x 35 Positionen.

Die politischen Karten ändern sich in jeder Runde. Deshalb liegen die neuen Karten jedem Spielzug bei.

Eine Koordinate dieser Karte beinhaltet drei Informationen. Diese werden durch je ein Zeichen gekennzeichnet:

1. Zeichen: gibt den Staat an, der das Gebiet besitzt
2. Zeichen: gibt die Bevölkerungsdichte auf der Position an
3. Zeichen: gibt an, welche Produktionsstätte sich dort befindet

Beispiel: H 3 =

Das Gebiet gehört zu Holland. Es wohnen dort 20.000 Menschen. In dem Gebiet befindet sich eine Pferdezucht.

Es gibt insgesamt 16 verschiedene Staaten. Die Gebiete, die ein Staat besitzt, werden durch folgende Staatskennbuchstaben auf der großen Spielkarte angegeben:

- A - Österreich-Ungarn
- B - Rheinbund
- D - Dänemark
- E - Spanien
- F - Frankreich
- G - Großbritannien
- H - Holland
- I - Italien
- K - Königreich Portugal
- M - Marokko
- N - Neapel
- P - Preußen
- R - Russland
- S - Schweden
- T - Osmanisches Reich
- W - Herzogtum Warschau

Wasserfelder werden auf der Karte durch einen Punkt '.' dargestellt. Tobt auf hoher See ein Sturm, so wird anstelle des Punktes ein Stern '\*' abgebildet. Außerdem können auch Schiffe abgebildet sein. In diesem Fall wird der Kleinbuchstabe des Schiffbesitzers abgebildet.

## 1.1.2 Arbeitskarten

Zu jeder politischen Karte gibt es eine Arbeitskarte. Diese Karten ändern sich nicht. Sie befinden sich im Anhang des Regelwerkes.

Jede Koordinate der Arbeitskarte beinhaltet ebenfalls drei Informationen:

1. Zeichen: gibt das Heimatgebiet an
2. Zeichen: gibt das Gelände der Position an
3. Zeichen: gibt Bodenschätze und verbesserte Produktionsgebiete an

Das Heimatgebiet hat beim Aufstellen der Truppen, Abreißen von Bevölkerungsdichten sowie den Steuereinnahmen eine Bedeutung.

Es gibt die folgenden Geländetypen, die durch ihre Abkürzung auf der 2. Position einer Koordinate abgebildet wird:

B - bebaubarer Acker	H - hügeliger Acker	S - Sumpf
D - Wüste	K - karstige Steppe	T - Taiga
G - Gebirge	Q - Grassteppe	W - Wald

Befinden sich in einem Gebiet Bodenschätze oder werden dort Waren mit einer höheren Wirtschaftlichkeit produziert, dann wird dieses durch einen der folgenden Buchstaben gekennzeichnet:

Bodenvorkommen:	e - Erz
	g - Gold
	w - Wein
	z - Zink
Wirtschaftlichere Produktionen:	n - erhöhte Nahrungsmittelproduktion
	p - erhöhte Pferdezucht
	v - erhöhte Viehzucht

Wasserfelder sind hier, wie auch auf der politischen Karte durch einen Punkt gekennzeichnet. Es gibt einen Befehl für den Küstenschutz (siehe Kapitel 6.3.2.5 Küstenschutz auf Seite 46). Die Felder, auf denen der Küstenschutz wirksam ist, sind auf einem Wasserfeld durch ein '+' gekennzeichnet. Kreuzungsbereiche beim Küstenschutz sind durch ein '\*' gekennzeichnet.

## 1.2 Staatsblatt

Auf dem Staatsblatt sind alle Angaben enthalten, die nur der Spieler des entsprechenden Staates erhält. Das Staatsblatt enthält folgende Angaben:

- Persönliche Daten mit dem Kontoauszug
- Verhältnisse zu anderen Staaten (Kapitel 3.1 Staatsverhältnisse auf Seite 25)
- Warenlager (Kapitel 2.2 Warenlager auf Seite 11)
- Einwohner (Kapitel 2.6 Bevölkerung auf Seite 13)
- Kasernen und Werften (Kapitel 2.3 Kasernen und Werften auf Seite 11)
- Vorhandene Produktionsstätten (Kapitel 2.8 Produktionsstätten auf Seite 17)
- Feldherren (Kapitel 5.2 Feldherren auf Seite 35)
- Brigaden (Kapitel 5.1 Armee auf Seite 31)
- Kriegs- und Handelsschiffe (Kapitel 4 Schiffe auf Seite 27)
- Trosse (Kapitel 2.9 Trosse auf Seite 22)
- Spione (Kapitel 3.2 Spione auf Seite 26)
- Epidemien (Kapitel 2.6.7 Epidemien auf Seite 15)

## 1.3 Handelszentren

Es gibt insgesamt 31 Städte, in denen gehandelt werden kann. Diese Handelszentren sind auf dem Handelszentrenblatt aufgelistet. (siehe Kapitel 6.5 Handel auf Seite 49)

## 1.4 Befehlsblatt

Das Befehlsblatt liegt jeder Auswertung bei. Auf diesem Blatt werden die Befehle für die Spielzüge eingetragen. Das Befehlsblatt muss bis zum angegebenen Eingangstag um spätestens 07:00 Uhr früh bei uns eingetroffen sein. Wird es nicht sauber ausgefüllt, so kann es zu Eingabefehlern kommen, die nicht reklamiert werden können. Führt der Spieler eine simulierte Landschlacht aus, sollte das Befehlsblatt hierzu bereits einen Tag vorher bei uns eingetroffen sein.

Bei Verlust eines Befehlsblattes auf dem Postweg oder durch falsche Beschriftung kann die SSV Klaf-Bachler OG keinen Ersatz leisten.

Wenn uns Befehlsblätter am Eingangstag nach 07:00 Uhr früh erreichen, können wir diese nur dann berücksichtigen, wenn die Spiele noch nicht bearbeitet wurden.

## 2 Wirtschaft

Ein wichtiger Teil des Spielgeschehens wird von der Wirtschaft bestimmt.

### 2.1 Waren

Es existieren 13 verschiedene Warenarten. Diese sind mit folgendem Zahlencode versehen, der bei Befehlsabgaben verwendet werden muss.

10 - Geld	19 - Holz	24 - Wolle
11 - Bürger	20 - Erz	29 - Gold
13 - Wirtschaftspunkte	21 - Zink	30 - Wein
16 - Nahrung	22 - Pferde	
18 - Steine	23 - Textilien	

### 2.2 Warenlager

Als Warenlager werden die Depots bezeichnet, in denen die Waren eines Staates gelagert werden. Es gibt für jede der drei Karten ein Warenlager. Das hat folgenden Sinn:

Alle Waren, die produziert werden, sowie die Steuereinnahmen gelangen ins Warenlager. Alle Waren, die zur Produktion benötigt werden, werden dem Warenlager entnommen. Bei der Bearbeitung der Produktion kommen zuerst die Rohstofflieferanten an die Reihe, d.h. zuerst produzieren Vieh- und Pferdezuchten, Steinbrüche, Holzcamp, Bergwerke, Weinanbaugebiete und Landgüter. Mit der bereits im Warenlager vorhandenen und der jetzt frisch dazugekommenen Wolle verarbeiten danach die Webereien Wolle zu Textilien. Als allerletztes in der Produktionsfolge kommen die Manufakturen und Münzpräganstalten zum Einsatz.

#### **Beispiel:**

**Eine Manufaktur soll Erz, Textilien und Holz zu Wirtschaftspunkten (WiPu) verarbeiten. Dabei benötigt sie für je 100 WiPu 1 t Erz, 5 t Textilien und 20 t Holz.**

Zuerst errechnet der Computer anhand der Produktionsformel, wie viele WiPu diesen Monat produziert werden, im Durchschnitt sind es 2000.

#### **Als Rohstoffe müssen dann im Warenlager bereitliegen:**

**20 t Erz, 100 t Textilien und 400 t Holz**

Sind nur 60 t Textilien vorhanden, werden anteilmäßig nur 1200 WiPu produziert. Aus Kasernen oder Werften werden bei der Produktion keine Rohstoffe entnommen.

### 2.3 Kasernen und Werften

Eine zentrale Rolle spielen Kasernen und Werften. Jeder Spieler kann zu Beginn des Spielzuges Waren zwischen dem Warenlager, Kasernen und Werften beliebig überweisen.

#### **Befehlsabgabe: Quelle / Ziel / Menge des jeweiligen Gutes**

Quelle: Registriernummer der Kaserne / Werft / Warenlager, aus dem die Waren entnommen werden

Ziel: Registriernummer der Kaserne / Werft / Warenlager, das die Waren erhält

Menge: In der für die jeweilige Ware reservierten Spalte ist die Menge einzutragen

Für das Warenlager ist folgende Registriernummer einzutragen:

'1' - Warenlager in Europa

'2' - Warenlager in der Karibik

'3' - Warenlager in Indien

Es ist nicht möglich, Waren (mit Ausnahme von Geld) von einer Karte zu einer anderen Karte zu überweisen.

Das Überweisen von Waren aus oder nach Schiffen sowie Trossen ist nicht möglich. Dazu muss eine Befehlsabgabe beim Verladen von Waren benutzt werden.

## 2.3.1 Kasernen

Kasernen sind Lager, die nicht ans Meer angrenzen. In Kasernen können Armeen aufgestellt, aufgefrischt und ausgebildet werden. Trosse können dort gebaut und repariert werden. Es können die folgenden Waren gelagert werden:

- Geld
- Holz
- Textilien
- Bürger
- Pferde
- Wirtschaftspunkte

## 2.3.2 Werften

Werften sind Lager, die waagrecht, senkrecht oder diagonal ans Meer angrenzen. In Werften kann alles gemacht werden, was auch in einer Kaserne möglich ist.

Zusätzlich können Schiffe gebaut und repariert werden, sowie in Werften ein- und auslaufen.

## 2.4 Heimat- und politisches Einflussgebiet

Die 1. Position einer Koordinate auf der Arbeitskarte kennzeichnet, ob dieses Feld zum Heimatgebiet zählt oder zum politischen Einflussgebiet gehört.

Besitzt ein Staat die Gebiete, die auf der Arbeitskarte mit seinem Groß- oder Kleinbuchstaben gekennzeichnet sind, dann ist dies sein Heimatgebiet.

Für die einzelnen Staaten gehören die mit folgenden Buchstaben bzw. Ziffern gekennzeichneten Flächen zum politischen Einflussgebiet:

A - Österreich:	B, I, P, p, r, T, W
B - Rheinbund:	A, d, f, H, I, P
D - Dänemark:	B, P, S
E - Spanien:	F, K, M
F - Frankreich:	B, e, H, I
G - Großbritannien:	-
H - Holland:	B, f
I - Italien:	A, B, F, N, 7
K - Königreich Portugal:	E, M
M - Marokko:	E, e, K, 7
N - Neapel:	I, 7
P - Preußen:	A, a, B, d, W
R - Russland:	a, s, T, w, 1, 2, 3
S - Schweden:	D, R, 1
T - Osmanisches Reich:	a, r, 3, 4, 5
W - Herzogtum Warschau:	a, p, R, r

Auswirkung hat das politische Einflussgebiet nur auf das Ausheben von Brigaden und Zusatzbataillonen. Großbritannien hat weder politisches Einflussgebiet noch ist es Einflussgebiet eines anderen Staates.

Bei den Warenlagern sind zum einen die Bürger angegeben, die im Heimatgebiet leben, zum anderen jene, die in allen anderen Gebieten Europas, das zum eigenen Staat gehört, leben.

In den Kolonialgebieten gibt es diese Unterteilung nicht.

## 2.5 Geld

Eine Währung zu Beginn des 19. Jahrhunderts war der Louisdore. Diese Einheit wird auch bei *Austerlitz* verwendet.

## 2.5.1 Steuern

Die Steuern stellen die Wirtschaftskraft eines Staates dar. Der Steuersatz ist für jeden einzelnen Staat festgelegt und kann nicht verändert werden. Der Steuersatz gibt an, wie viele Louisdor jeder Einwohner, der im Heimatgebiet lebt, monatlich zu zahlen hat. Diese Steuern gelangen in das Warenlager.

Folgende Steuersätze gelten für die einzelnen Staaten:

Steuersatz 8:	Großbritannien
Steuersatz 6:	Rheinbund, Holland, Italien, Königreich Portugal, Neapel
Steuersatz 5:	Dänemark, Preußen, Schweden, Österreich, Herzogtum Warschau, Spanien, Frankreich
Steuersatz 4:	Osmanisches Reich, Marokko, Russland

Die Bürger, die nicht im Heimatgebiet leben, zahlen 4 Louisdor. Diese Bürger werden bei dem europäischen Warenlager als fremde Einwohner angegeben.

In den Kolonien gilt einheitlich ein Steuersatz von 3 Louisdor.

## 2.6 Bevölkerung

In jedem Staat leben Menschen. Die Bevölkerung, die ein Staat besitzt, kann mit Hilfe der politischen Karten nachgerechnet werden.

Die 2. Position einer Koordinate gibt deren Bevölkerungsdichte an. Die Ziffern entsprechen folgenden Werten:

Bevölkerungsdichte 0 entspricht	0 - 1.000 Einwohnern (in Wüsten 0 - 500)
Bevölkerungsdichte 1 entspricht	4.000 Einwohnern
Bevölkerungsdichte 2 entspricht	10.000 Einwohnern
Bevölkerungsdichte 3 entspricht	20.000 Einwohnern
Bevölkerungsdichte 4 entspricht	40.000 Einwohnern
Bevölkerungsdichte 5 entspricht	60.000 Einwohnern
Bevölkerungsdichte 6 entspricht	90.000 Einwohnern
Bevölkerungsdichte 7 entspricht	120.000 Einwohnern
Bevölkerungsdichte 8 entspricht	160.000 Einwohnern
Bevölkerungsdichte 9 entspricht	200.000 Einwohnern

Addiert man alle Einwohner eines Staates, so erhält man seine Bevölkerungszahl. Da dieses System etwas zeitaufwendig ist, wird auf dem Staatsblatt die Bevölkerungszahl eines Staates ausgedruckt.

### 2.6.1 Heimat-, Fremd- und Kolonialbevölkerung

Die Bevölkerung der 16 Staaten ist in Heimat-, Fremd- und Kolonialbevölkerung unterteilt.

Die Heimatbevölkerung sind die Bürger, die im eigenen Staat in Gebieten leben, die auf der Arbeitskarte mit dem Staatskennbuchstaben (groß oder klein) gekennzeichnet sind. Die Heimatbevölkerung ist im europäischen Warenlager unter 'Einwohner' angegeben.

Alle anderen Bürger in Europa, die zum eigenen Staat gehören, bilden die Fremdbevölkerung. Diese ist im Europäischen Warenlager unter 'Fremde Bevölkerung' angegeben.

Die Bürger in den Kolonien bilden die Kolonialbevölkerung. Sie ist bei den jeweiligen Warenlagern der Kolonien angegeben.

### 2.6.2 Eroberte Bevölkerung

Wird Bevölkerung erobert, dann zahlen diese Bürger nicht sofort Steuern. Die Bevölkerung muss erst in das Wirtschaftsgefüge des neuen Staates integriert werden.

Die Bevölkerung wird deshalb erst nach 5 Monaten voll anerkannt. Bis dahin steigt die Anrechnung monatlich um folgende Werte:

- Im 1. Monat der Zugehörigkeit werden 50 % der Bevölkerung gewertet
- Im 2. Monat der Zugehörigkeit werden 60 % der Bevölkerung gewertet
- Im 3. Monat der Zugehörigkeit werden 70 % der Bevölkerung gewertet
- Im 4. Monat der Zugehörigkeit werden 80 % der Bevölkerung gewertet
- Im 5. Monat der Zugehörigkeit werden 100 % der Bevölkerung gewertet

Bei den Warenlagern wird nur die angerechnete Bevölkerung angegeben.  
 Eroberte Bevölkerung, die im Heimatgebiet lebt, wird unmittelbar zu 100 % gewertet.

## 2.6.3 Bevölkerungszunahme

Die Bevölkerung der einzelnen Staaten vermehrt sich monatlich. Die Anzahl der hinzukommenden Einwohner werden als Bürger (Ware 11) dem Warenlager gutgeschrieben. Die Höhe der Bevölkerungszunahme berechnet sich nach der folgenden Formel:

Bevölkerungszunahme in Europa bei unter 1.000.000 Einwohnern:

$$2,5\% \text{ bis } 4,0\%$$

Bevölkerungszunahme in Europa bei über 1.000.000 Einwohnern:

$$z(2,5\% \text{ bis } 4,0\%) - \frac{\text{Einwohner Europa} - 1.000.000}{2.000.000}$$

Bevölkerungszunahme in den Kolonien bei einer Bevölkerung von unter 500.000:

$$3,5\% \text{ bis } 4,5\%$$

Bevölkerungszunahme in den Kolonien bei einer Bevölkerung von über 500.000:

$$z(3,5\% \text{ bis } 4,5\%) - \frac{\text{Bevölkerung der Kolonie} - 500.000}{1.000.000}$$

Die Bevölkerungszunahme kann auch **negativ** werden und zwar dann, wenn man in z.B. in Europa 6.000.000 und mehr Bevölkerung hat (Einwohner und Fremde zusammen). Ab 6 Millionen Bevölkerung kann man mit Pech auch eine negative Zunahme bekommen, also weniger Bürger im Warenlager sein, als einen Monat zuvor. Bzw. wird das Pech immer Wahrscheinlicher und ab 9 Millionen Bevölkerung ganz sicher.

Bevölkerungszunahme Prozentsatz minimum	Bevölkerungszunahme Prozentsatz maximum	Anzahl Bevölkerung	Minimum Zunahme	Maximum Zunahme	Anzahl Bürger minimum	Anzahl Bürger maximum
2,50 %	4,00 %	5000000	0,50 %	2,00 %	25000	100000
2,50 %	4,00 %	5500000	0,25 %	1,75 %	13750	96250
2,50 %	4,00 %	6000000	0,00 %	1,50 %	0	90000
2,50 %	4,00 %	6500000	-0,25 %	1,25 %	-16250	81250
2,50 %	4,00 %	7000000	-0,50 %	1,00 %	-35000	70000
2,50 %	4,00 %	7500000	-0,75 %	0,75 %	-56250	56250
2,50 %	4,00 %	8000000	-1,00 %	0,50 %	-80000	40000
2,50 %	4,00 %	8500000	-1,25 %	0,25 %	-106250	21250
2,50 %	4,00 %	9000000	-1,50 %	0,00 %	-135000	0

**Diese Tabelle mit den Zunahmeraten, die auch negativ werden können, gilt ab dem Austerlitz-Spiel AU-48 und für alle jüngeren Spiele! Also Für AU-48, AU-49, AU-50...**

## 2.6.4 Erhöhen der Bevölkerungsdichte

Um mehr Steuern und einen größeren Bevölkerungszuwachs zu erhalten, muss man die Bevölkerung vergrößern. Dies geschieht dadurch, dass man auf einer einzelnen Koordinate die Bevölkerungsdichte erhöht.

Befehlsabgabe: **x - Koordinate / y - Koordinate**

Voraussetzungen für die Erhöhung der Bevölkerungsdichte:

- das Feld muss zum eigenen Staat gehören
- die benötigten Waren müssen im Warenlager der Karte bereitliegen
- die maximal erreichbare Bevölkerungsdichte darf nicht überschritten werden

Folgende Waren müssen im Warenlager bereit liegen:

Erhöhung von 0 auf 1:	4.000 Bürger,	320 t Holz / Steine
Erhöhung von 1 auf 2:	6.000 Bürger,	480 t Holz / Steine
Erhöhung von 2 auf 3:	10.000 Bürger,	800 t Holz / Steine
Erhöhung von 3 auf 4:	20.000 Bürger,	1600 t Steine
Erhöhung von 4 auf 5:	20.000 Bürger,	1600 t Steine
Erhöhung von 5 auf 6:	30.000 Bürger,	2400 t Steine
Erhöhung von 6 auf 7:	30.000 Bürger,	2400 t Steine
Erhöhung von 7 auf 8:	40.000 Bürger,	3200 t Steine
Erhöhung von 8 auf 9:	40.000 Bürger,	3200 t Steine

In der Regel werden Steine zur Erhöhung der Bevölkerungsdichte benötigt. Bis zur Bevölkerungsdichte von 3 wird in den Kolonien Holz benötigt. Russland braucht in Europa ebenfalls bis zur Bevölkerungsdichte von 3 Holz.

Wie hoch die Bevölkerungsdichte eines Feldes maximal sein darf, ist vom Gelände des Feldes abhängig. Es gelten folgende Maximalwerte:

- auf bebaubarem Acker	(B):	max. Bevölkerungsdichte	= 9
- auf hügeligem Acker	(H):	max. Bevölkerungsdichte	= 7
- in karstigen Steppen	(K):	max. Bevölkerungsdichte	= 4
- in Grassteppen	(Q):	max. Bevölkerungsdichte	= 4
- in Wäldern	(W):	max. Bevölkerungsdichte	= 3
- in der Taiga	(T):	max. Bevölkerungsdichte	= 1
- im Gebirge	(G):	max. Bevölkerungsdichte	= 2
- im Sumpf	(S):	max. Bevölkerungsdichte	= 1
- in der Wüste	(D):	max. Bevölkerungsdichte	= 0

Eine Position kann monatlich um den Wert 1 erhöht werden.

## 2.6.5 Senken der Bevölkerungsdichte

Die Bevölkerung kann auch wieder gesenkt werden. Dazu ist auf dem Befehlsblatt unter 'Abreißen von Objekten' die Position anzugeben, deren Bevölkerungsdichte um den Wert 1 gesenkt werden soll.

Befehlsabgabe: **xk / yk**

Beispiel: 21 / 20

Die Bevölkerungsdichte auf der Position 21 / 20 wird um den Wert 1 gesenkt.

Um die Bevölkerungsdichte zu senken, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Das Feld muss seit mindestens 5 Monaten zum eigenen Staat gehören. (zurückeroberetes Heimatgebiet darf sofort abgerissen werden)
- Das Feld darf in einer Runde nur einmal um den Wert 1 gesenkt werden.

Wird die Bevölkerung gesenkt, dann wird folgender Teil der Bevölkerung dem Warenlager der Karte gutgeschrieben:

- 80 % der Heimatbevölkerung
- 25 % der Fremdbevölkerung in Europa
- 50 % der Kolonialbevölkerung

## 2.6.6 Umsiedeln der Bevölkerung zu den Kolonien

Es ist möglich, Bevölkerung aus Europa abzuführen und diese in den Kolonien anzusiedeln. Von den Kolonien kann jedoch keine Bevölkerung nach Europa gebracht werden.

Wird versucht, von einem Kolonialgebiet nach Europa Bürger zu transportieren, dann werden diese von Schiffen oder darauf eingeschifften Trossen gelöscht.

Von Europa in die Kolonien, sowie zwischen den Kolonien, ist ein Transport von Bürgern möglich.

## 2.6.7 Epidemien

Jeden Monat treten insgesamt 8-12 Epidemien auf. Sie existieren in der Regel nur einen Monat in dem Gebiet, in dem sie auftreten.

Durch eine Epidemie wird die Bevölkerungsdichte um den Wert 1 gesenkt. Wo sich Epidemien befinden, ist auf dem Staatsblatt angegeben.

Es kann auch vorkommen, dass ein Gebiet in einem Monat von mehreren Epidemien heimgesucht wird.

# 2.7 Versorgung mit Lebens- und Genußmitteln

## 2.7.1 Nahrungsmittelverbrauch

Die Einwohner eines Staates verbrauchen Nahrungsmittel. Der Verbrauch wird monatlich zu Beginn eines Spielzuges aus den einzelnen Warenlagern abgebucht. Es werden folgende Nahrungsmittel verbraucht:

Je 1000 Einwohner benötigen 1 t Nahrung

Je 1000 Soldaten der Armee benötigen 1 t Nahrung

Die benötigten Nahrungsmittel werden aus dem jeweiligen Warenlager der Karte entfernt, wo sich die Bevölkerung und die Armee befinden. Ist im Warenlager nicht genügend Nahrung vorhanden, wird sie von Trossen oder Schiffen, die sich auf der Karte befinden, abgezogen.

Falls die Nahrung nicht ausreicht, sinkt die Bevölkerungsdichte. Die Bevölkerungsdichte nicht versorgter Felder sinkt mit der Wahrscheinlichkeit von 50 % je Feld monatlich um den Wert 1. Von den Bataillonen, für die nicht ausreichend Nahrung vorhanden ist, desertieren zwischen 5-10 % der Mannschaftsstärke. Zuerst wird immer die Armee versorgt.

## 2.7.2 Weinverbrauch

Um Matrosen bei Laune zu halten, wurden sie mit Wein versorgt. In jedem Monat verbrauchen je 1000 Marinesoldaten 1 t Wein aus dem Warenlager. Marinesoldaten, für die nicht genügend Wein zur Verfügung steht, werden unzufrieden und aufsässig. Die Folge sind Desertationen, Schlägereien und Duelle, die nur durch zusätzlichen Sold vermieden werden können. Deshalb fallen für je 1000 unversorgte Marinesoldaten inzwischen 6.500 und 9.500 Louisdor an.

## 2.8 Produktionsstätten

Produktionsstätten sind Objekte, in denen Waren produziert oder verarbeitet werden. Sie werden auf der Spielkarte als 3. Position einer Koordinate gekennzeichnet. Die Zeichen sind in der Produktionsstättentabelle (ab Seite 18) erklärt. Zusätzlich wird die Anzahl der jeweiligen Produktionsstätten auf dem Staatsblatt angegeben.

### 2.8.1 Aufbau von Produktionsstätten

Wer etwas Produzieren will, muss dafür zuerst Produktionsstätten aufbauen.

Befehlsabgabe: **Typ / x - Koordinate / y - Koordinate**

Typ: Laufende Nummer der Produktionsstätte, die in der Produktionsstättentabelle nachzulesen ist.  
x – Koordinate/  
y - Koordinate: Position, auf der die Produktionsstätte gebaut werden soll.

Bedingungen für den Aufbau einer Produktionsstätte:

- die Aufbaukosten müssen im Warenlager der jeweiligen Karte bereitliegen
- die Grundfläche, auf der die Produktionsstätte errichtet werden soll, muss für den Produktionsstättentyp erlaubt sein.
- die Bevölkerungsdichte muss im angegebenen Bereich liegen.
- für jede Produktionsstätte müssen 1000 Bürger im Warenlager bereitliegen

### 2.8.2 Produktion

Die erwirtschaftete Warenmenge lässt sich aus den Produktionsformeln der Produktionsstättentabelle nachlesen. Die Faktoren, die in den Formeln der Produktionsstättentabelle enthalten sind, haben folgende Bedeutung:

-  $z(x-y)$ : Zufallszahl, die sich innerhalb des in Klammern angegebenen Bereichs befindet.

Die übrigen Faktoren sind bei den entsprechenden Formeln erklärt.

Die produzierten Waren werden dem Warenlager zugeführt. Es gibt einige Produktionsstätten, die Rohstoffe benötigen, um andere Waren herzustellen. Die benötigten Waren werden aus dem Warenlager entfernt. Sind davon nicht ausreichend vorhanden, wird anteilmäßig produziert.

Befindet sich die Bevölkerungsdichte auf der Position einer Produktionsstätte nicht mehr innerhalb des in der Produktionsstättentabelle angegebenen Bereiches, so setzt die Produktion aus.

### 2.8.3 Verlust von Arbeitskräften

Da die Arbeitsbedingungen im beginnenden Industriezeitalter nicht die besten und die Arbeitsverhältnisse nicht sehr sicher sind, treten in ihnen zum Teil hohe Verluste auf. Wie hoch diese Verluste sind, ist in der Produktionsstättentabelle nachzulesen.

Die monatlichen Gesamtverluste werden auf dem Staatsblatt ausgedruckt und zu Beginn eines Spielzuges automatisch aus dem Warenlager der entsprechenden Karte ersetzt.

### 2.8.4 Instandhaltungskosten für Produktionsstätten

Produktionsstätten müssen repariert, die Arbeiter entlohnt werden. Diese monatlich anfallenden Kosten sind in der Produktionsstättentabelle aufgeführt. Die laufenden Kosten werden aus dem Warenlager beglichen. (Die Gesamtkosten aller Produktionsstätten werden zunächst aus Europa beglichen. Ist nicht genügend Geld vorhanden, dann aus der Karibik, dann aus Indien.)

Verfügt der Staat nicht über ausreichende Geldmittel, werden nicht bezahlte Produktionsstätten zerstört.



## 5. Weberei

Preis: **250.000 Louisdor**                      Unterhaltskosten: **35.000 Louisdor**  
Grundfläche: **B, H, Q, K**                      Bevölkerungsdichte: **3 bis 9**  
Zeichen: **'#'**                                      Arbeitskräfteverlust: **2 bis 3 %**

Produzierte Warenart: Textilien (Ware 23)  
Produktion: Es werden zwischen 50 t und 200 t Textilien produziert.  
Warenverbrauch: je 1 t Textilien werden 2 t Wolle benötigt

## 6. Münzprägeanstalt

Preis: **250.000 Louisdor**                      Unterhaltskosten: **25.000 Louisdor**  
Grundfläche: **B, H**                              Bevölkerungsdichte: **4 bis 9**  
Zeichen: **'£'**                                      Arbeitskräfteverlust: **0 bis 1 %**

Produzierte Warenart: Geld (Ware 10)  
Produktion: Es werden 10 bis 20 t Gold zu Louisdor geprägt, wobei jede Tonne Gold 30.000 bis 45.000 Louisdor einbringt.

Eine Münzprägeanstalt kann nur in Europa gebaut und betrieben werden.

## 7. Landgut

Preis: **100.000 Louisdor**                      Unterhaltskosten: **10.000 Louisdor**  
Grundfläche: **B**                                  Bevölkerungsdichte: **1 bis 3**  
Zeichen: **'@'**                                      Arbeitskräfteverlust: **1 bis 3 %**

Produzierte Warenart: Nahrungsmittel (Ware 16)  
Produktionsformel: Menge =  $75 \cdot z(1 - 2) \cdot \text{KF}$

Die Produktion ist von der Jahreszeit und dem Standort abhängig. Dafür ist der Klimafaktor 'KF' zuständig, der aus folgender Tabelle abzulesen ist:

	Dez-Jan	Feb-Apr	Mai-Jun	Jul-Aug	Sep-Nov
yk 1 bis 10	0,2	0,3	0,6	1,25	0,4
yk 11 bis 35	0,2	0,5	1,5	1,75	0,5
yk 36 bis 65	0,2	0,6	1,7	2,0	0,5
Karibik	0,2	0,7	0,85	0,15	0,2
Asien	0,7	0,85	0,15	0,2	0,3

Befindet sich ein Landgut auf einem Feld, das auf der Bodenschatzkarte mit 'n' gekennzeichnet ist, so erhöht sich die Produktion um 20 %.

## 8. Viehzucht

Preis: **150.000 Louisdor**                      Unterhaltskosten: **10.000 Louisdor**  
Grundfläche: **B, H, Q, K**                      Bevölkerungsdichte: **1 bis 3**  
Zeichen: **' : '**                                  Arbeitskräfteverlust: **1 bis 2 %**

Produzierte Warenart: Wolle (Ware 24)  
Produktion: Es werden zwischen 30 t und 70 t Wolle produziert

Befindet sich die Viehzucht auf einem Feld, das mit "v" gekennzeichnet ist, dann erhöht sich die Produktion um 20 %.

## 9. Pferdezucht

Preis: **250.000 Louisdor**                      Unterhaltskosten: **10.000 Louisdor**  
Grundfläche: **B, H, Q, K**                      Bevölkerungsdichte: **1 bis 3**  
Zeichen: **' = '**                                  Arbeitskräfteverlust: **1 bis 2 %**

Produzierte Warenart: Pferde (Ware 22)  
Produktion: Es werden zwischen 300 und 600 Pferde gezüchtet.

Befindet sich die Pferdezucht auf dem Feld, das auf der Bodenschatzkarte mit 'p' gekennzeichnet ist, dann erhöht sich die Züchtung um 40 %.

## 10. Holzcamp

Preis: **200.000 Louisdor**                      Unterhaltskosten: **7.500 Louisdor**  
Grundfläche: **W, T**                              Bevölkerungsdichte: **1 bis 3**  
Zeichen: **'%'**                                      Arbeitskräfteverlust: **2 bis 6 %**

Produzierte Warenart: Holz (Ware 19)  
Produktion: Es werden zwischen 200 t und 500 t Holz produziert. Befindet sich das Holzcamp in der Taiga, werden nur 100 bis 200 t Holz produziert.

## 11. Steinbruch

Preis: **100.000 Louisdor**                      Unterhaltskosten: **5.000 Louisdor**  
Grundfläche: **G**                                      Bevölkerungsdichte: **1 bis 2**  
Zeichen: **'/'**                                      Arbeitskräfteverlust: **4 bis 12 %**

Produzierte Waren: Steine (Ware 18)  
Produktion: Es werden zwischen 500 t und 900 t Steine produziert.

## 12. Bergwerk

Preis: **600.000 Louisdor**                      Unterhaltskosten: **60.000 Louisdor**  
Grundfläche: **e, z, g** (Bodenschatzkarte)      Bevölkerungsdichte: **1 bis 9**  
Zeichen: **^^**    Arbeitsverluste: **4 bis 12 %**

Produzierte Warenart: Erz, Zink oder Gold

Produktion:	in Europa	in den Kolonien
Erz	35 bis 45 t	15 bis 25 t
Zink	-- -- --	5 bis 10 t
Gold	10 bis 30 t	5 bis 15 t

## 13. Weinanbaugebiet

Preis: **400.000 Louisdor**                      Unterhaltskosten: **40.000 Louisdor**  
Grundfläche: **w** (Bodenschatzkarte)            Bevölkerungsdichte: **1 bis 3**  
Zeichen: **!!**    Arbeitsverluste: **1 bis 2 %**

Produzierte Warenart: Wein

Produktionsformel: In den Monaten September bis Dezember produziert ein Weinanbaugebiet zwischen 20 t und 40 t Wein.

## 2.9 Trosse

Um Waren über den Landweg zu befördern, werden Trosse eingesetzt.

Ausdruckformat:

Nr	xk/yk	Vb	BP	Zust	Ware Menge	Ware Menge	Geld
7001	7/35	0	75	100%	16	1000	0 0 56783

Nr.: Registriernummer des Trosses

xk/yk: Koordinate, auf der sich der Tross befindet

Vb: Verband, in dem der Tross eingegliedert ist

Zust: Zustand des Trosses

BP: Bewegungspunkte, die für die nächste Spielrunde zur Verfügung stehen

Ware / Menge: Hier sind Warenart und Menge, die der Tross geladen hat, angegeben

Geld: Louisdor, die der Tross mit sich führt

### 2.9.1 Bau von Trossen

Wer weitere Trosse haben möchte, kann diese bauen.

Befehlsabgabe: **Kaserne / Werft**

Kaserne / Werft: Registriernummer der Kaserne / Werft, in welcher der Tross gebaut werden soll.

Bedingungen für den Bau von Trossen:

- Die Kaserne / Werft muss eine eigene sein.
- Die benötigten Waren müssen in der Kaserne / Werft bereitliegen.
- Es kann insgesamt 1000 Trosse geben. Ist diese Zahl erreicht, werden keine weiteren mehr gebaut.

Für den Bau von Trossen werden folgende Waren benötigt:

- 50.000 Louisdor
- 500 t Holz
- 500 Bürger
- 1000 Pferde

### 2.9.2 Zustand von Trossen

Ein Tross besitzt nicht immer die gleiche Qualität wie unmittelbar nach seinem Bau. Ein Tross, der sich bewegt, nutzt auch ab. Wie gut ein Tross noch ist, steht unter 'Zust'. Der Wert gibt den prozentualen Zustand im Vergleich zu einem neuen an.

### 2.9.3 Reparieren von Trossen

Steht ein beschädigter Tross in einer Kaserne / Werft, so kann dieser repariert werden. die Befehlsabgabe erfolgt unter 'Reparieren von Schiffen und Trossen'.

Befehlsabgabe: **Registriernummer des Trosses**

Zum Reparieren sind die gleichen Waren erforderlich, die auch zu deren Aufbau erforderlich sind. Ihre Menge hängt vom Zustand des Trosses ab:

$$\text{Warenmenge zum Baueines Trosses} \cdot (1 - \text{Zust}\%)$$

Liegen alle Waren im Warenlager bereit, dann erhöht sich der Zustand des Trosses auf 100 %.

Sollen Trosse in fremden Kaserne / Werften repariert werden, dann muss zwischen beiden Staaten ein Militärbund bestehen. Den Befehl zur Reparatur muss der Besitzer der Kaserne / Werft geben.

Die Trosse können auch als ganzer Verband repariert werden. Dazu ist anstelle der Tross- die Verbandsnummer, in denen die Trosse eingliedert sind, anzugeben (Auf diese Art können nur eigene Trosse in eigenen Kasernen / Werften repariert werden).

## 2.9.4 Zerstörung von Trossen

Ein Tross geht mit allen Waren verloren, wenn:

- er weniger als 10 BP besitzt
- er einen Zustand von unter 50 % besitzt mit einer prozentualen Chance von:

$$\frac{(50 - \text{Zus tan d}) \cdot (50 - \text{Zus tan d})}{25}$$



# 3 Politik

## 3.1 Staatsverhältnisse

Das Staatsverhältnis gibt an, wie der eigene Staat politisch und wirtschaftlich orientiert ist. Der jeweilige Stand der 'Außenpolitik' ist auf dem Staatsblatt angegeben.

Es gibt 4 verschiedene Verhältnisse:

Verhältnisse	Auswirkung
1 - <b>Krieg</b> -	Meine Armee ist in der Lage, Territorium des Gegners in Europa und den Kolonien zu erobern sowie Land- und Seeschlachten mit ihm zu führen.
2 - <b>Neutral</b> - - <b>Kolonialkrieg</b> -	Über mein Territorium dürfen sich keine Truppen oder Schiffe des anderen Staates bewegen. Seine Schiffe können nicht in meine Werften ein- oder ausladen. Meine Armee ist in der Lage, Territorium des Gegners in den Kolonien zu erobern. In Europa kann mit reinen Kriegsschiffgeschwadern Piraterie gegen den Staat geführt werden. Seeblockaden sind möglich.
3 - <b>Handel</b> -	Trosse des entsprechenden Staates können sich über mein Territorium bewegen. Schiffe dürfen in meinen Werften ein- und auslaufen. Waren dürfen in diese Trosse und Schiffe ein- und ausgeladen werden.
4 - <b>Bündnis</b> -	Alle Truppen und Trosse des anderen Staates dürfen über mein Gebiet bewegt werden. Zusätzlich können Schiffe eines verbündeten Staates auf meine Kosten in meinen Werften repariert werden.

### 3.1.1 Ändern der Staatsverhältnisse

Das Verhältnis zu einem anderen Staat kann selbstverständlich geändert werden.

Befehlsabgabe: **Staat / neues Verhältnis**

Beispiel: H / 1

Holland wird der Krieg erklärt.

Ein Staatsverhältnis kann maximal um den Wert 2 geändert werden. Änderungen von Bündnis zu Krieg und umgekehrt sind in einem Monat nicht möglich. Dazu muss zuerst der Handelsstatus oder der neutrale Status erklärt werden.

Ausnahme: Unterhält ein Staat bereits den Kriegsstatus zu einem anderen Staat, kann dieser den Krieg jederzeit 'gegen erklären'.

Wichtig: **Damit ein Staat nicht gleich zu Beginn 'überrollt' werden kann, ist eine Kriegserklärung erst zum Mai 1808 möglich.**

## 3.2 Spione

Will man Informationen über andere Staaten erhalten, kann man seine Spione einsetzen.

Ausdruckformat:

Nr	xk/yk	BP	Verl	Informationen
91	19/21	50	----	134 Bataillone, 0 Kriegs- und 0 Handelsschiffe auf Position sowie 7 Brigaden und 0 Schiffe im Umkreis

Ein Spion gibt folgende Daten bekannt:

- die Anzahl der Bataillone auf der Position, auf der er sich befindet
- die Anzahl der Brigaden auf den senkrecht und waagrecht angrenzenden Positionen
- die Anzahl der Kriegs- und Handelsschiffe auf der Position, auf der er sich befindet
- die Anzahl der Schiffe auf den waagrecht und senkrecht angrenzenden Positionen
- befindet sich ein Spion auf einer Kaserne oder einer Werft, so gibt er die Staatsverhältnisse des Besitzers und eine auf der Kaserne / Werft befindliche Festung an

### 3.2.1 Spione für die Kolonien

Jeder Staat hat bis zu 5 Spione. Die Spione 91-93 können überall zum Einsatz kommen. Der Spion 94 ist in der Karibik, der Spion 95 nur in Indien einsetzbar.

Die Spione 94 und 95 können nicht zu anderen Karten verschifft werden. Wird das versucht, gehen sie verloren.

### 3.2.2 Sterben der Spione

Spione sterben, wenn ein Schiff, auf dem sie sich befinden, sinkt oder wenn versucht wird, Spion 94 oder 95 zu einer anderen Karte zu verschiffen.

### 3.2.3 Erscheinen neuer Spione

Ist ein Spion verstorben, erscheint dafür ein neuer Spion. Dieser Spion erscheint in einer Kaserne / Werft. Ist in den Kolonien keine Kaserne / Werft vorhanden, kann der entsprechende Spion (94, 95) nicht hinzukommen. Ist in Europa keine Kaserne / Werft vorhanden, erscheint der Spion in einer Kolonialkaserne / -Werft.

# 4 Schiffe

## 4.1 Handelsschiffe

Handelsschiffe dienen dem Transport von Waren auf dem Wasserweg. Ein Schiff kann bis zu zwei Warenarten und Geld transportieren.

Ausdruckformat:

Nr	Typ	xk/yk	Ge	BP	Zust	Alt	Ware	Menge	Ware	Menge	Geld
1015	33	3/34	0	35	100%	19	13	2500	11	80	8045887

Nr.: Registriernummer des Schiffes  
Typ: Schiffstyp  
xk/yk: Koordinate, auf der sich das Schiff befindet  
Ge: Geschwader, in dem das Schiff eingegliedert ist  
BP: Bewegungspunkte, die für den kommenden Spielzug zur Verfügung stehen  
Zust: prozentualer Zustand des Schiffes  
Alt: Alter des Schiffes  
Ware: Nummer der Ware (siehe Kapitel 2.1 Waren auf Seite 11)  
Menge: hier sind die Warenarten mit ihrer Menge, die das Schiff an Bord hat, angegeben  
Geld: Louisdor, die auf dem Schiff mitgeführt werden

## 4.2 Kriegsschiffe

Kriegsschiffe dienen zum bewaffneten Kampf auf See. Kriegsschiffe können nur Brigaden transportieren.

Ausdruckformat:

Nr	Typ	Name	xk/yk	Ge	BP	Zust	MaSo	Brigade
1001	21	Santissima	6/40	12	20	100%	1100	0 0

Die Unterschiede gegenüber einem Handelsschiff:

Name: Name des Schiffes  
MaSo: Matrosen und Marinesoldaten auf dem Schiff  
Brigade: Registriernummer und Eigengewicht einer auf dem Schiff verladenen Brigade

## 4.3 Bau von Schiffen

Beim Bau von Schiffen können nur bestimmte Typen gebaut werden. Diese sind Schiffstypen, die ihren historischen Vorbildern nachempfunden sind. Welche Typen es gibt, ist auf der Schiffstypentabelle auf Seite 30 zu sehen.

Befehlsabgabe: **Werft / Typ / Name**

Werft: Registriernummer der Werft, in der das Schiff gebaut werden soll  
Typ: Typencode des gewünschten Schiffes. Es ist in der Schiffstypentabelle nachzulesen.  
Name: Der Name, den das Schiff erhalten soll. Er darf bis zu 15 Zeichen lang sein. Nur Kriegsschiffe können Namen erhalten.

Bedingungen für den Schiffbau:

- Die Werft muss eine eigene sein.
- Die benötigten Waren (aus der Schiffstypentabelle abzulesen) müssen in der Werft bereitliegen.

## 4.4 Altern von Schiffen

Jeden Monat altert ein Schiff um den Wert 1. Hat ein Schiff das Alter 99 erreicht, sinkt es. Befindet sich das Schiff dabei in einer eigenen Werft oder in einer Werft eines Staates, das mit dem eigenen Land mindestens den Handelsstatus unterhält, werden alle geladenen Waren in dem dazugehörigen Warenlager ausgeladen. Trifft diese Bedingungen nicht zu, gehen die Waren verloren.

## 4.5 Zustand von Schiffen

Ein Schiff hat nicht immer die gleiche Robustheit wie kurz nach seinem Bau. Ein Schiff, das sich bewegt, nutzt auch ab. Wie gut ein Schiff noch ist, steht unter 'Zustand'. Der Wert gibt den prozentualen Zustand im Vergleich zu einem neuen an.

## 4.6 Reparieren von Schiffen

Befindet sich ein beschädigtes Schiff in einer eigenen Werft oder in einer Werft, mit dessen Besitzer ein beiderseitiges Verhältnis 4 -Freundschaft- besteht, dann kann dieses repariert werden. Die Befehlsabgabe erfolgt unter 'Reparieren von Schiffen und Trossen'.

Befehlsabgabe: **Registriernummer des zu reparierenden Schiffes**

Den Befehl muss der Besitzer der Werft geben.

Es ist möglich, ganze Geschwader zu reparieren. Dazu gibt man anstelle der Schiffsnummer die Nummer des Geschwaders an. Das ist aber nur mit eigenen Geschwadern und nicht in fremden Häfen möglich.

Für das Reparieren werden Waren benötigt. Die Menge ist von der Beschädigung abhängig. Es werden folgende Warenmengen benötigt:

$$\frac{\text{Warenmenge zum Bau des Schiffes} \cdot (1 - \text{Zust}\%)}{5}$$

Für Marinesoldaten gelten andere Werte:

Bürger zum Aufbau des Schiffes - Bürger auf dem Schiff

Sind die Bürger in der Werft vorhanden, werden diese in das Schiff aufgenommen. Sind die anderen Waren vorhanden, erhöht sich der Zustand des Schiffes auf 100 %.

## 4.7 Sinken von Schiffen

Ein Schiff sinkt, wenn:

- das Alter auf 99 angestiegen ist
- es weniger als 6 BP besitzt
- es einen Zustand von weniger als 50 % besitzt, mit einer Wahrscheinlichkeit von:

$$\frac{(50 - \text{Zustand}) \cdot (50 - \text{Zustand})}{25}$$

## 4.8 Unterhaltskosten von Schiffen

Monatlich muss für ein Schiff ein Unterhaltsgeld bezahlt werden. Die Höhe dieser Kosten hängt vom Schiffstyp ab und ist in der Schiffstypentabelle bei 'Unterhalt' nachzulesen.

Die Unterhaltskosten werden vom Warenlager abgebucht. Liegt hier nicht genügend Geld bereit, gehen nicht bezahlte Schiffe verloren.

## 4.9 Abwracken von Schiffen

Es ist möglich, Schiffe, die nicht mehr benötigt werden, abzuwracken. Der Befehl wird unter 'Abreißen von Objekten' gegeben.

Befehlsabgabe: **Schiff**

Schiff: Registriernummer des Schiffes, das abgewrackt werden soll.

Steht das Schiff in einem eigenen Hafen oder in einem Hafen eines Staates, zu dem Verhältnis 4 -Freundschaft- besteht, dann werden alle Waren, die sich auf dem Schiff befinden, die Marinesoldaten (nur im eigenen Hafen) sowie Wirtschaftspunkte nach folgender Formel dem Warenlager des Werftbesitzers gutgebucht:

$$\frac{\text{WiPu zum Bau des Schiffes} \bullet \text{Zust}\%}{2}$$

## 4.10 Schiffstypentabelle

### 1. Handelsschiffe

Typ	Art	Holz	WiPu	Text	Bürg	Preis	Unterh	Lk	BW	KI
31	kleines Handelsschiff	700	75	30	75	200.000	10.000	250	50	-
33	mittleres Handelsschiff	1400	150	40	125	350.000	17.500	500	40	-
35	großes Handelsschiff	2000	250	50	200	500.000	25.000	750	30	-
37	kleine Dhau (M, T)	500	50	40	50	150.000	7.500	200	60	-
39	große Dhau (M, T)	1000	125	50	100	300.000	15.000	400	50	-

### 2. Kriegsschiffe

Typ	Art	Holz	WiPu	Text	Bürg	Preis	Unterh	Lk	BW	KI
1	22 Kan Brigg	500	180	30	250	100.000	5.000	100	50	1
3	24 Kan kl. Korsar (M, T)	500	200	40	350	150.000	7.500	100	60	1
5	28 Kan Korvette	600	225	30	300	150.000	7.500	150	45	1
7	32 Kan Fregatte	750	375	45	350	250.000	12.500	200	45	2
9	36 Kan gr. Korsar(M, T)	800	450	50	500	300.000	15.000	250	50	2
11	36 Kan Fregatte	900	450	45	400	300.000	15.000	250	40	2
13	44 Kan Schiff 5. Ranges	1100	550	50	450	400.000	20.000	300	40	2
15	54 Kan Schiff 4. Ranges	1200	750	45	500	500.000	25.000	400	35	3
17	64 Kan Linienschiff	1500	900	50	600	600.000	30.000	400	30	3
19	74 Kan Schiff 3. Ranges	1700	1150	50	700	750.000	37.500	500	30	4
21	80 Kan Schiff 2. Ranges	2000	1250	50	800	900.000	45.000	500	25	4
23	96 Kan Schiff 1. Ranges	2500	1650	60	950	1.200.000	60.000	600	20	4
25	120 Kan Dreidecker	3200	2000	60	1100	1.600.000	80.000	600	20	5

Begriffserklärung:

- Typ: Nummer des Schiffes
- Art: Kennzeichnung des Schiffstyps
- Holz: benötigte Holzmenge
- WiPu: Anzahl der benötigten Wirtschaftspunkte
- Text: benötigte Textilien
- Bürg: benötigte Bürger
- Preis: zu zahlender Geldbetrag beim Bau
- Unterh: monatliche Kosten zum unterhalten des Schiffes
- Lk: max. Ladekapazität
- BW: Bewegungswert zum Errechnen der Bewegungspunkte
- KI: Schiffsklasse (Zur Errechnung der Feuerkraft)
- (M, T): nur Marokko und das Osmanische Reich dürfen diese Schiffe bauen

# 5 Heereswesen

## 5.1 Armee

Die Armee dient dazu, den eigenen Staat gegen feindliche Nationen zu beschützen und wirtschaftliche Interessen militärisch durchzusetzen.

### 5.1.1 Brigaden

Zur Verteidigung des eigenen und zum Erobern des gegnerischen Gebietes gibt es Brigaden. Eine Brigade setzt sich aus bis zu 7 Bataillonen zusammen.

Ausdruckformat:

Nr	Name	xk/yk	BP	VB	Bat 1	Bat 2	Bat 3	Bat 4	Bat x
4001	BRIGADE	25	19/21	36 66	Gr 3 800	Ti 3 800	Ti 3 800	Vo 3 800	Ch 3 800

Nr: Registriernummer der Brigade

Name: Name der Brigade

xk/yk: Position, auf der sich die Brigade befindet

Vb: Nummer des Verbandes, in dem die Brigade eingegliedert ist

Bat x: Hier sind für jedes Bataillon drei Informationen angegeben:

1. der Typ des Bataillons
2. sein Ausbildungsstand sowie
3. seine Mannschaftsstärke

### 5.1.2 Bataillonstypen

Es gibt unterschiedliche Bataillonstypen, aus denen sich die Brigaden zusammensetzen können. Die Daten dieser Typen sind in den Armeetabellen angegeben. Ein Bataillon besteht aus maximal 800 Mann.

### 5.1.3 Armeetabellen

Im Anhang des Regelwerkes befinden sich Tabellen, die für die Arbeit mit der Armee notwendig sind. Es gibt für jeden Staat eine Tabelle, auf der die für ihn spezifischen Armeedaten aufgelistet sind.

### 5.1.4 Aufstellen von Brigaden

Wer seine Armee vergrößern will, muss dazu Brigaden aufstellen.

Befehlsabgabe: **Kaserne / Typ 1 / Typ 2 / Typ 3 / Typ 4 / Typ 5 / Typ 6 / Typ 7 / Name**

Beispiel: 254 / 1 / 1 / 3 / 3 / 3 / 41 / 41 / BRIGADE 34

Kaserne: Registriernummer der Kaserne / Werft, in der die Brigade aufgestellt werden soll

Typ 1-7: Nummer der gewünschten Bataillonstypen

Name: Name der aufzustellenden Brigade (max. 15 Zeichen)

Alle Bataillone werden automatisch mit voller Mannschaftsstärke aufgestellt.

Für das Aufstellen von Brigaden müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Die Kaserne / Werft muss zum eigenen Staat gehören.
- Die unten aufgeführten Aufstellungskosten müssen in der Kaserne bereitliegen
- Eine Brigade muss mit mindestens 5 Bataillonen aufgestellt werden. Die beiden weiteren Bataillone können bei Bedarf mit aufgestellt werden.
- Werden in Europa im politischen Einflussgebiet Brigaden aufgestellt, dann erhöht sich das benötigte Handgeld um 50 %.
- In europäischen Gebieten, die weder zum Heimat-, noch zum politischem Einflussgebiet gehören, darf maximal 1 Brigade pro Monat aufgestellt werden. Hier wird das Handgeld verdreifacht.

- Nicht alle Bataillone können überall aufgestellt werden. Es gelten folgende Einschränkungen:
  - KT (Typ 19) darf nur in Europa ausgehoben werden
  - Die Truppentypen Kh (Typ 17), Kr (Typ 37), Kk (Typ 39) dürfen nur in den Kolonien ausgehoben werden.
  - Alle Typen mit geraden Typennummern dürfen nicht beim Aufstellen von Brigaden, sondern nur beim Aufstellen von zusätzlichen Bataillonen aufgestellt werden.

Für das Aufstellen sind folgende Kosten zu entrichten, die in der Kaserne / Werft bereitliegen müssen, in der die Brigade aufgestellt wird:

- für jeden Rekruten ... 1 Bürger
- für jeden Kavalleristen ... 1 Pferd
- für jeden Rekruten ... das unter 'HG' angegebene Handgeld
- für je 25 Rekruten ... die unter 'WiPu' angegebenen Wirtschaftspunkte
- für jeden berittenen Artilleristen ... 1 Pferd

## 5.1.5 Aufstellen von zusätzlichen Bataillonen

Um Brigaden, die aus weniger als 7 Bataillonen bestehen, auf ihre Maximalstärke zu bringen, kann man ihnen fehlende Bataillone zufügen. Das ist auch die einzige Möglichkeit, Truppentypen mit gerader Typennummer aufzustellen.

Befehlsabgabe: **Brigade / Bataillonstyp**

Brigade: Registriernummer der Brigade, der ein Bataillon zugefügt werden soll

Bataillonstyp: Nummer des ausgewählten Bataillonstypen

Das gewählte Bataillon wird in die erste freie Stelle innerhalb der Brigade eingefügt.

Für das Aufstellen von zusätzlichen Bataillonen sind die Kostenanteile aus der Kaserne, auf der sich die Brigade steht, zu begleichen, die schon beim Aufstellen von Brigaden aufgeführt sind. Nur die Handgelder werden verdoppelt.

Beim Aufstellen von zusätzlichen Bataillonen gelten im Bezug auf die Truppentypen die gleichen Einschränkungen wie beim Aufstellen von Brigaden.

## 5.1.6 Auffrischen von Brigaden

Brigaden, die nicht ihre Sollstärke besitzen, können aufgefrischt werden.

Befehlsabgabe: **Brigade / Mann**  
**Verband / Mann**

Brigade: Registriernummer der Brigade, die aufgefrischt werden soll

Verband: Nummer des Verbandes, dessen Bataillone aufgefrischt werden sollen

Mann: Mannschaftsstärke, um die jedes Bataillon der Brigade aufgefrischt werden soll.

Aufgefrischt werden kann eine Brigade nur, wenn sie in einer Kaserne / Werft steht. Aus dieser Kaserne sind die normalen Kosten zu entrichten, die für das Aufstellen der Brigade erforderlich sind.

Werden beim Auffrischen von Bataillonen über 50 % der gerade aktuellen Mannschaftsstärke hinzugefügt, fällt der Ausbildungsstand um den Wert 1. Werden 100 % hinzugefügt, fällt er um den Wert 2. Er kann aber nicht unter den Wert 3 sinken.

## 5.1.7 Erfahrungswert

Jedes Bataillon besitzt einen eigenen Erfahrungswert. Dieser Wert gibt an, wie gut das Bataillon ausgebildet wurde und welche zusätzliche Erfahrung es in einer Schlacht gewonnen hat.

Jedes neu aufgestellte Bataillon besitzt einen Erfahrungswert von 3.

### 5.1.7.1 Erhöhen des Erfahrungswertes

Durch Ausbildung können Erfahrungswerte von Bataillonen erhöht werden. Der Erfahrungswert, der maximal durch Ausbildung erreicht werden kann, ist in der Armeetabelle unter "EW" angegeben.

Befehlsabgabe: **Brigade** oder **Verband**

Brigade: Nummer der Brigade oder des Verbandes, deren Bataillone ausgebildet werden sollen

Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein:

- Die Brigade muss zu einem Staat gehören.
- Die Brigade muss in einer eigenen Kaserne / Werft stehen.
- In dieser Kaserne müssen alle benötigten Waren bereitliegen.
- Der durch die Ausbildung maximal erreichbare Erfahrungswert kann nicht überschritten werden.
- Der Erfahrungswert eines Bataillons kann durch Ausbildung pro Monat maximal um den Wert 1 gesteigert werden.

Durch die Ausbildung entstehen folgende Kosten:

$$\text{Louisdor} = \frac{\text{Mannschaftsstärke des Bataillons} \cdot \text{Handgeld}}{10}$$

$$\text{WiPu} = \frac{\text{Mannschaftsstärke des Bataillons} \cdot \text{WiPu der Truppentypentabelle}}{200}$$

### 5.1.7.2 Erhöhen des Erfahrungswertes durch Schlachten

Nimmt eine Brigade an einer Schlacht teil, so hat jedes Bataillon eine gewisse Chance, dass sein Erfahrungswert steigt.

- gewonnene rechnerische Landschlacht: Chance 5 %
- gewonnene simulierte Landschlacht: Chance 10 %
- unentschiedene simulierte Landschlacht: Chance 5 %

Durch Schlachten kann der Erfahrungswert maximal um 2 Punkte über den Wert steigen, der durch Ausbildung zu erreichen ist.

Bei simulierten Landschlachten werden nur die Bataillone berücksichtigt, die eingesetzt wurden.

## 5.1.8 Tauschen von Bataillonen

Die Zusammensetzung von Brigaden kann beliebig verändert werden. Dazu können Bataillone ausgetauscht werden.

Befehlsabgabe: **Brigade A / Bataillon a / Brigade B / Bataillon b**

Das Bataillon a der Brigade A wird mit dem Bataillon b der Brigade B ausgetauscht.

Unter folgenden Bedingungen ist es möglich, dass Bataillone innerhalb einer Brigade oder mit Bataillonen anderer Brigaden den Platz tauschen:

- Die Brigaden müssen zum eigenen Staat gehören
- Die Brigaden müssen auf derselben Position stehen
- Das Tauschen mit einer 'Leerstelle' ist möglich.

## 5.1.9 Zusammenlegen von Bataillonen

Da Bataillone, die eine geringe Mannschaftsstärke haben, nicht viel Kampfkraft besitzen, ist es sinnvoll sie zusammenzulegen.

Befehlsabgabe: **Brigade A / Bataillon a / Brigade B / Bataillon b**

Das Bataillon b der Brigade B wird dem Bataillon a der Brigade A zugefügt.

Bedingungen für das Zusammenlegen von Bataillonen:

- Beide Bataillone müssen dem eigenen Staat gehören.
- Beide Bataillone müssen auf der gleichen Position stehen.
- Beide Bataillone müssen vom gleichen Typ sein.

Der Erfahrungswert ändert sich dadurch nach folgender Formel:

$$\frac{\text{Mannschaftsstärke A} \cdot \text{Erfahrungswert A} + \text{Mannschaftsstärke B} \cdot \text{Erfahrungswert B}}{\text{Mannschaftsstärke A} + \text{Mannschaftsstärke B}}$$

Ist die Mannschaftsstärke des zusammengelegten Bataillons größer als 800 Mann, dann geht die überzählige Mannschaft ersatzlos verloren.

## 5.1.10 Soldkosten

Alle Soldaten des Landes erhalten einen Sold. Der Sold wird für jedes einzelne Bataillon nach folgender Formel errechnet:

$$\text{Soldkosten} = \frac{\text{Mannschaftsstärke} \cdot \sqrt{\text{EW}} \cdot \text{Handgeld des Truppentyps}}{35}$$

Die Soldkosten, die für eine Armee zu entrichten sind, werden in der Spielauswertung unterhalb der Brigaden aufgeführt.

Reicht das Geld nicht aus um die Armee zu besolden, dann geht der nichtbesoldete Armeeteil verloren.

## 5.1.11 Verlorengehen von Bataillonen und Brigaden

Sinkt die Mannschaftsstärke eines Bataillons durch Marsch- und / oder Schlachtverluste unter 50 Mann, dann löst es sich auf. Die Mannschaft, die dadurch verloren geht, wird einem anderen Bataillon der Brigade angehängt, wenn dieses vom gleichen Typ ist. Der Erfahrungswert ändert sich dabei auf:

$$\frac{\text{Mann A} \cdot \text{EW A} + \text{Mann B} \cdot \text{EW B}}{\text{Mann A} + \text{Mann B}}$$

Mann A: Mannschaftsstärke des Bataillons, das die Soldaten erhält

Mann B: Mannschaftsstärke des Bataillons, das aufgelöst wird

EW A: Erfahrungswert des Bataillons, das die Soldaten erhält

EW B: Erfahrungswert des Bataillons, das aufgelöst wird

Befindet sich kein Bataillon vom gleichen Typ in der Brigade, dann geht das Bataillon mit zu Geringer Mannschaftsstärke verloren.

Befindet sich nur noch ein Bataillon in der Brigade, geht diese ersatzlos verloren.

## 5.2 Feldherren

Brigaden können sich alleine über eigenes und befreundetes Staatsgebiet bewegen. Soll aber feindliches oder neutrales Territorium erobert werden, so müssen die Brigaden geführt werden. Diese Aufgaben erfüllen die Feldherren.

Ausdruckformat:

Nr	Rang	Name	xk/yk	Verl	Vb	BP	Befehlsfähig
1	Marschall	Wellington	23/20	----	61	75	19 .

Nr.: Registriernummer des Feldherren

Rang: Dienstgrad des Feldherren

Name: Name des Feldherren

xk/yk: Koordinate, auf der sich der Feldherr befindet

Verl: Ist der Feldherr auf ein Schiff verladen, so ist hier die Schiffsnummer angegeben

Vb: Verband, den der Feldherr befehligt

BP: Bewegungspunkte, die zur Verfügung stehen.

Befehlsfähigkeit: Gibt an, wie gut die Führungseigenschaft in einer Feldschlacht ist

### 5.2.1 Anzahl von Feldherren

Jeder Staat kann bis zu 10 Feldherren besitzen. Wieviele er hat, hängt von der Anzahl seiner Brigaden ab:

0 bis 20 Brigaden:	3 Feldherren
21 bis 30 Brigaden:	4 Feldherren
31 bis 40 Brigaden:	5 Feldherren
41 bis 50 Brigaden:	6 Feldherren
51 bis 65 Brigaden:	7 Feldherren
66 bis 80 Brigaden:	8 Feldherren
81 bis 90 Brigaden:	9 Feldherren
über 90 Brigaden:	10 Feldherren

Das Ergebnis dieser Formel wird immer aufgerundet. Erhält ein Staat einen neuen Feldherrn, so erscheint dieser auf irgendeiner Position in Europa, auf der auch eine Brigade des Staates steht. Dieser Feldherr hat immer den Rang eines Obristen.

### 5.2.2 Befehlsfähigkeit von Feldherren

Nicht alle Feldherren besitzen die gleiche Qualität. Wie gut ein Feldherr ist, wird durch die Befehlsfähigkeit angegeben. Für die rechnerische Landschlacht drückt die Befehlsfähigkeit aus, wie viele Bataillone ein Feldherr in einer Schlacht ansprechen kann. Der Erfahrungswert dieser Bataillone wird für den Verlauf einer Schlacht um den Wert 1 erhöht. In einer simulierten Landschlacht gibt die Befehlsfähigkeit den Wirkungskreis des Feldherren an.

### 5.2.3 Rang des Feldherren

Jeder Feldherr besitzt einen Dienstgrad. Der Dienstgrad ist mit der Befehlsfähigkeit gekoppelt.

Rang	Befehlsfähigkeit	Soldkosten
Oberst	1 bis 4	10.000 Louisdor
Brigadegeneral	5 bis 8	15.000 Louisdor
Generalmajor	9 bis 12	25.000 Louisdor
Generalleutnant	13 bis 16	40.000 Louisdor
Feldmarschall	17 bis 20	60.000 Louisdor

### 5.2.4 Soldkosten

Jeder Feldherr wird besoldet. Diese Kosten werden aus dem Warenlager abgezogen. Sollte nicht genügend Geld vorhanden sein, desertieren nicht besoldete Feldherren.

## 5.3 Festungen

Will man Kasernen oder Werften besonders gut schützen, kann man Festungen errichten. Durch die Festungen hat man in einer Landschlacht Vorteile, die im Landschlachtteil aufgeführt sind. (siehe im Kapitel 7 Landschlachten ab Seite 55)

### 5.3.1 Bau von Festungen

Der Befehl zum Bau einer Festung wird unter 'Bau von Produktionsstätten' abgegeben.

Befehlsabgabe: **Typ / xk / yk**

Typ: Für den Festungsbau ist der Typ 21 anzugeben  
xk/yk: Position, auf der die Festung gebaut werden soll.

Voraussetzungen für den Festungsbau:

- Das Feld muss ein eigenes sein.
- Auf dem Feld muss sich eine Kaserne oder Werft befinden.
- Alle benötigten Waren müssen im Warenlager der Karte vorhanden sein.

Es gibt insgesamt 3 Festungsstufen, die gebaut werden können. Dabei handelt es sich um die kleine, die mittlere und die große Festung.

Steht auf der angegebenen Position noch keine Festung, so wird eine kleine Festung errichtet. Befindet sich bereits eine Festung auf der Position, so wird sie auf die nächsthöhere Stufe gebracht.

Es ist möglich eine Festung in einem Spielzug mehrfach zu vergrößern.

Der Aufbau von Festungen ist auch mit Kosten verbunden. Die benötigten Waren und das Geld müssen im Warenlager bereitliegen.

Folgende Waren werden benötigt:

Bau einer kleinen Festung:	1500 t Steine / Holz	300 WiPu	350.000 Louisdor
Ausbau zur mittleren Stufe:	4000 t Steine	750 WiPu	600.000 Louisdor
Ausbau zur großen Festung:	7500 t Steine	1500 WiPu	900.000 Louisdor

In Europa werden zum Bau der kleinen Festung Steine, in den Kolonien Holz benötigt.

# 6 Gemeinsame Spielelemente

Da sämtliche Objekte unterschiedliche Registriernummern besitzen, ist es möglich, Handlungen unterschiedlicher Objekte zu mischen und zu koppeln. Die einzelnen Objekte besitzen folgende Registriernummern:

1 bis 10	Feldherren	(für jeden Staat einzeln)
11 bis 60	Schiffsgeschwader	(für jeden Staat einzeln)
61 bis 90	Landverbände	(für jeden Staat einzeln)
91 bis 95	Spione	(für jeden Staat einzeln)
101 bis 200	Handelszentren	
201 bis 1000	Kasernen und Werften	(für alle Staaten gemeinsam)
1001 bis 3000	Schiffe	(für alle Staaten gemeinsam)
4001 bis 6000	Brigaden	(für alle Staaten gemeinsam)
7001 bis 8000	Trosse	(für alle Staaten gemeinsam)

Die Warenlager sind für jeden Staat mit den folgenden Registriernummern versehen:

- '1' Warenlager in Europa
- '2' Warenlager in der Karibik
- '3' Warenlager in Indien

## 6.1 Verbands- und Geschwaderbildung

Um Schiffe sowie Truppen, Trosse und Feldherren gemeinsam operieren zu lassen, können diese zu Verbände und Geschwadern zusammengefasst werden. Es stehen 50 Geschwader für Schiffe und 30 Verbände für Landobjekte (Truppen, Trosse und Feldherren) zur Verfügung. Schiffsverbände werden 'Geschwader' genannt.

### Befehlsabgabe: **Objekt / Verband**

Objekt: Registriernummer des Objektes, das in den Verband / Geschwader aufgenommen werden soll.  
Verband: Nummer des Verbandes / Geschwaders, worin das Objekt aufgenommen werden soll.

Folgende Verbandsnummern stehen zur Verfügung:

- 11 bis 60 für Schiffsgeschwader
- 61 bis 90 für Landverbände

Damit ein Objekt in einen Verband / Geschwader aufgenommen werden kann, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Das Objekt muss auf der gleichen Position wie der Verband stehen.
- Das Objekt muss zum eigenen Staat gehören.
- Ein Schiff kann nur in ein Geschwader mit der Nummer 11 - 60 eingegliedert werden.
- Brigaden, Trosse und Feldherren können nur in einen Verband mit der Nummer 61 - 90 eingegliedert werden.
- Das Objekt darf nicht verschifft sein.
- Ein Schiff / Geschwader auf dem Truppen oder Trosse verschifft sind, darf nicht um- oder ausgegliedert werden.

Gliedert man ein Objekt in einen Verband ein, der noch nicht existiert, so wird dieser Verband neu gebildet.

Sollen Objekte aus einem Verband gelöst werden, so ist für die Verbandsnummer die Nummer '0' anzugeben. Ein Schiff lässt sich nicht aus einem Geschwader lösen, wenn Brigaden oder Trosse darauf verschifft sind. Ein Objekt kann von einem Verband direkt in einen anderen Verband gegliedert werden, ohne dass es vorher durch die '0' aus dem alten Verband herausgelöst wurde.

Es können Verbände / Geschwader angegliedert werden.

Beispiel: 13 / 22

Landverbände und Schiffsgeschwader können nicht vermischt werden.

Das Geschwader Nr. 13 wird in das Geschwader Nr. 22 aufgenommen. Sind alle Objekte aus einem Verband entfernt, so kann dieser an anderer Stelle neu gebildet werden.

# 6.2 Bewegung

Alle Objekte, bei denen unter 'BP' ein Wert über 0 steht, können bewegt werden.

**Befehlsgabe: Objekt / Richt 1 / Entf 1 / Richt 2 / Entf 2 / Richt 3 / Entf 3**

- Objekt: Registriernummer des zu bewegendes Objektes
- Richt x: Gibt die Richtung an, in die sich das Objekt bewegen soll.
- Entf x: Gibt die Entfernung an, die in die angegebene Richtung zurückgelegt werden soll.

Bewegt werden können Feldherren, Geschwader, Verbände, Spione, Schiffe, Brigaden und Trosse.

Das Objekt bewegt sich, wenn alle Bedingungen erfüllt sind, zuerst in Richtung 1 soweit, wie es angegeben wurde. Anschließend bewegt es sich in Richtung 2, dann in Richtung 3 weiter.

Jedes Objekt kann genau einen Bewegungsbefehl erhalten. Hat man nach 3 Bewegungsrichtungen noch Bewegungspunkte übrig, kann man für dasselbe Objekt keinen weiteren Bewegungsbefehl abgeben.

Für die Richtung ist folgende Zahl anzugeben:

1 für Norden					1
2 für Nordosten					
3 für Osten		8	<b>N</b>		2
4 für Südosten					
5 für Süden	7	<b>W</b>		9	<b>O</b> 3
6 für Südwesten					
7 für Westen		6	<b>S</b>		4
8 für Nordwesten					
9 für Position					5

Die Windrose ist auch auf jeder Karte abgebildet.

Für die Bewegung müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Das Objekt muss zum eigenen Staat gehören.
- Es müssen Bewegungspunkte 'BP' zur Verfügung stehen.
- Für die Schifffahrt müssen Wasserfelder oder eine Werft vorhanden sein. Siehe auch unten.
- Ein Objekt, das in einen Verband eingegliedert ist, kann nicht selbständig bewegt werden.
- Objekte können durch Kriegsgegner oder Piraten aufgehalten werden.
- Truppen, die eine Landschlacht verloren haben, dürfen sich eine Runde lang nicht über ein feindliches Gebiet bewegen (ACHTUNG: Werden einzelne Brigaden, die eine Schlacht verloren haben, in einen Verband eingegliedert, so bewegt sich dieser ganze Verband nicht.)
- Schiffe oder Geschwader können nicht in Werften von Staaten einlaufen, mit denen man sich im Krieg befindet.
- Liegt man mit einem Staat im Kolonialkrieg, kann man nicht in dessen Kolonialwerften einlaufen. Ausnahme sind Handelsschiffe, die nicht in einem Verband eingegliedert sind. Diese dürfen in allen Werften in den Kolonien einlaufen, auch wenn zu dessen Besitzer ein Krieg oder Kolonialkrieg besteht.

```

32 . . . . . G4#K0@K1:K2% . . . . . F1=F1%F1%F1@F0.F2%
33 . . . . . K1:G1@G1@G1%K1%K1%K1% . . . F2@F1@F1@F1@F1=
34 . . . . . K0&K1:K0:G1=G1:K1.K2/K1.F1%M0&F3:F1.F1.F1@F1%
35 . . . . . K1:K2@K1/K3#G1:K1.K1:K1.F2.F0.F1/F1.F1.F1.F1:
36 . . . . . G6*G4*G2^K2=K0.K3*K1.K1:K1.F1%F1@F1.F0.F1&F1.F1
37 . . . . . g1#g3@g2@K1%K1:K1.K1.K0.K1.F1%F1.F1@F1.F0.F0.F0
38 . . . . . K2@K2@K2@K2%K1.K3:K1.K1/K1.F0.F1=F1@F1=F1=F1.F0
39 . . . . . K4EK0@K0@K2%K0@K2@K2.K2@K2@K2.K3:F1%F2@F1%M1.M1&F
40 . . . . . K2@K1.K2@K2%K1%K1^K0.K3#K1@K1@K5.K2@K1@M1.F1=F4*
41 . . . . . K8$K2@K2@K3:K1%E2%E2%K1&M7$M1&M3&M1&M1&M1& . . .
42 . . . . . K1@K2!K2!K2:m3:M3@M1%M1@M1@M1%M1.M2.M2: . . . .
43 . . . . . K3*K2=M0&K3#M2@M4#M2:M2@M1.M1.M1.M1=M1/M2@ . . .
44 . . . . . M3#M1=M2@M1.M1.M1.M1=M1=M2@M4* . . . . E0.
45 . . . . . M2=M0=M1.M1.M1=M2#M2@ . . . . .
46 . . . . . M2& . . . M1.M1. . . . .

```

Schiffe können sich auch von Depot zu Depot (auch im Landesinneren) bewegen, in einer Art Kanal. Siehe Beispiel links.

## 6.2.1 Bewegungspunkte

Bewegungspunkte 'BP' geben die Bewegungsfähigkeit eines Objektes an. Ihre Anzahl errechnet sich folgendermaßen:

- für Handelsschiffe      BW • Zustand %
- für Kriegsschiffe      BW • Zustand %
- für Feldherren          75 BP
- für Spione                75 BP
- für Brigaden            je nach Truppentyp (in der Truppentypentabelle unter 'BP-strat')
- für Trosse                50 • Zustand %

BW: Bewegungswert, der in der Schiffstypentabelle nachzulesen ist  
Zustand %: prozentualer Zustand des Objektes

Werden Verbände oder Geschwader bewegt, so gelten die Bewegungspunkte des langsamsten Objektes in diesem Verband.

## 6.2.2 Verbrauch von Bewegungspunkten

Die Objekte benötigen für jedes Feld, das sie zurücklegen, Bewegungspunkte. Reichen die BP, die ein Objekt besitzt, nicht mehr aus, um das nächste Feld zu betreten, wird die Bewegung abgebrochen. Das Ausgangsfeld wird nicht mitgerechnet.

Schiffe benötigen für jedes Feld, das sie zurücklegen, 1 BP.

Der Verbrauch von BP bei Feldherren, Spionen, Brigaden und Trossen hängt vom Geländetyp des Zielfeldes ab:

Bebaubarer Acker	'B' = 4 BP	Grassteppe	'Q' = 6 BP
Wüste	'D' = 8 BP	Sumpf	'S' = 10 BP
Gebirge	'G' = 12 BP	Taiga	'T' = 8 BP
Hügeliger Acker	'H' = 6 BP	Wald	'W' = 8 BP
Karstige Strauchsteppe	'K' = 7 BP		

In den Kolonien werden die auf dem Land benötigten Bewegungspunkte verdoppelt.

## 6.2.3 Eilmarsch

Um Brigaden, Verbände, Feldherren, Trosse und Spione innerhalb der eigenen Staatsgrenzen schnell verlegen zu können, kann den entsprechenden Einheiten der Eilmarsch befohlen werden. Beim Eilmarsch erhöht sich die Bewegungspunkteanzahl der Brigade / des Verbandes um 50 % auf das anderthalbfache.

Dazu muss bei der 1. Richtungsangabe die Richtungszahl (1-9) um 10 erhöht werden:

Beispiel: 4265 / 13 / 11

Die Brigade 4265 macht einen Eilmarsch von 11 Feldern in Richtung 3

Reichen während eines Eilmarsches die Bewegungspunkte nicht mehr aus, das nächste Feld zu betreten, wird die Bewegung abgebrochen. Bei einem Eilmarsch treten anstelle der normalen die dreifachen Marschverluste auf.

Bataillone, deren normaler Bewegungswert innerhalb der erhöhten Bewegungspunkteanzahl liegt, haben normale Marschverluste. Ein Erobern und Betreten fremder Felder ist mit einem Eilmarsch nicht möglich.

Der Eilmarsch ist nur innerhalb des eigenen Staates möglich. Wird versucht, ein fremdes Feld zu betreten, wird der Eilmarsch abgebrochen und die Bewegung endet auf dem letzten eigenen Feld.

## 6.2.4 Marschverluste

Bei der Bewegung treten Verluste auf. Diese richten sich nach dem Gelände, in dem sich die Objekte bewegt haben. Für Bewegungen zu Land gelten folgende Werte:

		fremdes Gelände	eigenes Gelände
Bebaubarer Acker	'B'	0,1 %-Punkte	0,05 %-Punkte
Wüste	'D'	0,5 %-Punkte	0,25 %-Punkte
Gebirge	'G'	0,8 %-Punkte	0,40 %-Punkte
Hügeliger Acker	'H'	0,2 %-Punkte	0,10 %-Punkte
Karstige Strauchsteppe	'K'	0,2 %-Punkte	0,10 %-Punkte
Grassteppe	'Q'	0,1 %-Punkte	0,05 %-Punkte
Sumpf	'S'	1,0 %-Punkte	0,50 %-Punkte
Taiga	'T'	0,3 %-Punkte	0,20 %-Punkte
Wald	'W'	0,3 %-Punkte	0,15 %-Punkte

Die Verluste sind demnach höher, wenn sich die Objekte über Territorien anderer Staaten bewegen.

Bei Schiffen errechnen sich die Bewegungsverluste anders. Sie erleiden für eine komplette Bewegung 1-2 %-Punkte an Verlusten. Hinzu kommen für jedes Sturmfeld (\*' auf Wasser), durch das sie fahren, Verluste von 1-5 %-Punkten. Außerdem erleiden sie weitere 1-5 %-Punkte an Verlusten, wenn sie gegen Land gesteuert werden, auf dem sich keine Werft befindet.

In den Kolonien sind die Marschverluste doppelt so hoch wie in Europa.

Die Verluste werden nach der Bewegung bei Trossen und Schiffen vom Zustand abgezogen. Bei Brigaden werden die Verluste prozentual von den Bataillonen abgezogen.

### 6.2.4.1 Winter

In den Monaten Dezember bis Januar verlieren alle Bataillone, die sich nördlich inkl. yk 35 befinden und nicht auf einer Kaserne der Werft stehen, 1 bis 2 % ihrer Mannschaftsstärke durch Erfrierungen.

### 6.2.4.2 Stürme

Die Schifffahrt wird durch Stürme gefährdet. Auf den drei Karten erscheint zu verschiedenen Zeiten die folgende Anzahl an Stürmen:

Europa:	Im Dezember tauchen 18 bis 20 Stürme auf. Bis März können monatlich bis zu zwei Stürme hinzukommen oder verschwinden. Im April lösen sich alle Stürme auf.
Karibik:	Im November tauchen 10 bis 15 Stürme auf. Bis zum Februar können monatlich bis zu zwei Stürme hinzukommen oder verschwinden. Im März lösen sich alle Stürme auf.
Indien:	Im April tauchen 10 bis 15 Stürme auf. Bis zum Juli können monatlich bis zu zwei Stürme hinzukommen oder verschwinden. Im August lösen sich alle Stürme auf.

Ein Sturm kann sich monatlich um bis zu 3 Felder in jeder Richtung bewegen.

Ein Sturm wird nur auf Seefeldern durch ein '\*' abgebildet. Er hat eine maximale Ausdehnung von 5 Feldern.

Ein Schiff, das durch ein mit '\*' gekennzeichnetes Wasserfeld fährt, erleidet je Sturmfeld Verluste von 1 bis 5 %-Punkte.

Stürme erscheinen in einem Spielzug vor der Bewegung und sind daher schwer zu berechnen.

## 6.2.5 Friedliches Bewegen über fremdes Territorium

Um seine Objekte friedlich über fremdes Territorium zu bewegen, müssen folgende Verhältnisse zwischen den beiden Staaten bestehen:

Objekt	der Besitzer des Territoriums muss zum eigenen Staat mindestens folgendes Verhältnis aufrechterhalten
einzelner Tross	Neutral (Verhältnis 3)
einzelner Feldherr	ohne Bedeutung
Spion	ohne Bedeutung
Brigade oder Verbände	Freundschaft (Verhältnis 4)

## 6.2.6 Bewegungen von Karte zu Karte

Eine Bewegung von Europa zu den Kolonien ist nur auf dem Seeweg möglich. Dazu dienen die hier aufgeführten Ab- und Rücksprungkoordinaten:

	xk / yk		xk / yk
zwischen Europa	( 1 / 11-20 )	und der Karibik	( 40 / 71-80 )
zwischen Europa	( 1 / 41-50 )	und Indien	( 51 / 81-90 )
zwischen dem Roten Meer	( 65-66 / 65 )	und Indien	( 51 / 75-76 )
zwischen der Karibik (O)	( 40 / 86-90 )	und Indien (SW)	( 56-60 / 99 )
zwischen der Karibik (W)	( 1 / 91-95 )	und Indien (NO)	( 90 / 71-75 )
zwischen der Karibik (SW)	( 99 / 8-12 )	und Indien(SO)	( 90 / 88-92 )

Wenn ein Schiff / Geschwader auf eine Sprungkoordinate gesteuert wird und auf der Sprungkoordinate zu stehen kommt, setzt es die Bewegung fort zu den gegenüberliegenden Rücksprungkoordinaten.

Kommt ein Schiff / Geschwader aufgrund eines Fehlers auf einer Absprungkoordinate zum stehen, erfolgt keine Bewegung zu den gegenüberliegenden Punkten.

Beispiele dafür sind:

- Das Schiff / Verband wird von einem Kriegsgegner aufgehalten.
- Die Bewegungspunkte sind verbraucht.
- Das Schiff wird über den Kartenrand hinausbewegt.

Das bedeutet, dass die Bewegungsentfernung genau abgezählt werden muss.

Durch die Bewegung zwischen den Karten entstehen zusätzliche Verluste. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 75 % verliert ein Schiff 1 %-Punkt seines Zustandes.

## 6.2.7 Ablauftechnisches zur Bewegung

Bei der Bewegung wird zunächst der jeweils erste Befehl eines jeden Staates in willkürlicher Reihenfolge ausgeführt. Dann wird der jeweils zweite Befehl bearbeitet. Dies geschieht jeweils bis zum letzten Bewegungsbefehl. Dadurch kann man Feinheiten ausarbeiten. Es ist dadurch möglich, wichtige Truppen- und Schiffsbewegungen vorrangig auszuführen sowie gegnerische Bewegungen zu behindern.

Wird eine Bewegung gestartet, wird das Ausgangsfeld nicht beachtet. Soll das geschehen (um es zu erobern oder eine feindliche Armee zu stellen, die sich darauf befindet), muss sich erst auf Position bewegt werden. Dies geschieht durch die Angabe der Richtung '9' und der Entfernung '1'.

## 6.3 Kriegsführung

Die Kriegsführung ist ein komplexer Bereich, bei dem man auf viele Feinheiten achten muss, um zum Erfolg zu kommen. Das Betätigungsfeld reicht von der Auswahl der Truppentypen bis zu deren Einsatzort und die Bewegungsreihenfolge sowie dem gezielten Einsatz von Flotten.

## 6.3.1 Kriegsführung auf dem Land

### 6.3.1.1 Einmarsch in feindliche Gebiete

Will man sein Staatsgebiet vergrößern, kann man feindliche Gebiete erobern. Die Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, sind in Europa und den Kolonien unterschiedlich.

#### Einmarsch innerhalb Europas

Hat der eigene Staat einem anderen den Krieg erklärt, so ist er in der Lage, dessen Gebiete zu erobern.

Bedingungen für den Einmarsch in gegnerisches Gebiet:

- es können nur Verbände einmarschieren, in denen sich mindestens 4 Brigaden und ein Feldherr befinden
- ein Verband kann in einer Spielrunde maximal 3 Felder tief in feindliche Gebiet eindringen. Die Einmarschtiefe ist durch die Anzahl der Brigaden, die in dem Verband eingegliedert sind, begrenzt:

Der Verband besteht aus mindestens 4 Brigaden:	max. Einmarschtiefe	1 Feld
Der Verband besteht aus mindestens 7 Brigaden:	max. Einmarschtiefe	2 Felder
Der Verband besteht aus mindestens 10 Brigaden:	max. Einmarschtiefe	3 Felder

Wenn nun ein Verband, in dem ein Feldherr gemeinsam mit wenigstens 4 Brigaden eingegliedert ist, sich über feindliches Gebiet bewegt, geschieht folgendes:

- das Gebiet wird dem eigenen Staat zugeschlagen
- wurde das Gebiet in dieser Runde bereits von der Armee eines anderen Staates besetzt, so wird es neutral

Ein Gebiet, das dem eigenen Staat zugeschlagen wird, erscheint einen Spielzug lang als Kleinbuchstabe des Staatskennbuchstaben. Erst im darauffolgenden Monat gehört es endgültig zum eigenen Staat und zahlt von diesem Zeitpunkt an Steuern, produziert Waren und verbraucht Nahrung.

Zum Erobern von neutralen '?' Feldern benötigt man einen Feldherrn und mindestens eine Brigade. Ein solcher Verband kann maximal 3 Felder erobern.

#### Einmarsch in den Kolonien

Im Gegensatz zu Europa darf man in den Kolonien bereits bei einem neutralen Verhältnis feindliches Gebiet erobern.

Bedingungen für den Einmarsch in feindliches Kolonialgebiet:

- es können nur Verbände einmarschieren, die über einen Feldherren oder ausreichend Kolonialtruppen (KT, Typ 19) verfügen. Für den Einmarsch sind folgende Armeestärken erforderlich:

1 Feld:	1 Brigade + 1 Feldherr,
oder	1 Brigade inkl. 2 Bataillone (KT, Typ 19)
2 Felder:	4 Brigaden + 1 Feldherr,
oder	4 Brigaden mit insgesamt mindestens 5 Bataillone Kolonialtruppen (KT, Typ 19)

Die Auswirkungen des Eroberns entsprechen denen in Europa.

Zum Erobern neutraler '?' Felder benötigt man mindestens eine der folgenden Armeezusammenstellungen:

1 Feld:	1 Brigade + 1 Feldherr,
oder	1 Brigade inkl. 2 Bataillone Kolonialtruppen (KT, Typ 19)
2 Felder:	4 Brigaden + 1 Feldherr
oder	1 Brigade inkl. 5 Bataillone Kolonialtruppen (KT, Typ 19)

### 6.3.1.2 Besatzungstruppen

Wurden Gebiete anderer Staaten in Europa erobert, müssen diese ständig von Besatzungstruppen kontrolliert werden. In jedem eroberten Staatsteil muss eine eigene Besatzungstruppe vorhanden sein.

Bei den großen Staaten sind die Heimatgebiete in zwei Staatsteile unterteilt. Diese sind durch den Groß- und Kleinbuchstaben des Staatskennbuchstaben auf der Arbeitskarte (1. Position einer Koordinate) gekennzeichnet.

Die Anzahl der Besatzungstruppen ist von der Größe des eroberten Gebietes abhängig.

Für jeweils 10 Felder wird eine Besatzungsbrigade benötigt. (Die Feldanzahl wird immer aufgerundet)

Ausnahme: für bis zu 3 Felder wird keine Besatzungsbrigade benötigt.

Eine Besatzungsbrigade muss aus mindestens vier Bataillonen beliebigen Typs bestehen. Sie muss sich in dem eroberten Staatsteil aufhalten.

Auch Gebiete, die von einem befreundeten Staat abgetreten wurden (siehe Kapitel 6.7.2 Abgabe von Territorium auf Seite 53), müssen eine Besatzungstruppe erhalten.

Ist keine Besatzungstruppe vorhanden oder durch Schlachten vernichtet bzw. unter die benötigte Stärke gesunken, so kann das Gebiet an den ursprünglichen Besitzer zurückfallen. Für jedes nicht kontrollierte Feld besteht eine Chance von 20 %, dass es an den ursprünglichen Besitzer zurückfällt. Ist dieser Staat unbesetzt und nicht mehr spielbar, werden die Felder zu neutralem '?' Gebiet.

Auf dem Staatsblatt wird angegeben, wie viele Besatzungstruppen benötigt werden und wie viele tatsächlich vorhanden sind.

### 6.3.1.3 Aufhalten von Objekten

Wenn feindliche Armeen aufeinandertreffen, werden sie aufgehalten und es kommt zu einer Landschlacht (Ausnahme: der Overrun! siehe im Kapitel 6.3.1.5 Overrun von Armeen auf Seite 44). Die Voraussetzungen sind folgende:

- **In Europa:**  
Treffen während der Bewegung zwei Armeen von Staaten aufeinander, von denen wenigstens einer das Kriegsverhältnis (Verhältnis 1) zum anderen Staat besitzt, werden die Armeen aufgehalten und es kommt zur Schlacht.
- **In den Kolonien:**  
Es gelten die gleichen Bedingungen wie in Europa, jedoch genügt hier schon das neutrale Verhältnis (Kolonialkrieg - Verhältnis 2).
- Es genügt nicht, dass zwei Armeen aufeinander stehen. Soll es hier zu einer Schlacht kommen, muss die Armee auf Position (Richtung 9) ein Feld bewegt werden.
- Werden Brigaden auf feindliche Truppen ausgeschifft, kommt es nicht zur Schlacht. Erst durch eine Bewegung im nächsten Monat kann es zur Schlacht kommen.
- Werden Brigaden auf einer Position ausgeschifft, bei der es durch die vorher erfolgte Landbewegung bereits zu einer Schlacht kommt, nehmen die ausgeschifften Brigaden daran teil.

### 6.3.1.4 Erbeuten von Trossen

Bewegen sich Armeen über Trosse von Staaten, mit denen man sich im Krieg befindet, dann können diese nach den folgenden Chancen erbeutet werden:

	Innerhalb-,	Außerhalb von Kasernen / Werften
Tross wird erbeutet:	20 %	40 %
Tross wird vernichtet:	10 %	20 %
Tross bleibt unberührt:	70 %	40 %

### 6.3.1.5 Overrun von Armeen

Um zu vermeiden, dass große Armeen Schlachten mit einzelnen Brigaden schlagen und jedes Mal eine Moralerhöhung erhalten, gibt es den Vorgang 'Overrun'.

Ist eine Armee in einem Verhältnis von 8 : 1 Brigaden überlegen, wird der Gegner automatisch vernichtet und die Bewegung wird fortgesetzt.

Der Overrun tritt ein, wenn mindestens folgendes Brigaden-Verhältnis besteht:

<b>Verteidiger:</b>	<b>Angreifer:</b>
1 Brigade	mindestens 8 Brigaden
2 Brigaden	mindestens 16 Brigaden
3 Brigaden	mindestens 24 Brigaden
4 Brigaden	mindestens 32 Brigaden
5 Brigaden	wird in jedem Fall aufgehalten (kein Overrun sondern Landschlacht)

Das Überrennen gilt auch dann, wenn der kleinere Verband / einzelne Brigade während ihrer eigenen Bewegungsphase auf eine entsprechende Übermacht treffen.

Eigene Brigaden, die von einer feindlichen Armee sowie gegnerische Brigaden, die von einer eigenen Armee überrannt wurden, werden auf dem Staatsblatt angegeben.

Eine Festung schützt nicht vor einem Overrun. Auch die Festungsartillerie ist hier ohne Bedeutung.

### 6.3.1.6 Gibraltar

Gibraltar war zu jener Zeit der wichtigste Stützpunkt Großbritanniens auf dem Kontinent. Die starke Position des Felsenstützpunkts verhinderte eine Eroberung auf dem Landweg. Es ist daher weder möglich, Gibraltar (9/46) von den Positionen 9/45 und 10/45 direkt anzugreifen, noch kann von Gibraltar aus ein Einmarsch erfolgen.

Soll Gibraltar eingenommen werden, müssen darauf Armeen ausgeschifft werden und diese im nächsten Monat auf Position (Richtung 9) bewegt werden.

### 6.3.1.7 Guerillas

Die Bevölkerung der Staaten Portugal, Spanien und Neapel war zu jener Zeit von außerordentlich patriotischer Gesinnung und fremden Invasoren gegenüber sehr militant.

Von daher erleiden alle Bataillone, die sich im Heimatgebiet dieser Staaten aufhalten und Krieg zu dem entsprechenden Staat besitzen, Verluste von 0,2 % bis 0,6 % pro Monat.

Diese Regelung entfällt, sobald Portugal weniger als 15, Spanien weniger als 50 und Neapel weniger als 25 Felder des Heimatgebietes besitzt.

### 6.3.1.8 Feinheiten bei der Kriegsführung

Es kommt immer wieder vor, dass einzelne Situationen im Regelwerk nicht bis ins kleinste Detail erklärt wurden. Das ist leider bei den vielen möglichen Situationen nicht machbar. Hier aber einige Beispiele:

- Marschiert eine Armee in feindliches Gebiet ein, auf dem sich keine Armee des Besitzers befindet, wird das Feld zu einem Kleinbuchstaben. Marschiert dieser Gegner mit einem späteren Bewegungsbefehl über das Gebiet, erhält er es zurück, wenn sich keine feindliche Armee darauf befindet.
- Marschiert eine Armee in feindliches Gebiet ein, auf dem sich keine Armee des Besitzers befindet, wird das Feld zu einem Kleinbuchstaben. Marschiert dieser Gegner mit einem späteren Bewegungsbefehl auf diese Armee, dann muss er die folgende Schlacht gewinnen, ansonsten hat er das Gebiet an die einmarschierte Armee verloren.
- Wenn zwei verschiedene Armeen das gleiche Gebiet eines dritten erobern wollen, dann
  - wird das Gebiet zu '?', wenn die einmarschierenden Armeen untereinander im Krieg liegen
  - ansonsten erhält die Armee, die als erste einmarschierte das Gebiet
- Marschieren zwei Armeen über ein '?'-Gebiet, dann erhält die Armee, die als letztes einmarschiert ist, das Gebiet zugesprochen.

## 6.3.2 Kriegsführung zur See

### 6.3.2.1 Werften im Krieg

Es ist nicht möglich, in Werften von Staaten einzulaufen, mit denen man sich im Krieg befindet oder zu denen man ein neutrales Verhältnis (Verhältnis 2) besitzt.

Befinden sich Schiffe bereits in Werften, mit dessen Besitzer es zum Krieg kommt, werden die Schiffe aus der Werft gesetzt. Dieser Fall tritt auch ein, wenn der Besitzer der Werft wechselt und man mit dem neuen Besitzer im Krieg liegt.

### 6.3.2.2 Aufhalten von Schiffen

Wenn sich Schiffe von Kriegsgegnern während der Bewegung treffen und die folgenden Bedingungen erfüllt sind, wird die Bewegung abgebrochen und es kommt zur Seeschlacht oder aber zum 'Overrun' auf See (siehe im Kapitel 6.3.2.4 Overrun auf See auf Seite 45).

- Kriegsschiffe der 1. und 2. Klasse oder Geschwader, die ausschließlich aus Schiffen der 1. oder 2. Klasse bestehen, halten immer nur Schiffe der 1. und 2. Klasse oder Handelsschiffe auf; oder Geschwader, die mindestens ein Schiff der 1. oder 2. Klasse oder ein Handelsschiff beinhalten.
- Kriegsschiffe der 3., 4. oder 5. Klasse oder Geschwader, die ausschließlich aus Schiffen der 3., 4. oder 5. Klasse bestehen, halten immer nur Schiffe der 3., 4. oder 5. Klasse auf, bzw. Geschwader, die mindestens ein Schiff dieser Klassen beinhalten.
- Verbände, die Kriegsschiffe der 1. oder 2. Klasse und Kriegsschiffe der 3., 4. oder 5. Klasse beinhalten, halten alle möglichen Kriegs- und Handelsschiffe und Schiffsverbände auf.

### 6.3.2.3 Piraterie

Um einen missliebigen Staat zu schwächen, ohne ihm gleich den Krieg zu erklären, kann das Mittel der Piraterie verwendet werden. Dazu müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Man muss zu dem Staat, gegen den Piraterie betrieben wird, das neutrale Verhältnis (Verhältnis 2) besitzen. Der andere Staat darf keinen Krieg zum eigenen Staat haben.
- Nur einzelne Kriegsschiffe und Schiffsgeschwader, die ausschließlich aus Kriegsschiffen bestehen, können Piraterie betreiben.
- Piraterie ist nur während der Bewegungsphase möglich. Das bedeutet, dass man nicht einfach seine Flotte hinstellen kann, um zu warten, bis sich ein Opfer darüber bewegt.

Auf dem Ausdruck der Seeschlacht wird anstelle des Staatsnamen dann 'Pirat' ausgegeben, um dessen Identität geheim zu halten. Nur wenn die Schiffe des Piraten die Schlacht verlieren, erscheint der Besitzer der Piratenschiffe auf dem Ausdruck.

### 6.3.2.4 Overrun auf See

Um zu vermeiden, dass große Flotten von einzelnen kleinen Schiffen aufgehalten werden, setzt ein Geschwader seine Bewegung fort, wenn das Tonnageverhältnis 6 : 1 beträgt und der Gegner nicht mehr als 4000 t Tonnage besitzt. Es wird die Tonnage aller gegnerischen Schiffe berücksichtigt.

Die Tonnage eines Schiffes errechnet sich nach folgender Formel:

$$\text{Holzmenge zum Bau des Schiffes} \cdot \text{Zustand\%}$$

Von Handelsschiffen wird nur 25 % der Tonnage berechnet.

Liegt das Verhältnis der Tonnage über 6 : 1, so findet dann ein Overrun statt, wenn die kleinere Flotte eine Tonnage von unter 4000 t besitzt. Das hat folgende Auswirkungen:

- Alle unterlegenen Kriegsschiffe sinken.
- Die Handelsschiffe werden zu 33 % erbeutet, zu 33 % vernichtet und verbleiben zu 33 % beim bisherigen Besitzer

- Die Bewegung wird nach dem Overrun automatisch fortgesetzt. Es kommt nicht zur Seeschlacht

Eigene überrannte Schiffe sowie gegnerische Schiffe, die von einer Flotte überrannt wurden, werden auf dem Staatsblatt ausgegeben.

### 6.3.2.5 Küstenschutz

Zu Beginn des 19. Jahrhunderts wurde von vielen Staaten ein effektiver Küstenschutz durch Patrouillenfahrten betrieben. In *Austerlitz* erfolgt das folgendermaßen:

Küstenstreifen, die geschützt werden können, sind auf den Arbeitskarten Durch ein '\*' oder ein '+' auf dem Wasserfeld gekennzeichnet.

Schiffsgeschwader können nun einen Küstenschutzbefehl erhalten. Eine Flotte kann nur dann eine Küste beschützen, wenn sie sich in einer eigenen Werft aufhält (Patrouillenfahrten können aus technischen Gründen nicht simuliert werden). Diese Werft muss sich neben einem Wasserfeld befinden, das auf der Arbeitskarte durch ein '\*' oder ein '+' gekennzeichnet ist.

Die Befehlsabgabe erfolgt unter 'Küstenschutzbefehl aktivieren / deaktivieren'.

#### Befehlsabgabe: **Schiffsgeschwader**

Schiffsgeschwader: Nummer des Schiffsgeschwaders, das den Küstenschutz betreiben soll. Hat dieses Geschwader bereits einen Küstenschutzbefehl, dann wird dieser aufgehoben.

Ein Geschwader, das den Küstenschutzbefehl besitzt, bewacht alle Küstenfelder, die es durch ein Entlangfahren der durch ein '\*' oder '+' gekennzeichneten Küstenfelder erreichen kann. Die Strecke richtet sich nach den Bewegungspunkten des Verbandes.

Der Küstenschutz setzt dann ein, wenn folgende Bedingungen alle erfüllt sind:

- Ein fremdes Schiffsgeschwader, auf das feindliche Brigaden eingeschifft sind, muss sich zum Ende der Bewegungsphase neben einem eigenen Küstenfeld befinden.
- Dieses Wasserfeld muss auf der Arbeitskarte mit einem '\*' oder ein '+' gekennzeichnet sein.
- Das Feld muss von einem Schiffsgeschwader, das den Küstenschutzbefehl besitzt, über '\*' oder '+' Felder in einer ununterbrochenen Linie erreichbar sein.
- Die Flotte mit dem Küstenschutzbefehl muss in einer Werft stehen.

Technisch läuft der Küstenschutz folgendermaßen ab:

Wenn ein fremdes Schiffsgeschwader, auf dem sich feindliche Truppen befinden, neben der zu schützenden Küste steht, laufen Geschwader, die den Küstenschutzbefehl besitzen und das fremde Schiffsgeschwader erreichen können, aus. Es laufen immer so viele Schiffsgeschwader aus, das die eigene Flotte der fremden Flotte in der Tonnage um mindestens 50 % überlegen ist. Ist die Küstenschutzflotte kleiner, wird der Aggressor dennoch angegriffen. Die Tonnage von Handelsschiffen wird nicht gewertet. Es laufen zuerst die Geschwader mit der kleinsten Nummer aus.

Durch eine Unterteilung der Schutzflotte in mehrere Geschwader ist es möglich, mehrere verschiedene gegnerische Geschwader, auf denen sich feindliche Truppen befinden, abzuwehren.

Der Küstenschutz kann auch vom Aggressor behindert werden. Dazu muss zwischen der Werft und der Flotte, auf der die Truppen verschifft sind, eine feindliche Flotte gestellt werden. Diese muss auf einer Position stehen, über die sich die Küstenschutzflotte bewegen muss. Die Küstenschutzflotte wird nur dann aufgehalten, wenn die Flotte, die den Weg versperren soll, mindestens 75 % Tonnage der Küstenschutzflotte besitzt. Ist die Flotte kleiner als 75 %, wird sie von der Küstenschutzflotte ignoriert. Hat die Küstenschutzflotte die Möglichkeit, über einen anderen Weg zum Aggressor zu gelangen, wird dieser Weg benutzt.

Durch den Bau von Werften können Küstenrouten nicht verbunden oder abgekürzt werden. Werden aber Küstenschutzflotten in Werften stationiert, an denen zwei Routen vorbeilaufen, werden beide Routen bewacht.

Alle Schiffe mit dem Küstenschutzbefehl haben Verluste durch Patrouillienfahrten. Die Schiffe haben mit einer Wahrscheinlichkeit von 60 % einen Verlust von 1 %-Punkt des Zustandes.

Geschwader mit dem Küstenschutzbefehl können sich nicht bewegen.

### 6.3.2.6 Seeblockade

Ein Machtmittel, das damals von großen Seefahrernationen schon angewendet wurde, war die Seeblockade. Bei der Seeblockade ist es möglich, sämtliche Schiffe, die einen bestimmten Bereich befahren, aufzuhalten und zu bekämpfen.

Die Befehlsabgabe erfolgt unter 'Bilden von Seeblockaden'.

Befehlsabgabe: **Geschwader / Staat / Staat / Staat / Staat / Staat**

Geschwader: Nummer des Geschwaders, das die Seeblockade ausführen soll.

Staat: Kennbuchstaben der Staaten, gegen die die Blockade gerichtet ist. Wird die '0' angegeben, dann wird eine bestehende Seeblockade aufgehoben.

Wenn folgende Bedingungen erfüllt sind, kann eine Seeblockade erfolgen:

- Der Verband, der blockieren soll, muss sich neben einem Landfeld befinden.
- Der eigene Staat muss zu den Staaten, deren Schiffe blockiert werden sollen, mindestens ein neutrales Verhältnis (Verhältnis 2) besitzen.

Eine Blockade wirkt auf alle Schiffe / Geschwader, die sich über das Feld des Blockadegeschwaders oder eines der direkt waagrecht oder diagonal angrenzenden Seefelder bewegt (nicht Werft). Solch ein Schiff / Geschwader wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % blockiert. Es wird dann auf die Position des Blockadegeschwaders gesetzt, es kommt zur Seeschlacht!

### 6.3.2.7 Die Meerenge bei Kopenhagen

Bei Kopenhagen befindet sich eine Meerenge, bei der es kaum möglich war, dass feindliche Schiffe hindurch segeln konnten, ohne dass sie von Küstenbatterien beschossen wurden.

Diese Meerenge besteht bei *Austerlitz* aus den Seefeldern 37/15 und 38/15

Damit feindliche Schiffe beschossen werden können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Auf wenigstens einem der Landfelder 37/16 oder 38/14 muss sich eine große Festung befinden.
- Befindet sich ein Staat, dessen Schiffe diese Meerenge (37/15, 38/15) durchqueren, mit wenigstens einem Festungsbesitzer im Krieg, dann werden die Schiffe beschossen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Schiff, das die Meerenge durchquert, getroffen wird, beträgt:

$$50 - \frac{BP}{2} \text{ (in\%)}$$

BP: Bewegungspunkte, die für die Bewegung zur Verfügung gestanden haben.

Ein 120 Kanonen Dreidecker (20 BP) hätte demnach eine Quote von 40 %, das es Treffer einstecken muss.

Getroffene Schiffe erleiden durch den Beschuss Verluste in Höhe von 5 % bis 10 % ihrer Tonnage und Marinesoldaten.

Vorbeifahrende Schiffsgeschwader können die Festung beschießen. Dafür muss ein Geschwader mindestens 750 Kanonen mit sich führen. Es besteht dann die Möglichkeit, dass die Festungsstufe von groß auf mittel wechselt. Diese Wahrscheinlichkeit beträgt:

Bei	750	bis	1500	Kanonen:	50 %
Bei		über	1500	Kanonen:	75 %

Befindet sich auf den beiden Landfeldern keine große Festung, dann kommt es nicht zum gegenseitigen Beschuss.

Wird eine feindliche Flotte in der Meerenge zur Schlacht gestellt, dann erleiden sie erst die Verluste durch die Festungsbatterien. Anschließend findet die Seeschlacht statt. Falls auf beiden Landfeldern eine Festung steht, deren Batterien die Flotte beschießen kann, feuert nur eine der Festungen.

Schiffe erleiden nur dann Verluste, wenn sie sich auf die Position 37/15 und 38/15 bewegen, nicht aber wenn sie sich aus diesem Bereich hinaus bewegen.

## 6.4 Verladen von Waren

Waren können zwischen allen Objekten, auf denen sich diese befinden dürfen, hin- und hergeladen werden.

Befehlsabgabe: **Ware / Menge / Quelle / Ziel**

Ware: Registriernummer der zu verladenden Ware (siehe Staatsblatt – Warenlager)

Menge: Menge der zu verladenden Ware

Quelle: Registriernummer des Objekts, aus dem die Waren ausgeladen werden

Ziel: Registriernummer des Objekts, in das die Waren eingeladen werden

Von der angegebenen Warenart wird die gewünschte Menge von der Quelle in das Ziel umgeladen. Dazu müssen die in den folgenden Abschnitten beschriebenen Bedingungen erfüllt sein:

### 6.4.1 Ladekapazität

Die Objekte, die Waren laden können, besitzen unterschiedliche Kapazitäten, um Waren aufnehmen zu können:

Kasernen, Werften und Warenlager: 500.000 Einheiten (Tonnen oder Stück) je Warenart

Trosse: 1500 Tonnen für bis zu 2 Warenarten

Schiffe: die in der Schiffstypentabelle unter 'LK' angegebene Menge in Tonnen für bis zu 2 Warenarten

Zusätzlich können überall bis zu 2 Milliarden Louisdor lagern (außer bei Kriegsschiffen).

### 6.4.2 Gewicht der Waren

Eine Einheit einer Warenart wiegt nicht immer eine Tonne. Hier ist nur aufgeführt, wie viele Einheiten einer Warenart einer Tonne entsprechen. Ausnahmen bilden Holz und Steine. Bei ihnen gibt es einen Umrechnungsfaktor, damit ein Transport rentabel ist.

1 Einheit = 1 t bei: Nahrung, Erz, Zink, Textilien, Wolle, Gold, Wein

3 Einheiten = 1 t bei: Steine, Holz

5 Einheiten = 1 t bei: Pferden

10 Einheiten = 1 t bei: Bürgern

25 Einheiten = 1 t bei: Wirtschaftspunkten

Geld benötigt keine Ladekapazität.

### 6.4.3 Position der Objekte

Sollen Waren zwischen zwei Objekten verladen werden, müssen diese auf der gleichen Position stehen.

Sollen Waren in ein Warenlager ein- oder ausgeladen werden, muss das Objekt sich in einer Kaserne oder Werft des Besitzers dieses Warenlagers befinden. Für das Warenlager ist folgende Registriernummer anzugeben:

'1' für das Warenlager in Europa

'2' für das Warenlager in der Karibik

'3' für das Warenlager in Indien

## 6.4.4 Verladen bei fremden Objekten

Handelt es sich beim Verladen um zwei eigene Objekte, so ist dies ohne Probleme möglich. Ist aber eines der beiden Objekte (Quelle oder Ziel) ein fremdes, müssen die Staaten in folgendem Verhältnis zueinander stehen:

Quelle	Ziel	Verhältnis
eigenes Objekt	fremdes Objekt	Der Besitzer des Zielobjektes muss zum eigenen Staat mindestens den Handel unterhalten

Andere Möglichkeiten des Warenaustauschs mit anderen Staaten gibt es nicht.

## 6.4.5 Ausladen von Schiffen und Trossen

Schiffe und Trosse können mit einem Befehl komplett entladen werden. Dafür muss für die Warenart ein 'A' angegeben werden. Es wird von allen Waren die angegebene Menge ausgeladen. Ziel muss ein Warenlager, Depot, Hafen oder Handelszentrum sein.

## 6.5 Handel

Jedem Spielzug liegt eine Liste von allen Handelszentren bei. In diesen Handelszentren können Waren an- und verkauft werden. Will man in einem Handelszentrum handeln, lädt man dort Waren ein oder aus. Gewinne und Kosten werden mit dem Schiff, dem Tross, der Kaserne / Werft oder dem Warenlager verrechnet.

### 6.5.1 Ankauf von Waren

Will man in einem Handelszentrum Waren kaufen, so gibt man beim 'Verladen von Waren / Handel' als Quelle die Registriernummer des Handelszentrums, in dem man sich befindet, an. Das Zielobjekt, in das die gekauften Waren geladen werden sollen, muss sich auf der Position des Handelszentrums befinden. Gehört das Handelszentrum zum eigenen Staat, dann kann man über das Warenlager der Karte direkt aus dem Handelszentrum gekauft werden. Will man Waren kaufen, muss man auf dem Zielobjekt das benötigte Geld haben. Für jede Einheit der gekauften Ware muss folgender Preis bezahlt werden:

$$\frac{1600 \cdot \text{WF} \cdot \text{Kurs}}{\sqrt{(\text{WM} + 10)}}$$

WF: Warenfaktor der gekauften Warenart (siehe Kapitel 6.5.3 Warenfaktor auf Seite 50)

Kurs: Handelskurs, der auf dem Handelszentrumsblatt unter Kurs angegeben ist (siehe Kapitel 6.5.4 Kurse auf Seite 50)

WM: Menge, die von der gekauften Ware während der Befehlsbearbeitung im Handelszentrum liegt.

Liegt auf dem Zielobjekt nicht genügend Geld, wird nur so viel gekauft, wie bezahlt werden kann.

### 6.5.2 Verkauf von Waren

Will man in einem Handelszentrum Waren verkaufen, so gibt man beim 'Verladen von Waren / Handel' für das Ziel die Registriernummer des Handelszentrums, in dem man sich befindet, an. Das Quellobjekt, in dem sich die zu verkaufenden Waren befinden, muss sich auf der Position des Handelszentrums befinden. Gehört das Handelszentrum zum eigenen Staat, dann kann über das Warenlager der Karte direkt in das Handelszentrum verkauft werden. Für jede Einheit der verkauften Ware erhält man folgenden Gewinn, der der Quelle gutgeschrieben wird:

$$\frac{1500 \cdot \text{WF} \cdot \text{Kurs}}{\sqrt{(\text{WM} + 10)} + \sqrt{\text{VM}}}$$

WF: Warenfaktor der verkauften Warenart (siehe Seite 50)

Kurs: Handelskurs, der auf dem Handelszentrumsblatt unter Kurs angegeben ist (siehe Seite 50)

WM: Menge, die von der verkauften Ware im Handelszentrum während der Befehlsbearbeitung im Handelszentrum liegt.

VM: Menge, die von der Ware gekauft wird.

## 6.5.3 Warenfaktor

Die Preise der Waren richten sich nach der Menge, die im Handelszentrum liegt (Angebot & Nachfrage) und dem Grundwert einer Ware, die durch den Warenfaktor 'WF' bestimmt ist.

WF	Ware
1.....	Steine
2.....	Pferde, Wolle
3.....	Holz
4.....	Nahrung
5.....	Textilien
6.....	Wirtschaftspunkte
8.....	Wein
30.....	Erz
35.....	Gold
45.....	Zink

## 6.5.4 Kurse

Nicht überall herrscht das gleiche Preisniveau. Dieses unterschiedliche Preisniveau wird durch den Kurs wiedergegeben.

Der Kurs liegt in einem Bereich von 2 bis 6. Der Kurs kann monatlich um den Wert 2 schwanken.

Es kommt vor, dass ein Staat auf einer Karte mehrere Handelszentren besitzt. Diese Handelszentren haben alle den gleichen Kurs.

## 6.5.5 Kauf von Waren durch die Bevölkerung

In beiden 'Verladen von Waren / Handel' Abschnitten wird irgendwann zwischen dem 6. und 18. Verladebefehl einmal für jede Warenart überprüft, wie groß die geladene Menge in den Handelszentren ist. Wird dabei ein bestimmter Wert (von Warenart zu Warenart verschieden) überschritten, so kauft die Bevölkerung einen zufällig bestimmten Anteil, ebenfalls abhängig von der Ware, auf. Allerdings wird die Bevölkerung nie alles kaufen. Spieltechnisch bedeutet das ganz einfach, dass ein gewisser Anteil der Ware einfach verschwindet.

Beispiel: Nach dem 11. Verladebefehl-1. Teil werden sämtliche Bestände aller Handelszentren überprüft. Im ersten Handelszentrum befinden sich 14.500 Wirtschaftspunkte. Die Bevölkerung kauft davon nun 7.200 auf, so dass für den 12. Verladebefehl nur noch 7.300 Wirtschaftspunkte vorhanden sind. Dann werden die Nahrungsmittel überprüft. Hier lagern nur 620. Davon kauft die Bevölkerung nichts. Dieser Vorgang wird für jede Ware und jedes Handelszentrum irgendwann während der 2. Befehlsgruppe 'Verladen von Waren' nochmals durchgeführt.

## 6.6 Verschiffen

Um Objekte, die sich nur auf dem Land bewegen können, über den Wasserweg zu transportieren, müssen diese auf Schiffe verladen werden und anschließend wieder ausgeladen werden. Durch das Verschiffen von Objekten kann man auch Brigaden, Feldherren, Trosse und Spione zu anderen Karten transportieren.

Befehlsabgabe: **Befehl / Objekt / Schiff bzw. Geschwader / Besitzer**

Befehl: E - für das Einschiffen  
1 - für das Ausschiffen nach Norden  
3 - für das Ausschiffen nach Osten  
5 - für das Ausschiffen nach Süden  
7 - für das Ausschiffen nach Westen  
9 - für das Ausschiffen auf Position

Objekt: Die Brigade, der Tross, Spion oder Feldherr, der verschifft werden soll.

Schiff / Geschwader: Registriernummer des Geschwaders, in das eine Brigade oder ein Tross eingeschifft werden soll oder die Registriernummer des Schiffes, in das ein Spion oder Feldherr eingeschifft werden soll.

Besitzer: Staatskennbuchstabe vom Besitzer des Geschwaders, wenn in ein fremdes Geschwader eingeschifft werden soll.

### 6.6.1 Einschiffen von Objekten

Um ein Objekt einzuschiffen, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der Befehl 'E' muss gegeben sein
- Das Objekt muss zum eigenen Staat gehören
- Es muss ausreichend Ladekapazität für das einzuschiffende Objekt bereitstehen
- Das Objekt muss auf der gleichen Position oder auf einer waagrecht oder senkrecht angrenzenden Position zum Schiff bzw. Geschwader stehen
- Brigaden und Feldherren, die in eine neue Schlacht verwickelt sind, können nicht eingeschifft werden
- Das Schiff bzw. Geschwader muss zum eigenen Staat gehören oder der Besitzer des Schiffes bzw. Geschwaders muss zum eigenen Staat ein gegenseitiges Bündnis unterhalten

Die Objekte besitzen folgendes Gewicht:

Feldherren und Spione:	kein Gewicht
Brigaden:	je Mann Infanterie 200 kg
	je Mann Kavallerie 400 kg
	je Mann Artillerie 600 kg
Trosse:	500 t + Gewicht der Waren auf dem Tross

Brigaden und Trosse dürfen nur im Geschwader verschifft werden. Das Geschwader muss für das zu verschiffende Objekt ausreichend Ladekapazität zur Verfügung stellen.

Auf ein Kriegsschiff kann sich nur ein Teil von einer Brigade / einem Tross befinden. Wurde die Ladekapazität nicht vollständig ausgenutzt, geht die Verbleibende für nachfolgende Einschiffungen verloren.

Das Objekt wird auf die Schiffe verteilt. Beim Schiffsausdruck erscheint dann die Registriernummer des verladenen Objektes und dem verladenen Gewichtsanteil.

Feldherren und Spione dürfen nur auf Schiffe eingeschifft werden. Es ist unerheblich, ob dieses Schiff bereits in ein Geschwader eingegliedert ist. Da Feldherren und Spione kein Gewicht besitzen, darf das Schiff voll beladen sein. Objekte, die verschifft werden, lösen sich automatisch aus einem Verband, wenn sie sich darin befinden.

## 6.6.2 Ausschiffen von Objekten

Objekte, die auf Schiffe verladen sind, müssen diese auch wieder verlassen können. Dies geschieht durch das Ausschiffen. Dazu müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Einer der Befehle '1', '3', '5', '7', oder '9' muss gegeben sein.
- Das auszuschiffende Objekt muss zum eigenen Staat gehören.
- Das Zielfeld, auf dem das Objekt ausgeschifft werden soll, muss ein Landfeld sein.
- Hat die Flotte, auf der die Objekte eingeschifft sind, eine Seeschlacht verloren, können keine Objekte ausgeschifft werden.
- Objekte können nicht in dem Monat, in dem sie eingeschifft wurden, ausgeschifft werden.
- Das Zielfeld muss zum eigenen Staat gehören oder
- es muss ein neutrales '?' Feld sein oder
- der Besitzer muss zum eigenen Staat Freundschaft (Verhältnis 4) besitzen oder
- innerhalb Europas muss dem Besitzer des Feldes bereits der Krieg erklärt worden sein oder
- in den Kolonien muss man zum Besitzer des Feldes ein neutrales Verhältnis oder den Krieg aufrecht erhalten

Als Besitzer des Gebietes gilt der Staat, dem die Fläche zu Beginn des Spielzuges (Groß- oder Kleinbuchstabe) gehört.

Das Objekt wird in die als Befehl angegebene Richtung ausgeschifft.

Das Ausschiffen gilt nicht wie eine Bewegung. Das bedeutet, dass es durch das Ausschiffen nicht zu einer Schlacht kommen kann und auch das Feld nicht erobert wird. Findet auf der Position bereits eine Schlacht statt, nehmen die ausgeschifften Truppen daran teil.

Wenn sich ein Feldherr oder Spion auf einem Schiff befindet, das sinkt, ertrinkt er. Wenn sich Teile von Brigaden oder Trosse auf einem Schiff befinden, das sinkt, gehen diese Anteile beim Ausschiffen der Brigaden oder des Trosses verloren.

## 6.7 Abgabe von Schiffen und Territorium

Es ist gestattet, Schiffe und Territorium an andere Staaten abzugeben.

### 6.7.1 Abgabe von Schiffen

Befehlsabgabe: **Staat / Schiff**

Staat: Kennbuchstabe des Staates, der das Schiff erhalten soll  
Schiff: Registriernummer des abzugebenden Schiffes

Damit das Schiff abgegeben werden kann, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Das Schiff muss zum eigenen Staat gehören.
- Das Schiff muss in einer Werft des neuen Besitzers stehen.
- Auf dem Schiff dürfen keine Objekte verladen sein.

Befinden sich auf dem Schiff Bürger (Ware 11), dann gehen diese ersatzlos verloren. Alle anderen Waren werden abgegeben.

### 6.7.2 Abgabe von Territorium

Befehlsabgabe: **Staat / xk / yk**

Staat: Kennbuchstabe des Staates, der das Gebiet erhalten soll  
xk/ yk: Koordinaten des abzugebenden Gebietes

Damit ein Gebiet abgegeben werden kann, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Das Gebiet muss zum eigenen Staat gehören.
- Auf dem Gebiet muss mindestens 1 Brigade des neuen Besitzers stehen.

Befindet sich auf dem Gebiet eine Kaserne / Werft, dann werden Bürger, die sich darin befinden, gelöscht.

## 6.8 Ändern von Namen

Die Namen von Brigaden, Kriegsschiffen und Feldherren sowie der Herrschernamen können geändert werden.

Befehlsabgabe: **Nummer / neuer Name**

Nummer: Registriernummer des Objektes, dessen Name geändert werden soll  
neuer Name: Name, den das Objekt erhalten soll

Die Namen von Kriegsschiffen / Brigaden und Feldherren dürfen bis zu 15 Zeichen lang sein.

Der Herrschernamen kann 25 Zeichen lang sein. Um diesen zu ändern, muss für die Registriernummer die '0' eingesetzt werden.

## 6.9 Abreißen von Objekten

Es ist möglich, die meisten Objekte, die ein Staat besitzt, abzureißen.

### 6.9.1 Abreißen von Bevölkerung

Die Erklärung zum Abreißen der Bevölkerung steht in Kapitel 2.6.5 Senken der Bevölkerungsdichte auf Seite 15.

### 6.9.2 Abreißen von Schiffen

Erklärung zum Abwracken von Schiffen steht in Kapitel 4.9 Abwracken von Schiffen auf Seite 29.

### 6.9.3 Abreißen von Brigaden

Befehlsabgabe: **Brigade / Bataillon**

Brigade: Registriernummer der Brigade, deren Bataillone abgerissen werden sollen.  
Bataillon: Nummer des Bataillons, das aufgelöst werden soll.

Sollen Bataillone entfernt werden, muss sich die Brigade in einer eigenen Kaserne / Werft befinden. Dieser Kaserne / Werft werden 75 % der Soldaten als Bürger sowie 75 % der Pferde bei Kavallerie gutgeschrieben.

Soll die komplette Brigade abgerissen werden, muss für das Bataillon ein 'A' angegeben werden.

### 6.9.4 Abreißen von Kasernen und Werften

Befehlsabgabe: **Kaserne**

Kaserne: Registriernummer der Kaserne / Werft, die abgerissen werden soll.

Alle Waren, die sich in der Kaserne / Werft befinden, werden dem Warenlager der Karte gutgebucht.

Es ist nicht möglich, Kasernen / Werften abzureißen, auf denen sich ein Handelszentrum befindet.

### 6.9.5 Fehlermeldungen

Treten bei der Ausführung der Befehle Fehler auf, werden Fehlermeldungen ausgegeben. Diese sind als Zahlencode unter dem Befehlsblattausdruck angegeben:

**4 2 13 – 18 11 10 –**

Im Beispiel sind folgende zwei Fehler aufgetreten:

Beim Aufstellen von Bataillonen (Befehlsart 4) sind für die Ausführung des 2. Befehls zu wenig Wirtschaftspunkte (Fehlercode 13 für Ware 13) vorhanden. Bei der 2. Fehlermeldung wurde bei der Bewegung (Befehlsart 18) beim 11. Bewegungsbefehl der Kartenrand erreicht (Fehlercode 10).

Beim Ausdruck des Befehlsblattes werden einige Zeichen anders ausgegeben, als sie vom Spieler angegeben werden:

- das '/' wird durch ein '.' ersetzt
- das 'A' wird teilweise durch die '0' ersetzt

Die Fehlercodes und die Erklärung ihrer Bedeutung befinden sich im Anhang.

# 7 Landschlachten

Wenn zwei feindliche Armeen aufeinander treffen, kommt es zu einer Schlacht. Dabei wird zwischen zwei Arten unterschieden. Treffen zwei kleinere Armeen aufeinander, gibt es eine rechnerische Landschlacht. Handelt es sich um zwei größere Armeen, so schlägt man eine simulierte Landschlacht.

## 7.1 Rechnerische Landschlacht

### 7.1.1 Bedingungen für eine rechnerische Landschlacht

Treffen zwei feindliche Armeen aufeinander, von denen mindestens eine nicht simulierfähig ist, kommt es zu einer rechnerischen Landschlacht.

Eine Armee ist dann simulierfähig, wenn sich auf dem Feld, auf dem die Schlacht stattfindet, mindestens 100 eigene Bataillone befinden, die aus mindestens 500 Mann bestehen. Eine kleinere Armee ist nicht simulierfähig.

### 7.1.2 Ablauf einer rechnerischen Landschlacht

Bei einer rechnerischen Landschlacht kann kein Einfluss auf den Schlachtverlauf genommen werden. Die Schlacht besteht aus 5 Schlachtrunden, die in folgender Reihenfolge ablaufen:

1. Kampfrunde: Fernkampf der Artillerie
2. Kampfrunde: Fernkampf aller Truppen
3. Kampfrunde: Nahkampf
4. Kampfrunde: Nahkampf
5. Kampfrunde: Fernkampf aller Truppen

### 7.1.3 Fernkampf

Zuerst werden die Fernkampfpunkte beider Armeen nach folgender Formel errechnet:

$$\frac{EW \cdot \sqrt{FK} \cdot \sqrt{RW} \cdot \text{Mann} \cdot GF \cdot z(1-2)}{333}$$

Die Faktoren haben folgende Bedeutung:

- |            |                                    |                             |
|------------|------------------------------------|-----------------------------|
| FK:        | Fernkampfpunkte                    | (siehe Truppentypentabelle) |
| RW:        | Reichweite der Fernkampfpunkte     | (siehe Truppentypentabelle) |
| EW:        | Erfahrungswert des Bataillons      |                             |
| Mann:      | Mannschaftsstärke des Bataillons   |                             |
| GF:        | Geländefaktor (siehe Kapitel 7.1.5 | Gelände auf Seite 56)       |
| $z(1-2)$ : | Zufallszahl von 1 bis 2            |                             |

Diese Formel gilt für jedes einzelne Bataillon. Alle Werte addiert ergeben die Gesamtkampfpunkte einer Armee. Diese werden nun gleichmäßig auf alle gegnerischen Bataillone aufgeteilt. Jedes gegnerische Bataillon hat dann pro Kampfpunkt einen Mann Verlust (zu Ausnahmen siehe Kapitel 7.1.6 Besonderheiten einiger Truppentypen auf Seite 56).

## 7.1.4 Nahkampf

Für eine Nahkampftruppe werden die Nahkampfpunkte beider Armeen nach folgender Formel ermittelt:

$$\frac{EW \cdot \sqrt{NK} \cdot Mann \cdot GF \cdot z(1-3)}{250}$$

Die Faktoren haben folgende Bedeutung:

- EW: Erfahrungswert des Bataillons
- NK: Nahkampfpunkte des Bataillons (siehe Truppentypentabelle)
- Mann: Mannschaftsstärke des Bataillons
- GF: Geländefaktor (siehe Kapitel 7.1.5 Gelände auf Seite 56)
- z(1-3): Zufallszahl von 1 bis 3

Auch diese Formel gilt für jedes einzelne Bataillon. Die Werte aller Bataillone addiert ergeben die Gesamtnahkampfpunkte jeder Armee. Diese werden nun gleichmäßig auf jedes gegnerische Bataillon verteilt. Jedes gegnerische Bataillon hat dann pro Nahkampfpunkt einen Mann Verlust.

## 7.1.5 Gelände

Die Effektivität der verschiedenen Truppentypen hängt vom Gelände des Schlachtortes ab. Wie groß die Wirkung der einzelnen Truppengattungen ist, lässt sich aus der folgenden Tabelle ablesen. Der %-Wert fließt als Geländefaktor 'GF' mit in den Formeln zur Kampfpunkteermittlung ein.

Truppentyp	B, Q	H, K, T	W	D, G	S
Infanterie	100 %	80 %	50 %	50 %	45 %
Plänkler	100 %	100 %	75 %	75 %	65 %
leichte Kavallerie	100 %	100 %	60 %	50 %	35 %
schwere Kavallerie	100 %	80 %	35 %	35 %	25 %
leichte, schwere Artillerie	100 %	80 %	35 %	50 %	25 %
berittene Artillerie	100 %	90 %	50 %	75 %	25 %

Das Gelände des Schlachtortes ist auf der Arbeitskarte auf der 2. Position (Geländetyp) angegeben.

## 7.1.6 Besonderheiten einiger Truppentypen

### 7.1.6.1 Kürassiere

Alle Kavallerietypen, die gepanzert sind, haben in den Fernkampfrunden 25 % weniger Verluste. Diese Truppentypen sind in der Armeetabelle mit dem Kürzel 'Cü' gekennzeichnet.

### 7.1.6.2 Koloniale Hilfstruppen

Der Erfahrungswert der Kolonialen Hilfstruppen (Kh, Typ 17), der Kolonialen Reiter (Kr, Typ 37) und der Kolonialen Kavallerie (Kk, Typ 39) wird, wenn sie in Europa kämpfen, um den Wert 1 gesenkt.

### 7.1.6.3 Religiöse Fanatiker

Kämpfen die religiösen Fanatiker (RF), die nur Marokko ausheben darf, im Heimatgebiet von Marokko, dann erhöht sich deren Erfahrungswert um den Wert 1!

### 7.1.6.4 Pioniere

Pioniere (Pi) greifen nicht durch direkte Aktionen ins Kampfgeschehen ein. Sie haben von daher nur 50 % Verluste und nur 75 % Wirkung in der Schlacht.

## 7.1.7 Feldherren

Der jeweils beste Feldherr einer Armee, der auf dem Schlachtfeld anwesend ist, nimmt an der Schlacht teil. Er erhöht die Erfahrungswerte so vieler Bataillone für den Verlauf der Schlacht um den Wert 1, wie sein Erfahrungswert groß ist.

Der Feldherr, dessen Armee die Schlacht verloren hat, kann mit einer Chance von 20 % fallen. Der Feldherr, dessen Armee eine Schlacht gewonnen oder unentschieden beendet hat, kann mit einer Chance von 5 % fallen.

Die Befehlsfähigkeit des Feldherrn, dessen Armee die Schlacht gewonnen hat, steigt um 1 bis 2 Punkte.

## 7.1.8 Festungen in rechnerischen Landschlachten

Befindet sich auf dem Schlachtfeld eine Festung, so hat die Armee, die die Festung besitzt, einen gewissen Schutz.

### 7.1.8.1 Voraussetzung für eine Festungsschlacht

Damit es zu einer rechnerischen Landschlacht auf einer Festung kommt, muss der Gegner des Festungsbesitzers genügend Artillerie oder Pioniere mit sich führen.

Die Menge der benötigten Artillerie hängt von der Ausbaustufe der Festung ab:

bei einer kleinen	Festung:	2 Bataillone schwere Artillerie
bei einer mittleren	Festung:	4 Bataillone schwere Artillerie
bei einer großen	Festung:	8 Bataillone schwere Artillerie

Steht nicht genügend schwere Artillerie zur Verfügung, so kann je ein Bataillon schwere Artillerie durch zwei Bataillone leichter oder berittener Artillerie ersetzt werden.

Auch Pioniere waren in der Lage Festungsmauern zu zerstören. Vier Pionierbataillone ersetzen ein Bataillon schwere Artillerie oder zwei Bataillone leichte / berittene Artillerie.

Die Bataillone können gemischt eingesetzt werden. So würde es genügen, eine mittlere Festung mit folgenden Bataillonen anzugreifen:

2 Bataillone schwere, 2 Bataillone berittene und 1 Bataillon leichte Artillerie sowie 2 Pionierbataillone.

Die Artillerie- und Pionierbataillone, die zum Angriff auf die Festungsmauer eingesetzt werden, müssen zumindest 500 Mann und einen Erfahrungswert von 5 besitzen.

Sollte die entsprechende Artillerie nicht zur Verfügung stehen, findet nur dann eine Schlacht statt, wenn die Armee, die sich in der Festung befindet, mindestens die doppelte Mannschaftsstärke der angreifenden Armee besitzt.

Findet keine Schlacht statt, kommt es nur zu einem Artilleriefeuer. Dabei schießt die Artillerie der beiden Gegner 5 Kampfrunden. (siehe auch Kapitel 7.1.8.3 Festungsartillerie auf Seite 58).

### 7.1.8.2 Schutz durch die Festung

Findet die Festungsschlacht statt, dann hat der Besitzer der Festung geringere Verluste. Der Schutz hängt von der Festungsgröße ab.

kleine Festung: Der Verteidiger hat nur 80 % der normalen Verluste  
mittlere Festung: Der Verteidiger hat nur 65 % der normalen Verluste  
große Festung: Der Verteidiger hat nur 45 % der normalen Verluste

Wenn der Festungsbesitzer die Schlacht verliert, besteht eine Chance von 90 %, dass die Festungsstufe um den Wert 1 sinkt. Ansonsten beträgt diese Chance nur 25 %.

### 7.1.8.3 Festungsartillerie

Die Festungen verfügen in der rechnerischen Landschlacht über eine eigene Artillerie, die folgende Fernkampfpunkte besitzt:

$$\text{Festungsfaktor} \cdot \text{GF} \cdot z(1-2)$$

Die Faktoren haben folgende Bedeutung:

Festungsfaktor: 500 bei einer kleinen Festung  
1000 bei einer mittleren Festung  
1500 bei einer großen Festung

GF: Geländefaktor der leichten und schweren Artillerie (Kapitel 7.1.5 Gelände auf Seite 56)

$z(1-2)$ : Zufallszahl von 1 bis 2

### 7.1.9 Sieger einer rechnerischen Landschlacht

Zur Siegerermittlung werden die ins Feld geführten Soldaten mit den Verlusten in ein Verhältnis gesetzt. Besteht nun zwischen den Werten der beiden Armeen ein Unterschied von mindestens 2, dann hat die Armee mit dem höheren Wert die Schlacht gewonnen und die andere Armee verloren. Ist der Unterschied kleiner als 2, endet die Schlacht unentschieden.

Ein Beispiel:

$$\text{Armee A: } 40.000 \text{ Mann, } 5.880 \text{ eigene Verluste Schlachtwert} = \frac{40000}{5880} = 6,8$$

$$\text{Armee B: } 10.000 \text{ Mann, } 7.895 \text{ eigene Verluste Schlachtwert} = \frac{10000}{7895} = 2,5$$

Da der Schlachtwert der Armee A um den Wert 4,3 höher ist als der der Armee B, hat die Armee A die Schlacht gewonnen.

War zu Beginn des Spielzuges ein Schlachtteilnehmer Besitzer des Feldes, so bekommt der Staat, der die Schlacht gewonnen hat, den Schlachtort zugesprochen. Die unterlegene Armee erleidet auf der Flucht noch zusätzliche Verluste von bis zu 15 %, mindestens jedoch 25 Mann, je Bataillon.

### 7.1.10 Steigen des Erfahrungswertes

Da die Bataillone der siegreichen Armee an Erfahrung hinzugewonnen haben, kann deren Erfahrungswert steigen. Der Erfahrungswert eines Bataillons steigt mit einer Wahrscheinlichkeit von bis zu 10 % um den Wert 1. Der Erfahrungswert kann durch Schlachten jedoch maximal um den Wert 2 höher steigen als durch die Ausbildung (siehe Kapitel 5.1.7 Erfahrungswert auf Seite 33).

### 7.1.11 Ausdruckformat einer rechnerischen Landschlacht

Im Kopf des Ausdrucks sind die Schlachtnummer, die Spielnummer, das Spieldatum, die beteiligten Nationen sowie der Schlachtort angegeben. Anschließend wird der Zustand der Armee aufgelistet. Dann wird angegeben, welche Bataillone vom Feldherrn angesprochen wurden und dadurch für den Verlauf der Schlacht eine Erfahrungswerterhöhung erhalten. Es folgt der Schlachtverlauf der Fern- und Nahkampfrunde. Dabei werden jeweils die Mannschaftsstärken, die Anzahl der Bataillone, die Gesamtkampfpunktzahl und die Verluste angegeben. Dann wird die Siegerermittlung anhand der Kräfteverhältnisse sowie der Gesamtsieger ermittelt. Zum Schluss werden nochmals beide Armeen ausgedruckt. Diesmal jedoch mit allen Verlusten und den erhöhten Erfahrungswerten.

## 7.2 Simulierte Landschlacht

### 7.2.1 Bedingung für eine Simulierte Landschlacht

Treffen zwei feindliche Armeen aufeinander, die beide simuliertauglich sind, kommt es zu einer Simulierten Landschlacht. Eine Armee ist dann simulierfähig, wenn sie 100 oder mehr Bataillone mit sich führt, die aus wenigstens 500 Mann bestehen.

### 7.2.2 Das Schlachtfeld

#### 7.2.2.1 Geographie des Schlachtfeldes

Das Schlachtfeld hat eine Breite von 45 und eine Tiefe von 40 Positionen. Daraus ergeben sich 1800 Koordinatenpaare. Jedes dieser Koordinatenpaare beinhaltet 2 Informationen:

1. Bodenbeschaffenheit
2. Geländehöhe über dem normalen Geländeniveau

Für die Bodenbeschaffenheit gibt es folgende Angaben:

'.'	freies Gelände
'W'	Wald
'b'	Buschwerk
'#'	Dorf
'*'	Fluss
'ii'	Schanze
'/'	Pontonbrücke
'\$'	Festungsmauer

Der Punkt gibt das freie Gelände auf dem Schlachtfeld an. Die Zusammensetzung des Schlachtgeländes hängt vom Grundgelände auf der Geländekarte ab. So ist z.B. auf der Grundfläche 'Wald' mit einem walddreichen Schlachtgelände zu rechnen.

#### 7.2.2.2 Unterteilung des Schlachtfeldes

Das Schlachtfeld ist in drei Bereiche eingeteilt. Dabei handelt es sich um die zwei Aufstellungsbereiche sowie dem dazwischen liegenden Kampfbereich.

Der Aufstellungsbereich der Armee A liegt innerhalb der oberen 10 Koordinaten und reicht von  $x_k=11$  bis  $x_k=35$ . Der Aufstellungsbereich der Armee B liegt innerhalb der unteren 10 Koordinaten und reicht ebenfalls von  $x_k=11$  bis  $x_k=35$ .

Aufstellungsbereich A:	$x_k$ von 11 bis 35, $y_k$ von 1 bis 10
Aufstellungsbereich B:	$x_k$ von 11 bis 35, $y_k$ von 31 bis 40

#### 7.2.2.3 Dörfer

In jeder Schlacht gibt es Dörfer. Ein Dorf kann bis zu 9 Felder groß sein. Die Anzahl der Dörfer richtet sich nach der Bevölkerungsdichte des Schlachtortes:

$$\text{Anzahl Dörfer} = \text{Bevölkerungsdichte} + 2$$

In jedem Aufstellungsbereich befindet sich wenigstens ein Dorf.

### 7.2.2.4 Strategische Punkte

In jedem Aufstellungsbereich befinden sich drei strategische Punkte. Diese befinden sich an folgenden Stellen:

1. Punkt: Im Dorf
2. Punkt: Innerhalb einer Festung, ansonsten der höchste Punkt im Aufstellungsbereich
3. Punkt: Der höchste oder zweithöchste Punkt im Aufstellungsbereich

Die strategischen Punkte liegen jedoch immer 5 Felder auseinander.

### 7.2.3 Ablauf einer Schlacht

Bevor die Befehlsgebung beschrieben wird, muss zuerst ein Schlachtverlauf geschildert werden:

Aus den Bataillonen der beiden Armeen werden automatisch Bataillonsgruppen gebildet (siehe Kapitel Bataillonsgruppen auf Seite 61). Aus jeweils einer Bataillonsgruppe wird ein Verband gebildet. Diese Verbände werden dann auf eine Position innerhalb des eigenen Aufstellungsbereiches gesetzt. Von dieser Position aus beginnen die Verbände die Schlacht.

Eine Schlacht verläuft in 25 Runden. Jede dieser Runden ist in zwei Halbrunden unterteilt, die aus unterschiedlichen Aktionen bestehen:

1. Halbrunde:
  - Fluchtbewegungen beider Armeen
  - Sammelphase beider Armeen
  - Bewegung der Armee A
  - Verteidigungsfeuer der Armee B
  - Angriffsfeuer der Armee A
  - Simultane Nahkämpfe beider Armeen
  - Moralchecks
2. Halbrunde:
  - Fluchtbewegungen beider Armeen
  - Sammelphase beider Armeen
  - Bewegung der Armee B
  - Verteidigungsfeuer der Armee A
  - Angriffsfeuer der Armee B
  - Simultane Nahkämpfe beider Armeen
  - Moralchecks

Die Verbände erhalten Befehle, nach denen diese handeln.

Alles weitere über Bewegung, Kämpfe und Siegbedingungen folgt in den nächsten Abschnitten.

### 7.2.4 Das Befehlsblatt

Für jede simulierte Landschlacht gibt es ein spezielles Befehlsblatt. Darauf werden alle Angaben gemacht, nach denen die Bataillone in der Schlacht handeln.

Oben auf dem Befehlsblatt muss der Staat, die Schlacht- und die Spielnummer eingetragen werden.

Die nächsten Eintragungen werden in den nachfolgenden Abschnitten erklärt.

#### 7.2.4.1 Eingliederung des Feldherren

Hier wird angegeben, mit welchem Verband der Feldherr während der Schlacht marschiert.

#### 7.2.4.2 Setzen von Schanzen

Staaten, die in der Schlacht eine Festung besitzen, dürfen vor der Schlacht in ihrem Aufstellungsbereich Schanzen setzen (siehe Kapitel 7.2.11.2 Schanzen auf Seite 71). Dazu muss die Position für diese Schanze angegeben werden.

### 7.2.4.3 Verband

In der simulierten Landschlacht werden die Bataillone in Form von Verbänden eingesetzt. Ein Verband besteht aus einer Bataillonsgruppe, die zwei bis vier Bataillone beinhaltet. Ein Verband kann genau eine Bataillonsgruppe aufnehmen. Auf dem Befehlsblatt ist hinter der Verbandsnummer die Nummer der gewählten Bataillonsgruppe einzutragen.

In einer Schlacht kann es bis zu 180 Verbände geben. Die Anzahl der Verbände pro Armee wird in Abhängigkeit zu ihrer Größe aufgeteilt. Dabei kann das Verhältnis maximal 110 : 70 Verbände aufnehmen. Der Wert der Anzahl der Verbände stellt auch die höchste nutzbare Verbandsnummer dar. Es dürfen auf dem Befehlsblatt keine Lücken bleiben, die mit höheren Verbandsnummer aufgefüllt werden.

#### Bataillonsgruppen

Alle Bataillone einer Armee werden zu Bataillonsgruppen zusammengefasst. Eine Bataillonsgruppe beinhaltet zwei, drei oder vier Bataillone vom gleichen Truppentyp.

Es wird versucht, dass möglichst viele Verbände in der Schlacht eingesetzt werden können. Deshalb werden Bataillonsgruppen bei kleinen gegnerischen Armeen aus zwei, bei großen Armeen aus vier Bataillonen gebildet. Die Bataillonsgruppen sind jedoch bei beiden Armeen gleich groß.

Sind in einem Truppentyp nicht genügend Bataillone vorhanden, um eine komplette Bataillonsgruppe zu bilden, werden diese mit Bataillonen ähnlichen Typs zusammengefasst. Es gelten dann die Kampfwerte des schlechtesten Typs.

In einer Bataillonsgruppe werden nur Bataillone aufgenommen, die aus mindestens 350 Mann bestehen. Kleinere Bataillone nehmen nicht an der Schlacht teil. Diese Zahl ist nicht mit den 500 Mann aus Kapitel 7.1.1 und 7.1.2 zu verwechseln.

#### Aufstellen des Verbandes

Unter xk/yk ist das Koordinatenpaar anzugeben, auf dem sich der Verband zu Beginn einer Schlacht befindet. Diese Position muss innerhalb des eigenen Aufstellungsbereiches liegen. Die Aufstellungsbereiche umfassen auf dem Schlachtgelände folgende Gebiete:

Aufstellungsbereich für die Armee A:	x-Koordinate 11 - 35, y-Koordinate	1 - 10
Aufstellungsbereich für die Armee B:	x-Koordinate 11 - 35, y-Koordinate	31 - 40

Wird keine Position oder eine Position, die sich innerhalb des eigenen Aufstellungsbereiches befindet, angegeben, nimmt der Verband nicht an der Schlacht teil.

Wird eine Position angegeben, auf der schon ein anderer Verband aufgestellt wurde, oder auf der sich der Truppentyp nicht befinden darf, wird der neu aufzustellende Verband auf eine mögliche, weiter hinten liegende Position gestellt.

Ein Verband darf nur auf den Feldern aufgestellt werden, auf die er sich auch bewegen darf (siehe Kapitel 7.2.6 Der Bewegungsablauf auf Seite 65).

#### Angriffszeit

Unter 'Angr' wird die Schlachtrunde angegeben, in der die durch die Befehle gewünschte Bewegung gewonnen wird. Nah- und Fernkämpfe werden unabhängig von der Angriffszeit ausgeführt. Wird für 'Angr' 0 oder 1 angegeben, beginnt die Bewegung direkt zur ersten Schlachtrunde, ansonsten mit einer entsprechenden Verzögerung.

#### Befehligen von Verbänden

Damit ein Verband nicht nur sinnlos im eigenen Aufstellungsbereich herumsteht, muss er einen Befehl erhalten. Eine Befehlsstruktur setzt sich aus dem Befehl, einem Befehlszusatz, einer Formation und bis zu zwei Zielfeldern zusammen.

#### Wechselbedingungen

Zu Beginn der Schlacht wird der erste Befehl des Verbandes ausgeführt. Es gibt für jeden Verband noch einen Alternativbefehl. Wann sich der Verband nach diesem Befehl richtet, wird durch die Wechselbedingung angegeben (siehe Kapitel 7.2.5.5 Wechselbedingungen auf Seite 64).

## 7.2.5 Die Befehle

Bei den folgenden Befehlen marschiert der Verband auf die angegebenen Zielfelder und übernimmt zusätzlich folgende Aktionen:

- 11 Er greift die unter Befehlszusatz gewählten Truppentypen an, wenn sie sich zu Beginn einer Halbrunde innerhalb einer Reichweite befinden.
- 12 Er greift die unter Befehlszusatz gewählten Truppentypen an, wenn sie sich zu Beginn einer Halbrunde innerhalb einer Sichtlinie befinden. (Die Entfernung zum Gegner ist ohne Bedeutung)
- 13 Befinden sich feindliche Verbände näher als x Felder von dem Verband (Richtung gegnerischem Aufstellungsbereich), dann zieht er sich bis auf x Felder zurück in Richtung des eigenen Aufstellungsbereiches. x ist die unter Befehlszusatz angegebene Entfernung. Ist unter Befehlszusatz keine Angabe gemacht, werden als Entfernung 5 Felder angenommen.

Bei den folgenden Befehlen marschiert der Verband auf Strategische Punkte. Unter Befehlszusatz ist die Reihenfolge anzugeben, nach der der Verband die Strategischen Punkte angreift:

- 21 auf die feindlichen Strategischen Punkte
- 22 auf die feindlichen Strategischen Punkte, wenn sie noch nicht besetzt wurden
- 23 auf die eigenen Strategischen Punkte
- 24 auf die eigenen Strategischen Punkte, wenn sie verloren gegangen sind

Die folgenden Befehle sind weitere Spezialbefehle, von denen die Befehle 36 - 39 nur für Pionierverbände gelten:

- 31 Der Verband greift die unter Befehlszusatz gewählten Truppentypen an, wenn sie sich zu Beginn meiner Halbrunde in Reichweite des Verbandes befinden. Der Verband zieht sich nach jedem Angriff auf seine Ausgangsposition zurück.
- 32 Der Verband bewegt sich auf das erste angegebene Zielfeld und schießt dann auf das 2. Zielfeld, wenn sich darauf ein feindlicher Verband oder eine Festungsmauer befindet. Ist kein 2. Zielfeld angegeben, schießt der Verband direkt auf das 1. Zielfeld.
- 33 Der Verband bewegt sich auf die Zielfelder zu und versucht, primär die unter Befehlszusatz angegebenen Truppentypen zu beschießen.
- 34 Der Verband macht einen geordneten Rückzug und zieht sich dabei nach hinten zurück. Hat er die letzte Position des Schlachtfeldes erreicht, entfernt er sich daraus, wenn sich die Schlacht wenigstens in der 15. Runde befindet. Ansonsten wartet der Verband auf dem hinteren Schlachtrand. Der Verband löst sich aus Nahkämpfen und versucht, solche zu meiden.
- 36 Der Pionierverband bewegt sich direkt auf die angegebenen Zielfelder und versucht, auf diesen eine Schanze zu errichten.
- 37 Der Pionierverband bewegt sich direkt auf die angegebenen Zielfelder und versucht, auf benachbarten Flussfeldern eine Pontonbrücke zu bauen.
- 38 Der Pionierverband bewegt sich auf die Zielfelder zu. Befinden sich aber zu Beginn einer Halbrunde gegnerische Schanzen in seiner Sichtlinie, bewegt er sich darauf zu und versucht sie zu sprengen.
- 39 Der Pionierverband bewegt sich auf die Zielfelder zu. Befinden sich aber zu Beginn einer Halbrunde gegnerische Pontonbrücken in seiner Sichtlinie, bewegt er sich darauf zu und versucht, diese zu sprengen.

Bei diesen Befehlen ist das Zielfeld immer eine Position neben dem unter Befehlszusatz angegebenen Verband. Die Nachbarposition richtet sich immer nach der Bewegungsrichtung des führenden Verbandes:

41	vor	42	vorne links	43	rechts	44	hinten rechts
45	hinten	46	hinten links	47	links	48	vorne rechts

Bei den nachfolgenden Befehlen ist das Zielfeld immer eine Position neben dem unter Befehlszusatz angegebenen Verband. Hier wechseln jedoch die beiden gekoppelten Verbände ihre Position, wenn sie direkt nebeneinander stehen und der führende Verband in einen Nahkampf geraten ist. Zielfelder haben keine Bedeutung:

51	vor	52	vorne links	53	rechts	54	hinten rechts
55	hinten	56	hinten links	57	links	58	vorne rechts

Wenn bei den Befehlen 41-58 der führende Verband vernichtet wird oder zu flüchten beginnt, werden dessen Befehlsstruktur übernommen.

## 7.2.5.1 Vereinfachte Befehle

Die im Kapitel 7.2.5 erklärten Befehle sind äußerst vielseitig einsetzbar. Um aber das Ausfüllen eines Schlachtformulars zu erleichtern, gibt es einige vereinfachte Befehle, die schneller zu erlernen sind. Diese Befehle sind alle von den zuvor beschriebenen abgeleitet. Es kann hier kein Befehlszusatz gegeben werden. Eine Formation, in der der Verband marschieren soll, ist jedoch erforderlich.

- 1 Der Verband marschiert auf die angegebenen Zielfelder zu. Er ignoriert dabei sämtliche gegnerische Verbände. Wenn keine Zielfelder angegeben sind, dann bleibt der Verband auf der Koordinate stehen und verteidigt diese. Dieser Befehl setzt sich zusammen aus:  
Befehl 11, Befehlszusatz 30 plus dem Formationsbefehl
- 2 Der Verband marschiert auf die angegebenen Zielfelder zu. Er greift aber feindliche Verbände an, wenn diese sich zu Beginn der Halbrunde in seiner Sichtlinie befinden und er diese Verbände von seinen Bewegungspunkten her erreichen kann. Dieser Befehl setzt sich zusammen aus:  
Befehl 11, Befehlszusatz 0 plus dem Formationsbefehl
- 3 Der Verband marschiert auf die angegebenen Zielfelder zu. Er greift aber alle feindlichen Verbände an, wenn sie sich zu Beginn der Halbrunde innerhalb seiner Sichtlinie befinden. Kann er diese in der Halbrunde nicht erreichen, marschiert er jedoch bereits in ihre Richtung. Dieser Befehl setzt sich zusammen aus:  
Befehl 12, Befehlszusatz 0 plus dem Formationsbefehl
- 4 Der Verband bleibt auf seiner Position stehen. Befindet sich aber zu Beginn der Halbrunde ein feindlicher Verband in seiner Sichtlinie, der von den Bewegungspunkten her zu erreichen ist, dann wird dieser Verband angegriffen. Am Ende des Nahkampfes zieht sich der Verband wieder zurück auf sein Ursprungsfeld. Dieser Befehl setzt sich zusammen aus:  
Befehl 31, Befehlszusatz 0 plus dem Formationsbefehl
- 5 Der Verband bewegt sich auf die angegebenen Zielfelder zu. Steht aber innerhalb von 5 Feldern vor ihm (Richtung gegnerischer Aufstellungsbereich) ein feindlicher Verband in der Sichtlinie, dann bleibt er in einer Entfernung von 5 Feldern stehen oder zieht sich auf diese Entfernung zurück. Dieser Befehl setzt sich zusammen aus:  
Befehl 13, Befehlszusatz 0 plus dem Formationsbefehl

## 7.2.5.2 Befehlszusatz

Fast alle Befehle benötigen einen Befehlszusatz um ihre Befehle auszuführen.

Die Verbände, die Befehl 11, 12, 31 und 33 befolgen, reagieren auf bestimmte Truppentypen. Auf welche Typen er reagieren soll, wird durch einen der folgenden Codes angegeben:

- |  |  |
|--|--|
| 0: Alle Truppentypen                                     | 11: Kavallerie in Kolonne                  |
| 1: Infanterie in Kolonne                                 | 12: Kavallerie in Linie                    |
| 2: Infanterie in Linie                                   | 13: Kavallerie in Plänkelformation         |
| 3: Infanterie in Plänkelformation                        | 15: Kavallerie in Flucht                   |
| 4: Infanterie im Karree                                  | 19: Kavallerie - alle Formationen          |
| 5: Infanterie in Flucht                                  | 20: Artillerie                             |
| 7: Infanterie in Linie oder Kolonne                      | 28: Alle flüchtenden Einheiten             |
| 8: Infanterie in Linie, Kolonne oder in Plänkelformation | 29: Alle Truppentypen                      |
| 9: Infanterie- alle Formationen                          | 30: Es wird auf keinen Truppentyp reagiert |

Die Befehle 21 - 24 benötigen als Befehlszusatz eine Reihenfolge, nach der sie über die strategischen Punkte marschieren. Diese Reihenfolge richtet sich nach der Angabe auf dem Schlachtaufstellungsblatt und nicht deren Lage auf dem Schlachtfeld. Es gibt folgende Reihenfolge:

- 1: Reihenfolge 1. - 2. - 3. Strategischer Punkt
- 2: Reihenfolge 1. - 3. - 2. Strategischer Punkt
- 3: Reihenfolge 2. - 1. - 3. Strategischer Punkt
- 4: Reihenfolge 2. - 3. - 1. Strategischer Punkt
- 5: Reihenfolge 3. - 1. - 2. Strategischer Punkt
- 6: Reihenfolge 3. - 2. - 1. Strategischer Punkt

Der Befehl 13 benötigt als Angabe die Entfernung, die der Verband zum Gegner einhalten muss.

Die Befehle 41 - 48 und 51 - 58 benötigen als Befehlszusatz die Angabe, welchem eigenen Verband sie folgen sollen.

Die Befehle 32, 36 - 39 benötigen keinen Befehlszusatz.

### **7.2.5.3 Zielfelder**

Für die Befehle 11 - 13, 32, 33 und 36 - 39 haben Zielfelder eine Bedeutung. Ein Verband mit einem dieser Befehle bewegt sich immer auf das erste und dann auf das zweite Zielfeld zu. Es ist zu beachten, dass der Verband zusätzlich die bei den Befehlen angegebene Aktion ausführt.

### **7.2.5.4 Formationen**

Für einen Verband kann eine Formation gewählt werden. In dieser Formation nimmt der Verband an der Schlacht teil. Folgende Formationen stehen zur Auswahl:

- 1: Kolonne
- 2: Linie
- 3: Plänkelformation
- 4: Karree

Nicht jeder Truppentyp kann alle Formationen bilden. Welche Formationen möglich sind, ist aus den jeweiligen Armeetabellen der Staaten abzulesen.

### **7.2.5.5 Wechselbedingungen**

Einem Verband können bis zu zwei Befehlsstrukturen gegeben werden. Die erste Befehlsstruktur wird zu Beginn der Schlacht bearbeitet. Wann die zweite Befehlsstruktur einspringt, wird durch die 'Wechselbedingung' gesteuert. Davon gibt es folgende Möglichkeiten:

- 1 - 25: Beginn der entsprechenden Schlachtrunde
- 30: Mannschaftsstärke des Verbandes ist unter 750 Mann gesunken
- 31: Mannschaftsstärke des Verbandes ist unter 1000 Mann gesunken
- 32: Mannschaftsstärke des Verbandes ist unter 1250 Mann gesunken
- 33: Mannschaftsstärke des Verbandes ist unter 1500 Mann gesunken
- 34: Mannschaftsstärke des Verbandes ist unter 1750 Mann gesunken
- 35: Mannschaftsstärke des Verbandes ist unter 2000 Mann gesunken
- 36: Mannschaftsstärke des Verbandes ist unter 2250 Mann gesunken
- 37: Mannschaftsstärke des Verbandes ist unter 2500 Mann gesunken
- 38: Mannschaftsstärke des Verbandes ist unter 2750 Mann gesunken
- 39: Mannschaftsstärke des Verbandes ist unter 3000 Mann gesunken
- 41: Das letzte Zielfeld wurde erreicht
- 45: Die eigene Armee hat einen Vorteil erreicht
- 46: Die eigene Armee ist im Nachteil

## 7.2.6 Der Bewegungsablauf

In jeder Runde bewegen sich die Verbände einmal (Ausnahme sind flüchtende Verbände). In der 1. Halbrunde bewegen sich die Verbände der Armee A, in der 2. Halbrunde die der Armee B. Bei der Bewegungsphase beginnt immer der Verband 1 und es geht mit aufsteigender Verbandsnummerierung weiter.

Bevor sich ein Verband bewegt, wird sein Zielort anhand seiner Befehlsstruktur ermittelt. Ein Ziel kann ein feindlicher Verband, der angegriffen werden soll oder auch die durch die Zielfeldangaben gewünschte Position sein. Ist nun das Zielfeld bekannt, versucht der Verband, sich in direkter Linie darauf hinzubewegen. Trifft ein Verband auf ein Hindernis, so versucht er, diesem auszuweichen. Welche Geländetypen für die Truppentypen ein Hindernis darstellen, ist aus der BP-Verbrauchs-Tabelle unten ersichtlich.

Welche Entfernung ein Verband innerhalb einer Halbrunde zurücklegen kann, ist von den zur Verfügung stehenden Bewegungspunkten seines Truppentyps sowie dem Gelände abhängig. Wie viele Bewegungspunkte ein Truppentyp besitzt, steht in der Armeetable unter 'BP'.

Folgende Bewegungspunkte werden verbraucht, wenn ein Feld betreten wird:

freie Fläche	2 BP für alle Truppentypen
Wald	4 BP für Infanterie 8 BP für leichte Kavallerie
Buschwerk	3 BP für Infanterie 4 BP für Kavallerie
Dörfer	4 BP für Infanterie
Schanze	4 BP für Infanterie 8 BP für Kavallerie 6 BP für Artillerie
Fluss	25 BP für alle Truppentypen
Pontonbrücke	4 BP für alle Truppentypen

Truppentypen, die nicht mit BP-Verbrauch aufgeführt sind, dürfen sich nicht über das entsprechende Gebiet bewegen.

Steigt die Höhe des Geländes, über den ein Verband marschiert an, dann erhöht sich der Verbrauch der Bewegungspunkte:

Es wird der Differenzwert des Höhenanstieges an Bewegungspunkten verbraucht. Das heißt, dass z.B. ein Infanterieverband, der von einem Feld der Höhe 2 auf ein Waldfeld der Höhe 4 marschiert 6 BP benötigt. (4 für das Gelände + 2 für die Höhendifferenz).

Ein Verband kann sich mindestens ein Feld bewegen, wenn er nicht durch ein Hindernis aufgehalten wird.

Steht ein Verband zu Beginn der Bewegungsphase oder in deren Verlauf neben einen feindlichen Verband, wird seine Bewegung sofort abgebrochen und es beginnt der Nahkampf. Wenn es durch die Bewegung zu einem Nahkampf kommen kann, gibt es eine Reihe von Moraltests, ob eine Bewegung begonnen wird, ob Verbände flüchten und ob Karrees gebildet werden. (siehe Kapitel 7.2.9 Moralcheck auf Seite 69).

Es ist möglich, dass Verbände über eigene Verbände 'hinwegmarschieren'. Sie können jedoch nicht am Ende der Bewegung auf der gleichen Position stehen bleiben. Wäre dies der Fall, bleibt der zu bewegendende Verband weiter hinten oder auf einem Nachbarfeld stehen.

### 7.2.6.1 Fluchtbewegung

Verbände, die einen Moralcheck verloren haben, flüchten. Flüchtende Verbände bewegen sich zurück hinter die eigenen Reihen. Dabei bewegen sie sich zunächst zur hinteren Reihe der eigenen Aufstellungsseite. Ab der 15. Schlachtrunde verlassen sie dann das Schlachtfeld.

Wenn sie bei der Fluchtbewegung auf feindliche Verbände treffen, bleiben sie 2 Felder vorher stehen. Sie beginnen von sich aus keine Kämpfe und können auch keinen Fernkampf ausführen. Die flüchtenden Verbände bewegen sich zu Beginn 'jeder' Halbrunde mit 60 % ihrer Bewegungspunkte. Das heißt, sie sind 20 % schneller als andere Verbände.

## 7.2.7 Der Fernkampf

Verbände, die aus Truppentypen bestehen, bei denen in der Armeetabelle unter 'FK' ein Wert angegeben ist, können schießen.

Damit ein Verband seinen Fernkampf ausführen kann, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Ein gegnerischer Verband muss sich innerhalb der Reichweite 'RW' befinden.
- Die Sichtlinie zum gegnerischen Verband darf nicht durch Häuser, Wald oder zu viel Buschwerk etc. unterbrochen sein.
- Steht zwischen dem schießenden und dem beschossenen Verband ein eigener Verband, dann kann der gegnerische Verband nur dann beschossen werden, wenn der Verband dazwischen auf einem Feld steht, das um mindestens einen Höhenwert niedriger ist als das Feld, auf dem sich der schießende Verband befindet. eine Ausnahme ist das Beschießen von Festungsmauern mit Artillerie. Dazu darf über alle anderen Verbände geschossen werden.
- Der schießende Verband darf sich zu Beginn einer Halbrunde nicht im Nahkampf befunden haben.

Die Fernkampfpunkte eines Verbandes errechnen sich nach folgender Formel:

$$\frac{Fk \cdot EW \cdot Mann \cdot z(1-3)}{1500}$$

Fk: Fernkampfwert, steht in der Armeetabelle

EW: Erfahrungswert des Verbandes

Mann: Mannschaftsstärke des Verbandes zu Beginn der Halbrunde

z (1-3): Zufallszahl 1 bis 3

Dies ist noch nicht das endgültige Ergebnis. Es gibt noch eine Reihe von Modifikationen:

Die Formation des schießenden Verbandes beeinträchtigt den Fernkampfwert, da bei den einzelnen Formationen die Soldaten nicht alle zum Schuss kommen:

	<b>Infanterie</b>	<b>Kavallerie</b>	<b>Artillerie</b>
Kolonne	40 %	40 %	100 %
Linie	80 %	80 %	--
Plänkler	100 %	100 %	--
Karree	20 %	--	--
Flucht	0 %	0 %	0 %

Die Formation des beschossenen Verbandes beeinträchtigt den Fernkampfwert, da die Soldaten unterschiedlich dicht zusammen stehen:

	<b>Infanterie</b>	<b>Kavallerie</b>	<b>Artillerie</b>
Kolonne	100 %	85 %	80 %
Linie	80 %	75 %	--
Plänkler	50 %	40 %	--
Karree	100 %	--	--
Flucht	100 %	90 %	100 %

Die Entfernung zum beschossenen Verband reduziert die Wirkung folgendermaßen:

<b>bei Infanterie und Kavallerie:</b>			<b>bei Artillerie (IA, sA, bA):</b>		
1	Feld Abstand:	100 %	1	Feld Abstand:	250 %
2	Felder Abstand:	80 %	2	Felder Abstand:	200 %
3-5	Felder Abstand:	50 %	3	Felder Abstand:	150 %
6	und mehr Felder:	35 %	4	Felder Abstand:	100 %
			5	und mehr Felder:	75 %

Der Abstand von 1 Feld bedeutet, der Gegner steht auf einem angrenzenden Feld. Bei 4 Feldern Abstand lägen somit 3 Felder zwischen den Verbänden.

Das Gelände, auf dem der beschlossene Verband steht, modifiziert ebenfalls die Wirkung:

freie Fläche	100 %
Wald	60 %
Buschwerk	80 %
Dörfer	50 %
Schanzen	50 %
Festungsmauer	-- --
Fluss. Pontonbrücke	125 %

Es gibt noch weitere Modifikationen, die sich auf bestimmte Truppentypen und Situationen beziehen:

- Kavallerie, die den Kürass besitzen (Metallschutz des Oberkörpers), erleiden 30 % weniger Verluste. Diese sind in der Armeetabelle unter Truppenspezifikation mit 'Cü' gekennzeichnet.
- Artillerie, die sich in der Halbrunde, bzw. in der vorhergehenden Halbrunde bewegt hat, kann keinen Fernkampf ausführen.
- Truppen, die sich nach der Fluchtbewegung in einem Nahkampf befinden, können weder einen Fernkampf ausführen, noch beschossen werden.

Die errechneten Fernkampfpunkte geben die Soldaten an, die der beschlossene Verband verliert.

Es gibt in jeder Halbrunde die folgenden beiden Fernkampfphasen:

### **7.2.7.1 Das Verteidigungsfeuer**

In der 1. Halbrunde führt die Armee B, in der 2. Halbrunde die Armee A das Verteidigungsfeuer aus.

Beim Verteidigungsfeuer schießen die Verbände jeweils auf einen gegnerischen Verband, der sich während der Bewegungsphase durch die Sichtlinie bewegt hat, oder sich vor oder nach der Bewegung darin aufhält.

Das Verteidigungsfeuer hat eine Wirkung von 75 %.

### **7.2.7.2 Das Angriffsfeuer**

In der 1. Halbrunde führt die Armee A, in der 2. Halbrunde die Armee B das Angriffsfeuer aus.

Beim Angriffsfeuer schießen die Verbände jeweils auf einen gegnerischen Verband, der sich innerhalb seiner Sichtlinie befindet.

Das Angriffsfeuer hat eine Wirkung von 100 %. Das Angriffsfeuer von Verbänden, die sich bewegt haben, hat eine Wirkung von 75 %.

## 7.2.8 Der Nahkampf

Stehen zwei feindliche Verbände auf waagrecht oder senkrecht angrenzenden Feldern nebeneinander, dann sind sie automatisch miteinander im Nahkampf verwickelt. Verbände, die sich im Nahkampf befinden, können nicht schießen, nicht beschossen werden und sich nur dann bewegen, wenn sie flüchten.

Steht ein Verband neben mehreren gegnerischen Verbänden, dann wird innerhalb einer Halbrunde nur einer davon bekämpft.

Zwei Verbände können nur miteinander einen Nahkampf ausführen, wenn sie in der Lage sind, den Geländetyp zu betreten, auf dem sich der Gegner aufhält. Das bedeutet, dass beispielsweise ein Kavallerieverband nicht gegen einen Infanterieverband, welcher im Dorf steht, nicht im Nahkampf kämpfen kann.

Die Nahkampfpunkte eines Verbandes errechnen sich nach folgender Formel:

$$\frac{Nk \cdot EW \cdot Mann \cdot z(1-3)}{1500}$$

Nk: Nahkampfwert, steht in der Armeetabelle

EW: Erfahrungswert des Verbandes

Mann: Mannschaftswert des Verbandes nach dem Fernkampf

z(1-3): Zufallszahl von 1 bis 3

Dies ist noch nicht das endgültige Ergebnis. Es gibt noch eine Reihe von Modifikationen:

Die Formation des kämpfenden Verbandes wird seine Wirkung beeinträchtigen:

	<b>Infanterie</b>	<b>Kavallerie</b>	<b>Artillerie</b>
Kolonne	100 %	100 %	100 %
Linie	60 %	60 %	--
Plänkler	40 %	40 %	--
Karree	35 %	--	--
Flucht	40 %	40 %	40 %

Allerdings hat Kavallerie, die mit Lanzen bewaffnet sind und die Linienformation besitzen, gegen Infanterie eine Wirkung von 200 %.

- Leichte Kavallerie hat im Wald gegen Infanterie 35 % weniger Wirkung.
- Leichte Kavallerie hat im Buschwerk gegen Infanterie 20 % weniger Wirkung.
- Sonstige Kavallerie hat im Buschwerk gegen Infanterie 30 % weniger Wirkung.
- Schwere Kavallerie hat gegen leichte Kavallerie 15 % weniger Wirkung.
- Infanterie, die sich im Dorf aufhält, hat 20 % weniger Wirkung.
- Lanzenreiter hat gegen andere Kavallerie 20 % weniger Wirkung.
- Kavallerie hat gegen Infanterie oder Artillerie, die sich in einer Schanze befindet, 80 % weniger Wirkung.
- Infanterie und Artillerie hat gegen Infanterie oder Artillerie, die sich in einer Schanze befinden 60 % weniger Wirkung.
- Steht ein Verband höher als sein Gegner, dann hat der höher stehende Verband 10 % mehr Kampfkraft.

Befinden sich Verbände, die die Plänkelformation besitzen, im Nahkampf, dann versuchen diese, zur Kolonne zu wechseln. Die Chance für das Gelingen beträgt:

$$(EW \cdot 10\%) - 30\%$$

## 7.2.9 Moralcheck

Es gibt eine ganze Reihe von Situationen, in denen es zum Moralcheck kommt.

### 7.2.9.1 Grundformel für den Moralcheck

$$50 + EW \cdot 5 \text{ (in \%)}$$

EW: Erfahrungswert, den der Verband besitzt

Es wird eine Zufallszahl von 0 - 100 % ermittelt. Ist der Zufallswert größer als der durch die Formel ermittelte Wert, hat der Verband den Moraltest nicht bestanden.

Die Formel wird durch die einzelnen Situationen sowie um die folgenden Faktoren modifiziert:

- der EW in der Moralcheckformel wird nach folgender Formel gesenkt:

$$\frac{\text{Morallevel der Armee}}{20\% \text{ - Punkte}}$$

Das Ergebnis dieser Formel wird immer abgerundet.

- der EW in der Moralcheckformel wird um den Wert 1 erhöht, wenn sich der Verband mit dem Feldherr innerhalb des Wirkungskreises und der Sichtlinie befindet (siehe Kapitel 7.2.10 Der Feldherr auf Seite 70)

### 7.2.9.2 Moraltest vor einem Angriff

Wenn ein Verband während der Bewegung auf einen Kriegsgegner trifft, kommt es zu Moraltests in folgender Reihenfolge:

Es gibt einen Moralcheck für den angreifenden Verband. Dieser wird folgendermaßen modifiziert:

Angreifer ist	Gegner ist	ergibt einen
Infanterie	Infanterie	Moralcheck
Infanterie	Kavallerie	Moralcheck -20 %
Infanterie	Artillerie	Moralcheck -10 %
Kavallerie	Infanterie	Moralcheck, anschließend erfolgt die Karreeabfrage
Kavallerie	Kavallerie	Moralcheck
Kavallerie	Artillerie	Moralcheck

Gelingt der Moralcheck, wird der Gegner angegriffen. Gelingt er nicht, dann bewegt sich der angreifende Verband in dieser Halbrunde nicht. Artillerie greift keinen Gegner an. Sie bleibt 2 Felder vor dem Gegner stehen.

Handelt es sich bei dem Angreifer um Kavallerie und bei dem Verteidiger um Infanterie, die ein Karree bilden darf, wird noch auf eine Karreebildung und deren Bekämpfung getestet. Für die Bildung eines Karrees wird ein Moralcheck -10 % durchgeführt. Gelingt dieser, wird das Karree gebildet. Die Kavallerie testet dann, ob sie in das Karree eindringt. Dazu wird ein Moralcheck -35 % durchgeführt. Besteht die Kavallerie den Moraltest, greift sie die Infanterie an. Die Infanterie beginnt zu flüchten. Gelingt der Moraltest nicht, reitet die Kavallerie bis auf zwei Felder an den Feind heran und beginnt dann die Flucht.

### 7.2.9.3 Moralcheck durch zu hohe Verluste

Überschreiten die Verluste in einer Halbrunde eine gewisse Höhe, dann erfolgt ein Moralcheck. Gelingt dieser Test nicht, beginnen die Verbände die Flucht.

Verluste von 2 % - 5 %:	Moralcheck
Verluste von 5 % - 10 %:	Moralcheck -10 %
Verluste von 10 % und mehr:	Moralcheck -20 %

## 7.2.9.4 Moralcheck, wenn der Feldherr gefallen ist

Wenn der Feldherr fällt gibt es für alle Verbände seiner Armee einen Moralcheck -10 %.

## 7.2.9.5 Moralcheck, um die Einheit zu sammeln

Flüchtet eine Einheit noch über das Schlachtfeld, dann hat sie die Möglichkeit, sich zu sammeln und die Schlacht weiterzuführen. Dazu macht sie vor jeder Halbrunde einen Moralcheck -60%.

## 7.2.10 Der Feldherr

Wird eine Armee von einem Feldherren befehligt, so kann dieser an der Schlacht teilnehmen. Führt eine Armee mehrere Feldherren mit sich, kann nur der beste Feldherr in der Schlacht eingesetzt werden. Dazu ist oben auf dem Befehlsblatt die Verbandsnummer einzutragen, in den der Feldherr eingegliedert werden soll.

Ein Feldherr hat folgende Auswirkung in einer Simulierten Landschlacht:

Der Feldherr erhöht den Erfahrungswert von Verbänden für einen Moralcheck um den Wert 1, wenn

- sich der Feldherr innerhalb der Sichtlinie des Verbandes befindet und
- die Entfernung zum Feldherr maximal (Befehlsfähigkeit: 4) beträgt

Wenn der Verband, in dem sich der Feldherr befindet, in einer Halbrunde beschossen wird, gibt es eine Chance von 1%, das der Feldherr fällt. Ist der Feldherr seinen Kriegsverletzungen erlegen, machen alle Verbände, die zu seiner Armee gehören einen Moralcheck -10%.

Der Feldherr, dessen Armee die Simulierte Landschlacht gewonnen hat, erhält eine Steigerung seiner Befehlsfähigkeit um 2 bis 4 Punkte.

## 7.2.11 Verteidigungsanlagen und Brücken

### 7.2.11.1 Festungen

Findet die Schlacht in einem Gebiet statt, auf dem eine Festung steht, die einem der Schlachtgegner gehört, dann hat der Festungsbesitzer den Aufstellungsbereich A. Die Armee hat nun, je nach Festungsgröße, folgende Vorteile:

kleine Festung:	keine Festungsmauer,	10 Schanzen
mittlere Festung:	Festungsmauer der Stärke 350,	5 Schanzen
große Festung:	Festungsmauer der Stärke 500,	10 Schanzen

Die Schanzen dürfen innerhalb des eigenen Aufstellungsbereiches gesetzt werden.

Die Festung beinhaltet genau einen strategischen Punkt. Die Festung besitzt einen Innenhof von 9 Feldern. In diesem Innenhof darf maximal 1 eigener Verband aufgestellt werden. Auf der Festungsmauer darf kein Verband aufgestellt werden.

Eine Festungsmauer kann nur durch Artillerie und Pioniere zerstört werden:

- Schießt Artillerie auf die Mauer, dann gehen von der Mannschaftsstärke so viele Punkte verloren, wie durch die folgende Formel errechnet wurde:

$$\frac{EW \cdot Fk \cdot Mann \cdot z(1-3)}{1500 \cdot \text{Anzahl Bataillone im Verband}}$$

- Befinden sich Pionierverbände neben der Mauer, dann versuchen sie diese zu sprengen. Die Wahrscheinlichkeit das ein Sprengsatz richtig gezündet wird, beträgt:

$$EW \cdot 5\%$$

Wird der Sprengsatz gezündet, ist die Mauer an dieser Stelle zu 10 % sofort zerstört. Ansonsten verliert sie 25 bis 75 Punkte.

Sind die Mauerpunkte verbraucht, dann ist das Festungsfeld vernichtet und feindliche Verbände können eindringen.

### 7.2.11.2 Schanzen

Schanzen sind Befestigungsanlagen, die während der Schlacht von Pionierbataillonen gebaut werden können. Für den Bau von Schanzen müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Ein Verband, der aus Pionierbataillonen besteht, muss den Befehl 36 besitzen.
- Der Pionierverband muss sich auf ein Zielfeld bewegt haben (1. oder 2. Zielfeld).
- Auf diesem Feld bleibt der Pionierverband drei Schlachtrunden stehen. Danach befindet sich dort eine Schanze, wenn sich der Pionierverband nicht im Nahkampf befunden hat.
- Steht der Pionierverband auf dem 1. Zielfeld, dann versucht er, wenn ein 2. Zielfeld angegeben wurde, sich darauf hinzubewegen und dort ebenfalls eine Schanze zu bauen.
- Eine Schanze kann nur im freien Gelände '·' errichtet werden.
- Schanze, die vor der Schlacht gebaut werden dürfen, können nur in den eigenen Aufstellungsbereich gesetzt werden. Diese Schanzen dürfen gebaut werden, wenn die Armee A eine Festung besitzt.
- Eine Schanze kann nur in der Hälfte des Schlachtgeländes errichtet werden, in der sich auch der Aufstellungsbereich der eigenen Armee befindet.

Armee A: Schanzen bauen ist von  $x_k = 1$  bis 45,  $y_k = 1$  bis 20 möglich

Armee B: Schanzen bauen ist von  $x_k = 1$  bis 45,  $y_k = 21$  bis 40 möglich

Eine Schanze bietet folgende Vorteile in der Schlacht:

- Infanterie- und Artillerieverbände, die sich in einer Schanze befinden, haben im Nahkampf gegen Infanterie 60 % weniger Verluste.
- Infanterie- und Artillerieverbände, die sich in einer Schanze befinden, haben im Nahkampf gegen Kavallerie 80 % weniger Verluste.
- Infanterie- und Artillerieverbände, die sich in einer Schanze befinden, haben durch Beschuss im Fernkampf 50 % weniger Verluste.

Schanzen können vom Gegner auf folgende Art zerstört werden:

- Befinden sich feindliche Pionierverbände auf oder neben einer Schanze, dann wird diese mit einer Wahrscheinlichkeit von

$$EW \bullet 5\%$$

je Halbrunde zerstört.

### 7.2.11.3 Pontonbrücken

Flüsse zu überqueren ist eine zeitraubende Angelegenheit. Um das zu vermeiden, können während der Schlacht von Pionierbataillonen Pontonbrücken gebaut werden. Für den Bau von Pontonbrücken müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Ein Verband, der aus Pionierbataillonen besteht, muss den Befehl 37 besitzen.
- Der Pionierverband muss sich auf ein Zielfeld bewegt haben (1. oder 2. Zielfeld).
- Auf diesem Feld bleibt der Pionierverband drei Schlachtrunden stehen. Danach befindet sich auf waagrecht / senkrecht benachbarten Flussfeldern eine Pontonbrücke, wenn sich der Pionierverband nicht im Nahkampf befindet.
- Steht der Pionierverband auf dem 1. Zielfeld, dann versucht er, wenn ein 2. Zielfeld angegeben wurde, sich darauf hinzubewegen und dort ebenfalls eine Pontonbrücke zu bauen.
- Eine Pontonbrücke kann nur in der Hälfte des Schlachtgeländes errichtet werden, in der sich auch der Aufstellungsbereich der eigenen Armee befindet.

Armee A: Pontonbrücken bauen ist von  $x_k = 1$  bis 45,  $y_k = 1$  bis 20 möglich

Armee B: Pontonbrücken bauen ist von  $x_k = 1$  bis 45,  $y_k = 21$  bis 40 möglich

Eine Pontonbrücke bietet den Vorteil, dass Verbände, die sich darüber bewegen, nur 4 Bewegungspunkte benötigen.

Pontonbrücken können vom Gegner auf folgende Art zerstört werden:

- Befinden sich feindliche Pionierverbände auf oder neben einer Pontonbrücke, dann wird diese mit einer Wahrscheinlichkeit von

$$EW \bullet 7,5\%$$

je Halbrunde zerstört.

## 7.2.12 Siegbedingungen

Durch zwei Umstände kann eine Simulierte Landschlacht gewonnen werden.

### 7.2.12.1 Besetzen von Strategischen Punkten

Wenn Verbände einer Armee auf mindestens zwei eigenen und zwei gegnerischen Strategischen Punkten stehen, hat diese Armee die Schlacht gewonnen.

### 7.2.12.2 Sieg durch den Morallevel der Armee

Jede Armee besitzt einen Morallevel. Dieser richtet sich nach den ausgefallenen Verbänden und ihrem Erfahrungswert.

Zu Beginn einer Schlacht wird der Moralwert einer Armee errechnet. Dazu werden die Erfahrungswerte der eingesetzten Verbände aufaddiert. Werden vom Spieler Verbände nicht aufgestellt, die aber einsetzbar sind, werden diese jeweils mit einem Erfahrungswert von 6 berechnet und gelten für die Schlacht als ausgefallen. Fallen nun während der Schlacht Bataillone aus, erhöht sich der Morallevel, der die prozentualen Verluste angibt folgendermaßen:

$$\text{Morallevel} = \frac{\text{Gesamte Erfahrungswerte der ausgefallenen Verbände}}{\text{Moralwert zu Beginn der Schlacht}}$$

Liegt nun der Moralwert einer Armee um 40 %-Punkte über dem Morallevel der anderen Armee, dann hat die Armee mit dem größeren Morallevel die Schlacht verloren.

Ein Bataillon ist dann ausgefallen, wenn:

- das Bataillon komplett vernichtet wurde
- das Bataillon flüchtet

## 7.2.13 Auswirkung des Schlachtsieges

- Wenn eine Armee die Schlacht gewonnen hat, flüchten alle gegnerischen Verbände. Die Schlacht wird noch solange fortgesetzt, bis keine Verbände der unterlegenen Armee mehr auf dem Schlachtfeld vorhanden sind.
- Die Bataillone der siegreichen Armee haben eine Chance von 20 %, das ihr Erfahrungswert steigt. Der höchste Erfahrungswert, den ein Bataillon durch Schlachten erreichen kann, liegt um den Wert 2 höher als der durch Ausbildung erreichbare Wert.
- die Befehlsfähigkeit des Feldherrn des Schlachtsiegers steigt um 2 - 4 Punkte.
- Gewinnt eine Armee, die gegen eine Festung anzukämpfen hatte, so sinkt die Festungsstufe mit einer Wahrscheinlichkeit von 80 % um den Wert 1!
- Die Position, auf der die Simulierte Landschlacht stattfindet, wird dem Sieger der Schlacht zugeschlagen, wenn einer der beiden Gegner Besitzer des Feldes war.

## 7.2.14 Ausdruck der Simulierten Landschlacht

In der Simulierten Landschlacht werden bei dem Verlauf der Schlacht für die einzelnen Verbände folgende Daten angegeben:

Vb	xk/yk	Ty	Bf	F	Mann	G1	G2
12	17/ 4	Gr	11	k	3140	-28	=28

Vb: Verbandsnummer

xk/yk: Koordinate auf dem Schlachtfeld

Ty: Abkürzung des Truppentyps

Bf: Befehl des Verbandes

F: Formation des Verbandes (Kleinbuchstaben kennzeichnen Infanterie, Großbuchstaben Kavallerie, Bedeutung: K - Kolonne, L - Linie, F - Flucht, P - Plänkeln, # - Karree)

Mann: Mannschaftsstärke des Verbandes

G1, G2: Gefechtssituation 1. Halbrunde, 2. Halbrunde, Bedeutung der Zeichen:

28: Nur Nahkampf gegen den angegebenen Verband

-28: Nur Fernkampf gegen den angegebenen Verband

=28: Nah- und Fernkampf gegen den angegebenen Verband

>28: Nahkampf gegen den angegebenen Verband, Fernkampf zuvor gegen einen anderen Verband

## 7.2.15 Nicht durchgeführte Simulierte Landschlachten

Es gibt verschiedene Gründe, die dazu führen, dass eine Simulierte Landschlacht nicht durchgeführt wird:

- Beide Schlachtgegner können sich einigen, dass die Simulierte Landschlacht ausfällt. Die Spielleitung ist von beiden Spielern zu benachrichtigen. Die Spieler können sich darauf verständigen, ob keine Schlacht geschlagen wird oder eine Rechnerische Landschlacht durchgeführt wird. Bei unterschiedlichen Angaben der Spieler entscheidet die Spielleitung, ob eine Schlacht ausfällt oder eine Rechnerische Landschlacht bzw. Strafschlacht ausgeführt wird.
- Wenn beide Spieler keine Befehlsblätter einreichen, ohne uns eine Nachricht zukommen zu lassen, wird keine Schlacht ausgeführt.
- Wenn nur ein Spieler ein Befehlsblatt abgibt, wird eine Strafschlacht (siehe unten) ausgeführt.
- Wenn ein Staat bereits unbesetzt ist, wird eine rechnerische Landschlacht durchgeführt.
- Scheidet ein Spieler, der bereits eine Simulierte Schlacht führen muss, aus dem Spiel aus, wird eine Strafschlacht (siehe unten) ausgeführt. Der Spieler des besetzten Staates kann auf Wunsch diese Strafschlacht ausfallen lassen.
- Es sollten alle möglichen Bataillonsgruppen in der Schlacht eingesetzt werden. Wenn weniger als 75 % der möglichen -aufstellbaren- Bataillonsgruppen in der Schlacht eingesetzt werden, kommt es zu einer Strafschlacht (siehe unten). Es ist zu beachten, dass einzelne Verbände durch Spielerfehler oder durch Eingabefehler nicht aufgestellt werden. Deshalb ist besonders der Aufstellungsbereich zu überprüfen sowie zu kontrollieren, dass Bataillonsgruppen nicht doppelt benutzt wurden oder auf gleichen Koordinaten postiert werden.
- Bei ungenauen Angaben der Spieler entscheidet die Spielleitung, welche Schlacht ausgeführt wird. Angaben wie "wenn mein Gegner nicht abgibt, möchte ich, dass eine bestimmte Schlachtvariante ausgeführt wird", kann zu Problemen führen. Auch ist zu beachten, dass Spieler absichtlich andere Informationen an die Spielleitung weitergeben um einen Vorteil aus dem "Ganzen" zu erzielen.

Wenn aus einem der Gründe eine Strafschlacht ausgeführt wird, dann erleiden die Bataillone der Armee, die den Ausfall der Simulierten Schlacht verschuldet hat, 25 % Verluste. Es schließt sich dann noch eine Rechnerische Landschlacht an. Dabei wird der Vorteil einer Festung ignoriert, wenn der Besitzer dieser Festung den Ausfall der Schlacht verschuldet hat.



# 8 Seeschlacht

## 8.1 Verlauf der Seeschlacht

Die Seeschlacht ist eine rechnerische Schlacht, bei der von außen kein Einfluss genommen werden kann. Die Schlacht verläuft in folgenden 8 Runden:

1. Fernkampf aller Schiffe
2. Fernkampf aller Schiffe
3. Fernkampf aller Schiffe
4. Nahkampf der enternden Schiffe
5. Nahkampf der enternden Schiffe
6. Fernkampf aller nicht enternden Schiffe
7. Fernkampf aller Schiffe
8. Erbeuten von Handelsschiffen

Bei einer Seeschlacht können Flotten mehrerer Staaten gemeinsam kämpfen. Voraussetzung dazu ist, dass alle Staaten, die zusammen kämpfen sollen miteinander Verbündet (Verhältnis 4) sind und jeder dieser Staaten mit dem Gegner im Krieg liegt. (In Europa Verhältnis 1, in den Kolonien Verhältnis 1 oder 2)

## 8.2 Kampfhandlungen

### 8.2.1 Fernkampf

Alle Kriegsschiffe beschießen die gegnerische Flotte. Welche Schiffe gegeneinander im Gefecht liegen, ist von der Schiffsklasse abhängig:

Kriegsschiffe der 1. und 2. Klasse beschießen nur Schiffe der Klassen 1 bis 3. Sind keine Kriegsschiffe dieser Klassen mehr beim Gegner vorhanden, dann beschießen sie auch Schiffe der Klassen 4 und 5.

Schiffe der Klasse 3 beschießen alle Kriegsschiffe.

Kriegsschiffe der 4. und 5. Klasse beschießen nur Schiffe der Klassen 3 bis 5. Sind keine Kriegsschiffe dieser Klassen mehr beim Gegner vorhanden, dann beschießen sie auch Schiffe der Klassen 1 und 2. Das Feuer der Kriegsschiffe der 1. und 5. Klasse hat dann aber nur eine Wirkung von 50 %, da sich die kleinen Schiffe wesentlich schneller bewegen können.

Die Fernkampfpunkte 'KP', die jedes Schiff erzielt, errechnen sich folgendermaßen:

$$KP = \frac{\text{Kanonen}}{2} \cdot z(1-3) \cdot \sqrt{\text{Moral}} \cdot \% \text{Zustand} \cdot \sqrt{\text{Klasse}}$$

Kanonen: Anzahl der Kanonen des Schiffstyps

Klasse: Schiffsklasse

z(1-3): Zufallszahl von 1 bis 3

Moral: Moral der Seestreitkräfte des Besitzers

%Zustand: prozentualer Zustand des schießenden Schiffes

Das getroffene Schiff erleidet dadurch folgende Verluste an Tonnage und Matrosen:

$$\text{verlorene Tonnage} = \frac{KP}{\sqrt{\text{Klasse}}}$$

$$\text{verlorene Matrosen} = \frac{KP}{6}$$

## 8.2.2 Nahkampf

Um feindliche Kriegsschiffe zu erbeuten, muss das feindliche Schiff geentert und seine Matrosen besiegt werden.

Zu Beginn der ersten Nahkampfrunde sucht sich jedes Schiff einen Gegner der gleichen und um den Wert 1 niedrigeren Klasse und nimmt den Enterkampf mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % auf. Ein Schiff, das bereits geentert wurde, sucht sich seinerseits keinen weiteren Gegner. Beim Aussuchen eines Gegners werden zuerst Schiffe berücksichtigt, die noch nicht im Enterkampf stehen. Erst wenn alle in Frage kommenden Gegner bereits im Enterkampf stehen, wird ein feindliches Schiff 'doppelt' geentert. Die Wahrscheinlichkeit, ein Schiff zu entern, das bereits mit einem anderen Schiff im Enterkampf liegt, beträgt 90 %.

Die Kampfwerte der Matrosen beider Seiten errechnen sich folgendermaßen:

$$KP = \frac{\text{Mann} \cdot z(1-2)}{6}$$

Für jeden Kampfpunkt verliert der Gegner 1 Mann. Dieser Vorgang verläuft für beide Seiten zeitgleich.

Innerhalb einer Nahkampfrunde wiederholt sich dieser Kampf dreimal. Jeweils am Ende einer der beiden Nahkampfrunden wird überprüft, ob eine Seite beim Verhältnis der Matrosen eine Überlegenheit von 3:1 besitzt. Ist dies der Fall, geht das unterlegene Schiff in den Besitz des Siegers über.

Dabei werden die überlebenden Matrosen des Siegerschiffes auf beide Schiffe verteilt.

Am Ende der ersten Nahkampfrunde besteht eine Chance von 10 %, dass sich die Schiffe lösen.

Befinden sich auf dem erbeuteten Kriegsschiff Truppen, wird das Schiff versenkt.

Im Schlachtausdruck erscheinen für die einzelnen Nahkampfergebnisse folgende Zeichen:

- '\*' - Das Schiff mit diesem Zeichen hat das gegnerische Schiff erbeutet
- '!' - Das Schiff mit diesem Zeichen wurde vom Gegner erbeutet
- 'F' - Die Schiffe haben sich voneinander gelöst (Flucht eines Schiffes)
- '-' - Nach 3 Runden wurde kein Ergebnis erzielt

## 8.2.3 Erbeuten von Handelsschiffen

Das Geschwader, das die Schlacht gewonnen hat, kann Handelsschiffe des Gegners erbeuten.

Jedes Kriegsschiff des Siegers der 1. oder 2. Klasse hat eine Chance von 50 %, dass es ein Handelsschiff erbeutet. Das erbeutete Handelsschiff erleidet dadurch Verluste von 5 bis 20 %-Punkten.

Besitzt die unterlegene Seite nach der Schlacht noch Kriegsschiffe der 4. oder 5. Klasse, schützt jedes dieser Schiffe zwei Handelsschiffe vor dem Zugriff des Gegners.

Beispiel: Der Sieger besitzt nach der Schlacht 8 Schiffe der Klasse 2. Der Verlierer besitzt 2 Schiffe der Klasse 5 sowie 6 Handelsschiffe. Der Sieger kann nun maximal 2 Handelsschiffe erbeuten, da 4 Handelsschiffe von den Schiffen der Klasse 5 geschützt werden.

Befinden sich auf dem Handelsschiff Truppen und Trosse, werden diese Schiffe sicherheitshalber versenkt.

## 8.3 Daten der Seefahrernationen

Die Moral, die die Staaten in der Schifffahrt besitzen, haben folgenden Werte:

Eine Moral von 8 für: G  
Eine Moral von 7 für: F, H  
Eine Moral von 6 für: D, E, K, S  
Eine Moral von 5 für: R, T, M  
Eine Moral von 4 für: A, B, I, N, P, W

Auf einem kleinen und großen Korsar (Typen 3 und 9) hat Marokko eine Moral von 6.

## 8.4 Sieger der Seeschlacht

Zur Ermittlung des Schlachtsiegers werden die prozentualen Verluste beider Seiten folgendermaßen miteinander verglichen:

### Staat A:

Tonnage: vorher:	8221	nachher:	4398	prozentualer Verlust:	46.50 %
Matrosen: vorher:	1102	nachher:	734	prozentualer Verlust:	<u>33.39 %</u>
					39.95 %

### Staat B:

Tonnage: vorher:	10214	nachher:	8004	prozentualer Verlust:	21.64 %
Matrosen: vorher:	1411	nachher:	992	prozentualer Verlust:	<u>29.70 %</u>
					25.67 %

**Staat B hat die Schlacht gewonnen.**

Die prozentualen Verluste an Tonnage und Matrosen werden für beide Seiten errechnet und miteinander verglichen. Es werden nur die Daten der Kriegsschiffe verwendet, da Handelsschiffe nicht in die Schlacht eingreifen.

Ist der Verlustdurchschnitt eines Staates um wenigstens 8 %-Punkte kleiner als der des Gegners, so hat der Staat mit dem geringeren prozentualen Wert gewonnen.

Ist die Differenz geringer, dann endet die Schlacht unentschieden.

Gewinnt ein Staat die Schlacht, hat er die Chance, feindliche Handelsschiffe zu erbeuten. (siehe Kapitel 8.2.3 Erbeuten von Handelsschiffen auf Seite 76)



## **9 Anhänge:**

- **Fehlercodes**
- **Auswertungsreihenfolge**
- **Armeetabellen**
- **Geologische Karten**
- **EDV Abgabe zum Postspiel *Austerlitz***
- **Preisliste**
- **Anmeldeformular**

# 9.1 Fehlercodes

Die Fehlercodes der einzelnen Befehlsarten haben folgende Bedeutung:

## 1. Transport von Waren

Code	Fehler
2.	Quelle und Ziel sind nicht das gleiche Objekt
3.	Die Quelle existiert nicht.
4.	Falsche Registriernummer für die Quelle
5.	Die Quelle gehört nicht zum eigenen Land
6.	Das Ziel existiert nicht
7.	Falsche Registriernummer für das Ziel
8.	Das Ziel gehört nicht zum eigenen Staat

## 2. Abreißen von Objekten

Code	Fehler
2.	Falsche Registriernummer für das abzureißende Objekt
3.	Falsche Koordinatenangabe
4.	Das abzureißende Objekt gehört nicht zum eigenen Staat
5.	Die Bevölkerung ist bereits bei '0'
6.	Die Bevölkerungsdichte wurde bereits gesenkt
7.	Das Feld gehört noch keine 5 Monate zum eigenen Staat
8.	Das Objekt existiert nicht
9.	Das Objekt steht nicht in einer Kaserne/Werft
10.	Eine Kaserne/Werft, die auch Handelszentrum ist, kann nicht abgerissen werden

## 3. Aufstellen von Brigaden und

## 4. Aufstellen von Bataillonen und

## 5. Erhöhen der Mannschaftsstärke und

## 6. Ausbilden von Bataillonen und

## 7. Tauschen von Bataillonen und

## 8. Zusammenlegen von Bataillonen

Code	Fehler
2.	Die Brigade kann nicht mit weniger als 5 Bataillonen aufgestellt werden
3.	Falsche Registriernummer für die Kaserne
4.	Kaserne existiert nicht
5.	Kaserne gehört nicht zum eigenen Land
6.	Es darf maximal eine Brigaden in fremdem, nicht angrenzendem Gebiet aufgestellt werden
7.	Keine freie Speicherkapazität für weitere Brigaden
8.	Falsche Registriernummer für die Brigade
10.-30.	Warenart mit dieser Warennummer fehlt
31.	Die Brigade steht nicht auf der Karte
32.	Die Brigade existiert nicht
33.	Die Brigade gehört einem anderen Staat
34.	Die Brigade steht nicht auf einer Kaserne
35.	In den Kolonien darf der gewählte Truppentyp nicht aufgestellt werden

Code	Fehler
36.	Der Bataillonstyp existiert für den Staat nicht
37.	Mannschaftsstärke wurde bereits erhöht
38.	Der Erfahrungswert wurde bereits erhöht
39.	Falsche Bataillonsnummer
40.	Die Brigaden stehen auf unterschiedlichen Positionen
41.	Der gewählte Truppentyp darf nur in den Kolonien aufgestellt werden
42.	Ungleiche Truppentypen können nicht zusammengelegt werden

## 9. Reparieren von Schiffen und Trossen und

## 10. Bau von Schiffen und

## 11. Bau von Trossen

Code	Fehler
2.	Falsche Registriernummer für die Kaserne/Werft
3.	Die Kaserne/Werft existiert nicht
4.	Die Kaserne/Werft gehört nicht zum eigenen Staat
5.	Der gewählte Schiffstyp existiert nicht
6.	In einer Kaserne können keine Schiffe gebaut werden
7.	Schiffe in der 3.-5. Klasse dürfen nicht in Kolonialhäfen gebaut werden
8.	Der gewählte Schiffstyp darf nur von Marokko und dem Osmanischen Reich gebaut werden
9.	Für Schiffe/Trosse steht keine freie Speicherkapazität mehr zur Verfügung
10.-30.	Die Warenart mit dieser Warennummer fehlt
31.	Das Schiff/der Tross existiert nicht
32.	Das Schiff/der Tross steht nicht auf der Karte
33.	Das Schiff/der Tross steht nicht auf einer eigenen Kaserne/Werft
34.	Das Schiff/der Tross steht nicht auf einer Kaserne/Werft
35.	Falsche Registriernummer für das zu reparierende Objekt

## 12. Erhöhen der Bevölkerungsdichte

Code	Fehler
2.	Angegebene Position existiert nicht
3.	Position gehört nicht zum eigenen Staat oder ist ein Wasserfeld
4.	Bevölkerungsdichte auf der Position wurde bereits erhöht
5.	Bevölkerungsdichte zu hoch für den Geländetyp
10.-30.	Warenart mit dieser Warennummer fehlt

### 13. Bau von Produktionsstätten

Code	Fehler
2.	Angegebene Position existiert nicht
3.	Position gehört anderem Staat
4.	Falscher Geländetyp
5.	Benötigter Bodenschatz fehlt auf der Position
6.	Depots müssen über 'Abreißen von Objekten' entfernt werden
7.	Zu niedrige Bevölkerungsdichte
8.	Zu hohe Bevölkerungsdichte
9.	Keine freie Registriernummer für eine Kaserne/Werft
10.-30.	Warenart mit dieser Warennummer fehlt
31.	Auf der Position, auf der eine Festung gebaut werden soll, steht keine Kaserne/Werft
32.	Maximale Festungsstufe bereits erreicht
33.	Münzprägestätten dürfen nur in Europa errichtet werden
34.	Kasernen und Werften dürfen nicht mit dem Löschobjekt abgerissen werden

### 14. Bilden von Verbänden

Code	Fehler
2.	Falsche Registriernummer für das ein-/auszugliedernde Objekt
3.	Das Objekt darf nur die Verbandsnummern 0 sowie 61-90 erhalten
4.	Das Objekt darf nur die Verbandsnummern 0 sowie 11-60 erhalten
5.	Das Schiff/der Schiffsverband kann nicht in einem anderen Verband gegliedert werden, da Truppen oder Trosse darauf verladen sind
6.	Das Objekt gehört einem anderen Staat
7.	Das Objekt existiert nicht
8.	Das Objekt steht nicht auf der Karte
9.	Das einzugliedernde Objekt steht auf einer anderen Position wie der bereits existierende Verband

### 15. Küstenschutzbefehl aktivieren/deaktivieren und

### 16. Bilden von Seeblockaden

Code	Fehler
2.	Das Geschwader existiert nicht
3.	Das Geschwader steht nicht in einer Werft
4.	Das Geschwader steht nicht neben einem Landfeld
5.	Zum angegebenen Staat besteht nicht Verhältnis 1 oder 2 (Krieg oder Neutral)
6.	Es dürfen maximal 3 Verbände den Blockadebefehl besitzen

### 17. Verladen von Waren -Teil 1- und

### 19. Verladen von Waren -Teil 2-

Code	Fehler
2.	Falsche Registriernummer für die Quelle
3.	Falsche Registriernummer für das Ziel
4.	Das Warenlager (Quelle) kann nicht erreicht werden, da das Ziel nicht auf einer Kaserne/Werft steht
5.	Das Warenlager (Ziel) kann nicht erreicht werden, da die Quelle nicht auf einer Kaserne/Werft steht
6.	Es kann nicht von Warenlager zu Warenlager

Code	Fehler
	überwiesen werden
7.	Quelle und Ziel sind das gleiche Objekt
8.	Die Quelle steht nicht auf der Karte
9.	Das Ziel steht nicht auf der Karte
10.	Die Quelle gehört einem anderen Staat
11.	Weder Quelle noch Ziel gehören zum eigenen Staat
12.	Quelle und Ziel stehen auf unterschiedlichen Positionen
13.	In Kriegsschiffen können keine Waren eingeladen werden
14.	Das Ausladen mit dem 'Alle-Befehl' ist nur von Schiffen und Trossen in Depots, Häfen und Handelszentren möglich
15.	Es ist keine Ware in der Quelle vorhanden
16.	Es ist keine Kapazität im Ziel frei
17.	Quelle und Ziel stehen auf unterschiedlichen Karten
18.	Es steht zu wenig Geld für einen Kauf zur Verfügung
19.	Es steht kein Geld für einen Kauf zur Verfügung
20.	Die Warenmenge in der Quelle war zu gering
21.	Es lag zu wenig Geld in der Quelle bereit

### 18. Bewegung

Code	Fehler
2.	Falsche Registriernummer für das zu bewegende Objekt
3.	Das Objekt gehört nicht zum eigenen Staat
4.	Das Objekt wurde bereits bewegt
5.	Das Objekt ist in eine Schlacht verwickelt
6.	Das Objekt existiert nicht
7.	Das Objekt steht nicht auf der Karte
8.	Das Objekt ist in einem Verband eingegliedert
9.	Es wurde eine falsche Richtung gewählt
10.	Die Bewegung endet außerhalb der Karte
11.	Das Zielfeld ist ein Wasserfeld
12.	Das Zielfeld ist ein Landfeld ohne Hafen
13.	Der Eilmarsch ist nur im eigenen Gebiet möglich
14.	Die Bewegungspunkte sind verbraucht
15.	Truppen dürfen nicht über Gebiete von Staaten bewegt werden, die zum eigenen Staat Verhältnis 1 oder 2 besitzen (Krieg oder Kolonialkrieg)
16.	Truppen ohne Feldherr dürfen sich nicht über Gebiet bewegen, das nicht Verhältnis 4 zum eigenen Land besitzt
17.	Truppen mit Feldherr dürfen sich nicht über Gebiet bewegen, das nicht Verhältnis 4 zum eigenen Land besitzt
18.	Von Gibraltar kann weder ein Angriff erfolgen noch kann Gibraltar von Land erobert werden
19.	Das Objekt trifft auf einen Kriegsgegner
20.	Der Hafen gehört einem Kriegsgegner
21.	Die maximale Einmarschtiefe wurde überschritten
22.	Eine oder mehrere Brigaden hatten eine Schlacht verloren
23.	Das Geschwader besitzt den Küstenschutz- oder Blockadebefehl
24.	Im Kriegszustand können sich Truppen ohne Feldherr nicht über fremdes Territorium bewegen.

## 20. Verschiffen von Objekten

Code	Fehler
2.	Das einzuschiffende Objekt gehört nicht zum eigenen Staat
3.	Falsche Registriernummer für das einzuschiffende Objekt
4.	Falsche Registriernummer für das Schiff/den Schiffsverband
5.	Das einzuschiffende Objekt steht nicht auf der Karte
6.	Das einzuschiffende Objekt existiert nicht
7.	Das einzuschiffende Objekt ist in eine Schlacht verwickelt
8.	Die Ladekapazität reicht nicht aus
9.	Feldherren und Spione dürfen nur in einzelne Schiffe eingeladen werden
10.	Brigaden und Trosse dürfen nur in Schiffsverbände eingeschifft werden
11.	Das Objekt sowie das Schiff/der Schiffsverband stehen weder auf der gleichen Position noch waagrecht/senkrecht nebeneinander
12.	Der Besitzer des einzuschiffenden Objektes unterhält zum Schiffsverbandsbesitzer kein Freundschaftsverhältnis
13.	Der Besitzer des Schiffsverbandes unterhält zum Besitzer des einzuschiffenden Objektes kein Freundschaftsverhältnis
14.	Das Objekt ist nicht verschifft
15.	Es darf nur auf der Position des Schiffes/ Schiffsverbandes sowie auf waagerechten und senkrechten Nachbarpositionen ausgeschifft werden
16.	Die Ausschiff-Position liegt außerhalb der Karte
17.	Die Ausschiff-Position ist ein Wasserfeld
18.	Das auszuschiffende Objekt wurde im gleichen Monat eingeschifft
19.	Es besteht kein Krieg zum Besitzer, der Besitzer des Feldes hat nicht Verhältnis 4 -Freundschaft-zum eigenen Staat
20.	Die Flotte hat eine Seeschlacht verloren

## 21. Abgeben von Schiffen und Territorium

Code	Fehler
2.	Das Objekt gehört nicht zum eigenen Land
3.	Das Objekt existiert nicht
4.	Das Objekt steht nicht auf der Karte
5.	Auf dem Schiff sind Truppen oder Trosse verladen
6.	Der Hafen gehört nicht dem neuen Schiffsbesitzer
7.	Das Schiff steht nicht in einem Hafen des neuen Schiffsbesitzers
8.	Auf der abzugebenden Position steht keine Brigade des neuen Besitzers
9.	Falsche Registriernummer für das abzugebende Objekt

## 22. Ändern von Namen

Code	Fehler
2.	Falsche Registriernummer für das Objekt
3.	Das Objekt gehört nicht zum eigenen Staat
4.	Handelsschiffe erhalten keine Namen

## 23. Ändern von Staatsverhältnissen

Code	Fehler
2.	Es wurde ein falsches Verhältnis gewählt
3.	Das Verhältnis zum eigenen Staat kann nicht verändert werden
4.	Das Verhältnis kann nicht von Krieg auf Freundschaft springen
5.	Das Verhältnis kann nicht von Freundschaft auf Krieg springen
6.	Der Krieg kann erst im Mai 1808 erklärt werden

## 9.2 Auswertungsreihenfolge

Die Auswertung der Befehle erfolgt nach der Reihenfolge auf dem Befehlsblatt. Zwischendurch werden die Aktionen durchgeführt, die nicht durch Befehle beeinflussbar sind. Diese Reihenfolge hat erheblichen Einfluss auf die Befehlsgebung. Im Folgenden wird die Reihenfolge, nach der die Auswertung erfolgt, dargestellt.

(• = von den Spielern direkt abgegebene Befehle, - = automatische Bearbeitung):

- Simulierte Landschlachten werden geschlagen.
- Strafschlachten, die Simulierten Landschlachten ersetzen, werden durchgeführt.
- Der Spielmonat wird erhöht.
- **Befehle: -01- Transport von Waren**
  - Unterhaltskosten werden abgebucht. Unterhaltskosten werden zunächst aus den Warenlagern abgebucht (Europa > Karibik > Asien). Reicht das Geld nicht, werden diese aus den Kasernen / Werften, nach Registriernummer sortiert, abgebucht. Nicht bezahlte Objekte gehen verloren. Zunächst werden die Produktionsstätten bezahlt, dann die Feldherren, gefolgt von den Brigaden, zuletzt die Schiffe. Somit gehen Schiffe zuerst verloren.
  - Die Bevölkerung verbraucht Nahrung.
  - Die Armee wird mit Nahrung versorgt.
- **Befehle: -02- Abreißen von Objekten**
  - Die Bevölkerung verbraucht Wein.
- **Befehle: -03- Aufstellen von Brigaden**
- **Befehle: -04- Aufstellen von zusätzlichen Bataillonen**
- **Befehle: -05- Erhöhen der Mannschaftsstärke**
- **Befehle: -06- Ausbilden von Brigaden**
- **Befehle: -07- Tauschen von Bataillonen**
- **Befehle: -08- Zusammenlegen von Bataillonen**
- **Befehle: -09- Reparieren von Schiffen und Trossen**
- **Befehle: -10- Bau von Schiffen**
- **Befehle: -11- Bau von Trossen**
  - Schiffe altern.
  - Schiffe, die das Alter 99 überschritten haben oder weniger als 6 BP besitzen, sinken. Schiffe mit einem Zustand von unter 50 können sinken.
  - Trosse mit weniger als 10 BP gehen verloren, jene mit einem Zustand von unter 50 können verloren gehen.
- **Befehle: -12- Erhöhen der Bevölkerungsdichte**
- **Befehle: -13- Bau von Produktionsstätten**
- **Befehle: -14- Bilden von Verbänden**
- **Befehle: -15- Küstenschutzbefehl**
- **Befehle: -16- Blockadebefehl**
- **Befehle: -17- Verladen von Waren / Handel -Teil 1-**
- **Befehle: -18- Bewegen von Objekten**
  - Der Küstenschutz wird ausgeführt.
  - Seeschlachten werden ausgefochten.
- **Befehle: -19- Verladen von Waren / Handel -Teil 2-**
- **Befehle: -20- Verschiffen von Objekten**
  - Rechnerische Landschlachten werden geschlagen.
  - Neue Feldherren treten ihren Dienst an.
  - Schiffe bewegen sich zu anderen Karten (zwischen Europa und den Kolonien)
- **Befehle: -21- Abgeben von Schiffen und Territorium**
  - In den Produktionsstätten werden Waren hergestellt.
  - Die Bevölkerung zahlt Steuern.
  - Guerillas bekämpfen feindliche Armeen.
  - Armeen erleiden im Winter Verluste.
  - Bataillone mit weniger als 50 Mann werden zusammengelegt, Brigaden mit einem Bataillon werden aufgelöst.
  - Besatzungstruppen kontrollieren die Gebiete.
  - Epidemien dezimieren die Bevölkerungen.
  - Schiffe verlassen feindliche Häfen.
  - Spione ermitteln die Daten.
- **Befehle: -22- Ändern von Namen**
- **Befehle: -23- Ändern von Verhältnissen**
  - Unterhaltskosten für den nächsten Monat werden errechnet.



## 9.3 Armeetabellen

### Armeetabelle für Österreich

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Füsiliere	Fü	100	4	6	4	2	6	6	28	Ko	Li	--	Ka
3	Grenadiere	Gr	140	5	8	6	3	6	6	28	Ko	Li	--	Ka
5	Jäger	Jä	130	5	8	4	3	8	8	28	Ko	Li	Pl	--
7	Landwehr	Lw	70	3	6	3	1	6	8	32	Ko	--	--	--
9	Leichte Infanterie	Le	120	4	6	4	2	8	8	28	Ko	Li	Pl	--
11	Pioniere	Pi	160	7	7	2	1	6	6	28	Ko	--	--	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	500	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Kürassier	Cü	200	14	9	8	-	-	14	32	Ko	Li	--	Cü
23	Dragoner	Dr	150	8	7	6	1	3	18	40	Ko	Li	--	--
25	Husaren	Hu	100	5	8	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	Lk
27	Uhlanen	Uh	150	8	7	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
29	Landwehrkavallerie	LK	70	3	5	3	1	3	18	32	Ko	--	--	Lk
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	180	12	7	1	5	12	6	28	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	300	20	7	1	6	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, beritten	bA	220	15	7	1	5	10	12	40	Ko	--	--	--

### Armeetabelle für den Rheinbund

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Füsiliere	Fü	100	4	7	4	2	6	6	32	Ko	Li	--	Ka
3	Grenadiere	Gr	140	5	8	6	3	6	6	32	Ko	Li	--	Ka
5	Jäger	Jä	120	5	7	4	3	8	8	32	Ko	Li	Pl	--
7	Musketierte	Mu	70	3	6	3	1	6	8	32	Ko	Li	--	--
9	Pioniere	Pi	150	7	7	2	1	6	6	32	Ko	--	--	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	450	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Kürassiere	Cü	200	14	7	8	-	-	12	32	Ko	Li	--	Cü
23	Dragoner	Dr	160	8	7	6	1	3	18	40	Ko	Li	--	--
25	Garde du Corps	GC	250	14	8	8	2	3	14	32	Ko	Li	--	Cü
27	Husaren	Hu	120	5	7	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	Lk
29	Uhlanen	Uh	150	8	7	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
31	Milizkavallerie	Mk	80	3	5	3	1	3	20	40	Ko	--	--	Lk
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	180	12	7	1	5	12	6	32	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	320	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, berittene	bA	230	16	8	1	6	10	12	40	Ko	--	--	--

## Armeetabelle für Dänemark

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Grenadiere	Gr	150	5	8	6	3	6	6	28	Ko	Li	--	Ka
3	Linieninfanterie	Li	100	4	7	4	2	6	6	28	Ko	Li	--	Ka
5	Jäger	Jä	120	5	8	3	3	8	8	28	Ko	Li	Pl	--
7	Miliz	Mi	80	2	5	3	1	6	6	28	Ko	--	--	--
9	Pioniere	Pi	150	7	7	2	1	6	6	28	Ko	--	--	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	450	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Dragoner	Dr	160	8	7	6	1	3	18	36	Ko	Li	--	--
23	Husaren	Hu	120	5	7	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	-- Lk
24	Carabiniers	Ca	260	11	8	7	4	5	14	32	Ko	Li	--	--
25	Leibgarde	Lg	230	14	9	8	2	3	14	32	Ko	Li	--	-- Cü
27	Uhlanen	Uh	150	8	7	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	-- Lk, Lz
29	Milizkavallerie	Mk	80	3	5	3	1	3	18	40	Ko	--	--	-- Lk
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	-- Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	-- Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	200	12	7	1	5	12	6	28	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	350	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, beritten	bA	220	16	7	1	6	10	12	40	Ko	--	--	--

## Armeetabelle für Spanien

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Grenadiere	Gr	160	5	8	5	3	6	6	28	Ko	Li	--	Ka
3	Leichte Infanterie	Le	100	4	6	3	2	8	8	28	Ko	Li	Pl	--
5	Linieninfanterie	Li	100	4	6	4	2	6	6	28	Ko	Li	--	Ka
7	Miliz	Mi	80	2	5	3	1	6	8	28	Ko	--	--	--
9	Pioniere	Pi	180	7	6	2	1	6	6	28	Ko	--	--	--
11	Jäger	Jä	130	5	7	3	3	8	8	28	Ko	Li	Pl	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	400	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Kürassiere	Cü	220	14	8	8	-	-	14	28	Ko	Li	--	-- Cü
22	Gard du Corps	GC	230	14	10	8	2	3	14	32	Ko	Li	--	-- Cü
23	Dragoner	Dr	180	8	7	6	1	3	18	36	Ko	Li	--	--
25	Husaren	Hu	120	5	7	4	1	7	20	36	Ko	Li	PL	-- Lk
27	Uhlanen	Uh	160	8	7	5	-	-	20	36	Ko	Li	--	-- Lk, Lz
29	Milizkavallerie	Mk	80	3	5	3	1	3	20	40	Ko	--	--	-- Lk
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	-- Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	-- Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	200	12	6	1	5	12	6	28	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	330	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, beritten	bA	250	16	7	1	6	10	12	36	Ko	--	--	--

## Armeetabelle für Frankreich

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Linieninfanterie	Li	100	4	7	3	2	6	8	32	Ko	Li	--	Ka
2	Alte Garde	Ag	300	10	10	7	4	6	6	32	Ko	Li	--	Ka
3	Grenadiere	Gr	140	5	8	6	3	6	6	32	Ko	Li	--	Ka
5	Tirallieur	Ti	110	4	7	4	3	8	8	32	Ko	Li	Pl	--
7	Voltigeur	Vo	130	4	7	4	2	8	8	32	Ko	Li	Pl	--
9	Miliz	Mi	70	3	6	3	1	6	8	32	Ko	--	--	--
11	Pioniere	Pi	150	7	7	2	1	6	6	32	Ko	--	--	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	400	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Chevauleger Lancier	CL	160	8	7	5	-	-	18	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
22	Garde du Corps	GC	280	14	10	9	3	3	14	32	Ko	Li	--	Lz, Cü
23	Kürassier	Cü	200	14	8	8	-	-	14	32	Ko	Li	--	Cü
24	Carabinier	Ca	250	10	8	7	4	5	14	32	Ko	Li	--	--
25	Dragoner	Dr	150	8	7	6	1	3	18	40	Ko	Li	--	--
27	Husaren	Hu	120	5	7	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	Lk
29	Milizkavallerie	Mk	80	3	5	3	1	3	18	40	Ko	--	--	Lk
37	Koloniale Reiter	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	180	12	7	1	5	12	6	32	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	300	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, berittene	bA	200	16	8	1	6	10	12	40	Ko	--	--	--

## Armeetabellen für Britannien

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Bearskin	Be	160	5	8	5	3	6	6	26	Ko	Li	--	Ka
2	Footgard	Fg	300	9	10	6	4	6	6	26	Ko	Li	--	Ka
3	Highlander	Hi	130	4	7	5	3	8	8	32	Ko	Li	Pl	--
5	Pioniere	Pi	160	7	8	2	1	6	8	28	Ko	--	--	--
7	Line Infanterie	Li	120	4	7	3	2	6	6	26	Ko	Li	--	Ka
9	Rifle	Ri	300	9	8	3	4	8	8	28	Ko	Li	Pl	--
11	Miliz	Mi	70	3	6	2	2	6	8	24	Ko	--	--	--
13	Kings German Legion	KL	130	4	7	4	2	6	6	26	Ko	Li	--	Ka
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	400	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Dragoons	Dr	180	8	8	6	2	3	18	32	Ko	Li	--	--
22	Household	Hh	260	14	10	8	3	3	14	32	Ko	Li	--	Cü
23	Light Dragoons	ID	160	6	7	5	2	7	20	36	Ko	Li	Pl	Lk
25	Husaren	Hu	120	5	7	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	Lk
27	Chasseur Britanique	CB	85	8	7	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
29	Milizkavallerie	Mk	70	3	5	3	1	3	20	40	Ko	--	--	Lk
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	200	12	7	1	5	12	6	26	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	310	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, berittene	bA	250	16	8	1	6	10	12	40	Ko	--	--	--

## Armeetabelle für Holland

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.				
1	Füsiliere	Fü	100	4	7	4	2	6	6	32	Ko	Li	--	Ka	
3	Grenadiere	Gr	160	5	8	6	3	6	6	32	Ko	Li	--	Ka	
5	Jäger	Jä	120	5	7	4	3	8	8	32	Ko	Li	Pl	--	
7	Musketiery	Mu	70	3	6	3	1	6	8	32	Ko	Li	--	--	
9	Pioniere	Pi	150	7	7	2	1	6	6	32	Ko	--	--	--	
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--	
19	Kolonialtruppen	KT	400	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka	
21	Kürassiere	Cü	200	14	7	8	-	-	12	32	Ko	Li	--	--	Cü
23	Dragoner	Dr	160	8	7	6	1	3	18	40	Ko	Li	--	--	
25	Garde du Corps	GC	250	14	9	8	2	3	14	32	Ko	Li	--	--	Cü
27	Husaren	Hu	120	5	7	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	--	Lk
29	Uhlanen	Uh	150	8	7	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	--	Lk, Lz
31	Milizkavallerie	Mk	80	3	5	3	1	3	20	40	Ko	--	--	--	Lk
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	--	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	180	12	7	1	5	12	6	32	Ko	--	--	--	
43	Artillerie, schwere	sA	320	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--	
45	Artillerie, beritten	bA	230	16	8	1	6	10	12	40	Ko	--	--	--	

## Armeetabelle für Italien

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.				
1	Füsiliere	Fü	100	4	7	4	2	6	6	32	Ko	Li	--	Ka	
3	Grenadiere	Gr	160	5	8	6	3	6	6	32	Ko	Li	--	Ka	
5	Jäger	Jä	120	5	7	4	3	8	8	32	Ko	Li	Pl	--	
7	Musketiery	Mu	70	3	6	3	1	6	8	32	Ko	Li	--	--	
9	Pioniere	Pi	150	7	7	2	1	6	6	32	Ko	--	--	--	
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--	
19	Kolonialtruppen	KT	450	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka	
21	Kürassiere	Cü	210	14	7	8	-	-	12	32	Ko	Li	--	--	Cü
23	Dragoner	Dr	160	8	7	6	1	3	18	40	Ko	Li	--	--	
25	Garde du Corps	GC	250	14	8	8	2	3	14	32	Ko	Li	--	--	Cü
27	Husaren	Hu	120	5	7	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	--	Lk
29	Uhlanen	Uh	150	8	7	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	--	Lk, Lz
31	Milizkavallerie	Mk	80	3	5	3	1	3	20	40	Ko	--	--	--	Lk
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	--	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	180	12	7	1	5	12	6	32	Ko	--	--	--	
43	Artillerie, schwere	sA	320	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--	
45	Artillerie, beritten	bA	230	16	8	1	6	10	12	40	Ko	--	--	--	

## Armeetabelle für das Königreich Portugal

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Grenadiere	Gr	160	5	8	5	3	6	6	26	Ko	Li	--	Ka
3	Linieninfanterie	Li	110	4	7	4	2	6	6	26	Ko	Li	--	Ka
5	Cazadores	Cz	140	5	7	3	3	8	8	28	Ko	Li	Pl	--
7	Atiradores	At	250	8	7	3	4	8	8	28	Ko	Li	Pl	--
9	Miliz	Mi	70	2	5	2	1	6	6	26	Ko	--	--	--
11	Pioniere	Pi	160	7	7	2	1	6	6	26	Ko	--	--	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	400	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	leichte Dragoner	ID	160	7	7	5	2	7	20	36	Ko	Li	Pl	-- Lk
23	Dragoner	Dr	180	8	7	6	1	3	18	36	Ko	Li	--	--
25	Husaren	Hu	120	5	7	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	-- Lk
27	Uhlanen	Uh	150	8	7	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	-- Lk, Lz
29	Milizkavallerie	Mk	80	3	5	3	1	3	20	40	Ko	--	--	-- Lk
31	Cürassiere	Cü	210	14	7	8	-	-	14	32	Ko	Li	--	-- Cü
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	-- Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	-- Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	200	12	7	1	5	12	6	26	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	330	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, beritten	bA	250	16	7	1	6	10	12	40	Ko	--	--	--

## Armeetabellen für Marokko

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Nomade	No	50	2	5	2	1	6	8	32	Ko	--	--	--
3	Zouaven	Zo	100	4	6	3	2	8	6	26	Ko	Li	Pl	--
5	Turcos	Tc	120	4	6	3	2	6	6	26	Ko	Li	--	Ka
7	Religiöse Fanatiker	RF	60	1	5	3	-	-	8	32	Ko	--	--	--
9	Palastgarde	Pa	140	5	7	4	1	6	6	26	Ko	Li	--	Ka
11	Pioniere	Pi	200	7	6	2	1	6	6	24	Ko	--	--	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	450	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Berber	Be	60	2	5	2	1	3	20	40	Ko	Li	Pl	-- Lk
23	Dragoner	Dr	300	8	6	5	1	3	18	32	Ko	Li	--	--
25	Husaren	Hu	200	5	6	4	1	7	20	36	Ko	Li	Pl	-- Lk
27	Kamelreiter	Ka	180	8	6	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	-- Lk, Lz
29	Tuareg	Tu	60	3	5	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	-- Lk
31	Siphais	Si	350	15	7	7	-	-	14	32	Ko	Li	--	-- Lz, Cü
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	-- Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	-- Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	200	12	7	1	5	12	6	26	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	320	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, berittene	bA	250	15	7	1	5	10	12	40	Ko	--	--	--

## Armeetabellen für Neapel

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.				
1	Grenadiere	Gr	160	5	8	5	3	6	6	28	Ko	Li	--	Ka	
3	Leichte Infanterie	Le	110	4	6	3	2	8	8	28	Ko	Li	Pl	--	
5	Linieninfanterie	Li	100	4	6	4	2	6	6	28	Ko	Li	--	Ka	
7	Miliz	Mi	70	2	5	3	1	6	8	28	Ko	--	--	--	
9	Pioniere	Pi	180	7	6	2	1	6	6	28	Ko	--	--	--	
11	Jäger	Jä	130	5	7	3	3	8	8	28	Ko	Li	Pl	--	
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--	
19	Kolonialtruppen	KT	450	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka	
21	Kürassiere	Cü	220	14	7	8	-	-	14	28	Ko	Li	--	--	Cü
22	Gard du Corps	GC	300	14	10	8	2	3	14	32	Ko	Li	--	--	Cü
23	Dragoner	Dr	180	8	7	6	1	3	18	36	Ko	Li	--	--	
25	Husaren	Hu	120	5	6	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	--	Lk
27	Uhlane	Uh	160	8	7	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	--	Lk, Lz
29	Milizkavallerie	Mk	80	3	5	3	1	3	20	40	Ko	--	--	--	Lk
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	--	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	200	12	7	1	5	12	6	28	Ko	--	--	--	
43	Artillerie, schwere	sA	320	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--	
45	Artillerie, berittene	bA	250	16	7	1	6	10	12	36	Ko	--	--	--	

## Armeetabelle für Preußen

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.				
1	Füsiliere	Fü	100	4	7	5	2	6	6	28	Ko	Li	--	Ka	
2	Avantgarde	Av	250	10	10	7	4	6	6	28	Ko	Li	--	Ka	
3	Grenadiere	Gr	140	5	8	6	3	6	6	28	Ko	Li	--	Ka	
5	Jäger	Jä	130	5	8	3	3	8	8	28	Ko	Li	Pl	--	
7	Landwehr	Lw	60	3	7	3	1	6	8	28	Ko	--	--	--	
9	Pioniere	Pi	160	7	8	2	1	6	6	28	Ko	--	--	--	
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--	
19	Kolonialtruppen	KT	500	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka	
21	Kürassiere	Cü	220	14	7	8	-	-	12	32	Ko	Li	--	--	Cü
23	Dragoner	Dr	180	8	7	6	1	3	18	36	Ko	Li	--	--	
25	Husaren	Hu	120	5	7	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	--	Lk
29	Uhlane	Uh	180	8	7	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	--	Lk, Lz
31	Landwehrkavallerie	Lk	70	3	6	4	1	4	18	36	Ko	Li	--	--	Lk
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	--	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	200	12	7	1	5	12	6	28	Ko	--	--	--	
43	Artillerie, schwere	sA	350	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--	
45	Artillerie, berittene	bA	280	16	7	1	6	10	12	36	Ko	--	--	--	

## Armeetabelle für Russland

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Grenadiere	Gr	150	5	8	6	3	6	6	24	Ko	Li	--	Ka
2	Gardegrenadiere	Gg	300	10	10	7	4	6	6	24	Ko	Li	--	Ka
3	Jäger	Jä	120	5	7	3	3	8	8	24	Ko	Li	Pl	--
4	Gardejäger	Gj	300	10	10	5	4	8	8	24	Ko	Li	Pl	--
5	Musketierte	Mu	90	4	6	4	2	6	6	24	Ko	Li	--	Ka
7	Pioniere	Pi	190	7	6	2	1	6	6	24	Ko	--	--	--
9	Bauernmiliz	Bm	70	2	5	3	1	6	10	32	Ko	--	--	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	500	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Kürassiere	Cü	230	14	8	8	-	-	12	32	Ko	Li	--	Cü
22	Gardecürassiere	Gc	270	14	10	8	2	3	12	32	Ko	Li	--	Cü
23	Dragoner	Dr	160	8	7	6	1	3	18	32	Ko	Li	--	--
25	Husaren	Hu	120	5	7	4	1	7	20	36	Ko	Li	Pl	Lk
27	Kossacken	Ko	80	4	5	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
29	Uhlanen	Uh	140	8	7	5	-	-	20	36	Ko	Li	--	Lk, Lz
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	200	12	7	1	5	12	6	24	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	300	20	8	1	6	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, beritten	bA	250	15	7	1	5	10	12	36	Ko	--	--	--

## Armeetabelle für Schweden

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Grenadiere	Gr	150	5	8	6	3	6	6	28	Ko	Li	--	Ka
3	Miliz	Mi	70	2	6	3	1	6	8	28	Ko	--	--	--
5	Musketierte	Mu	100	4	7	4	2	6	6	28	Ko	Li	--	Ka
7	Jäger	Jä	120	4	8	3	3	8	8	28	Ko	Li	Pl	--
9	Pioniere	Pi	150	7	7	2	1	6	6	28	Ko	--	--	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	450	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Dragoner	Dr	160	8	7	6	1	3	18	40	Ko	Li	--	--
22	Leibgarde	Lg	300	14	10	8	3	3	14	32	Ko	Li	--	Cü
23	Freischärler	Fr	80	3	5	3	1	3	20	40	Ko	--	--	Lk
25	Kürassiere	Cü	220	14	7	8	-	-	12	32	Ko	Li	--	Cü
27	Husaren	Hu	100	5	7	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	Lk
29	Uhlanen	Uh	150	8	7	5	-	-	18	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	200	12	7	1	5	12	6	28	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	320	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, beritten	bA	250	16	7	1	6	10	12	36	Ko	--	--	--

## Armeetabelle für das Osmanische Reich

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Palastgarde	Pa	200	6	7	4	3	6	8	24	Ko	Li	--	Ka
3	Krieger	Kg	70	1	5	2	-	-	10	28	Ko	--	--	--
5	Leichte Infanterie	Le	130	5	6	3	2	8	8	24	Ko	Li	Pl	--
7	Linieninfanterie	Li	100	5	6	3	2	6	6	24	Ko	Li	--	Ka
9	Janitscharen	Ja	75	2	5	3	1	6	8	28	Ko	Li	--	--
11	Pionieren	Pi	200	7	6	2	1	6	6	24	Ko	--	--	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	500	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Sipahis	Si	350	15	8	7	-	-	14	32	Ko	Li	--	Lz, Cü
23	Dragoner	Dr	200	8	6	5	1	3	18	36	Ko	Li	--	--
25	Husaren	Hu	150	5	6	4	1	7	20	36	Ko	Li	Pl	Lk
27	Mamelucken	Mm	110	4	8	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk
29	Uhlanen	Uh	180	8	6	4	-	-	20	36	Ko	Li	--	Lk, Lz
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	230	12	7	1	5	12	6	24	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	360	20	7	1	6	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, beritten	bA	280	15	7	1	5	10	12	36	Ko	--	--	--

## Armeetabelle für das Herzogtum Warschau

Nr.	Bataillonstyp	Abk.	HG	WiPu	EW	Nk	Fk	RW	BP	Str.B.	Spezi.			
1	Füsiliere	Fü	100	4	6	4	2	6	6	32	Ko	Li	--	Ka
3	Grenadiere	Gr	160	5	8	6	3	6	6	32	Ko	Li	--	Ka
5	Voltigeur	Vo	120	4	7	4	3	8	8	32	Ko	Li	Pl	--
7	Miliz	Mi	80	2	5	3	1	6	8	32	Ko	--	--	--
9	Pioniere	Pi	180	7	7	2	1	6	6	32	Ko	--	--	--
17	Koloniale Hilfstruppen	Kh	70	2	4	2	1	6	10	32	Ko	--	--	--
19	Kolonialtruppen	KT	500	5	6	4	2	6	8	32	Ko	Li	Pl	Ka
21	Chevauleger Lancier	CL	120	8	7	6	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
22	Garde du Corps	GC	250	14	10	8	2	3	14	32	Ko	Li	--	Cü
23	Cürassiere	Cü	200	14	8	8	-	-	12	32	Ko	Li	--	Cü
25	Kosaken	Ko	90	4	6	5	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
27	Jäger zu Pferd	JP	120	6	7	4	2	7	20	40	Ko	Li	Pl	Lk
29	Husaren	Hu	110	5	6	4	1	7	20	40	Ko	Li	Pl	Lk
37	Koloniale Reiterei	Kr	100	2	4	3	1	6	20	40	Ko	--	Pl	Lk
39	Koloniale Kavallerie	Kk	120	2	4	4	-	-	20	40	Ko	Li	--	Lk, Lz
41	Artillerie, leichte	IA	200	12	7	1	5	12	6	32	Ko	--	--	--
43	Artillerie, schwere	sA	300	20	7	1	5	15	4	24	Ko	--	--	--
45	Artillerie, berittene	bA	250	15	7	1	5	10	12	40	Ko	--	--	--

Austerlitz

Geologische Karten

(1)

der Aufstieg des Adlers

Heimatgebiet, Gelände & Bodenschatz

(8) N (2)

(7) W 9 O (3)

(6) S (4)

(5)

Table with 43 columns (numbered 1-40) and 63 rows (numbered 1-65). Each cell contains a sequence of letters and symbols representing geological data. The table is flanked by dashes on both sides.

Austerlitz

Geologische Karten

(1)

der Aufstieg des Adlers

Heimatgebiet, Gelände & Bodenschatz

(8) N (2)

(7) W 9 O (3)

(6) S (4)

(5)

Table with 80 columns and 80 rows of alphanumeric characters representing a grid or map data.

Austerlitz

Geologische Karten

(1)

der Aufstieg des Adlers

Heimatgebiet, Gelände & Bodenschatz

(8) N (2)

(7) W 9 O (3)

(6) S (4)

(5)

Table with 41 columns and 40 rows of alphanumeric characters and symbols, likely a coordinate grid or data table.

Austerlitz

Geologische Karten

(1)

der Aufstieg des Adlers

Heimatgebiet, Gelände & Bodenschatz

(8) N (2)

(7) W 9 O (3)

(6) S (4)

(5)

Table with 62 columns and 62 rows of alphanumeric characters and symbols, representing a grid or map data.





Austerlitz

Geologische Karten

(1)

der Aufstieg des Adlers

Bodenschatz

(8) N (2)

(7) W 9 O (3)

(6) S (4)

(5)

Geological grid table with columns 41-80 and rows 1-60. Contains alphanumeric codes and symbols representing geological data points.

Austerlitz

der Aufstieg des Adlers

Geologische Karten

Bodenschatz

(1)

(8) N (2)

(7) W 9 0 (3)

(6) S (4)

(5)

--	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	--				
70	?G	?H	?D	?Ge	?W	?H	?H	?H	?W	?B	?W	?H	?S	?B	?W	?B	?H	?B	?B	?B	?Bn	?B	?B	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	?H	.	70	
71	?G	?D	?D	?G	?W	?H	?B	?H	?B	?B	?B	?W	?S	?B	?B	?W	?W	?W	?W	?W	?Bn	?Bn	?B	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	71	
72	?D	?D	?D	?G	?W	?H	?B	?B	?W	?Bn	?Bn	?Bn	?S	?B	?W	?B	?W	?B	?W	?W	?Bw	?B	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	72	
73	?D	?D	?D	?D	?G	?B	?H	?B	?B	?S	?Bn	?S	?B	+	+	+	+	+	?B	?S	?B	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	73		
74	?B	?B	?W	?G	?W	?H	?W	?B	+	+	+	+	+	.	.	.	.	.	.	+	?W	?S	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	74	
75	?W	?W	?W	?B	?H	?W	?B	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	+	?S	?B	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	75	
76	?B	?Bn	?B	?H	?W	?Bn	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	+	?B	?S	+	.	?B	?W	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	76		
77	?G	?Ge	?G	?G	?W	?H	?Bn	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	*	+	.	.	?B	.	.	?B	?Hz	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	77		
78	?H	?H	?H	?G	?B	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	+	*	+	+	.	.	?B	.	?B	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	78		
79	?H	?H	?H	?W	?B	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	+	?B	?Hw	?B	?W	?B	+	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	79		
80	?W	?W	?W	?H	?B	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	+	?B	?B	?S	?W	?B	?B	?H	?W	+	+	.	.	+	+	+	.	.	.	.	.	.	80		
81	?Gz	?G	?G	?H	?W	?Bn	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	81		
82	?G	?G	?G	?B	?H	?W	?Bn	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	+	+	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	82	
83	?B	?B	?G	?B	?H	?W	?Bn	+	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	+	?B	?B	+	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	83	
84	?H	?H	?W	?H	?G	?Gg	?W	?B	?B	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	84		
85	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	85		
86	.	.	.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	86		
87	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	87
88	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	88	
89	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	89	
90	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	90	
91	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	91	
92	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	92	
93	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	93	
94	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	94	
95	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	95	
96	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	96	
97	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	97	
98	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	98	
99	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	99	

--	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	--			
70	?H	?D	?D	?D	?H	?He	?H	?H	?W	?H	?Gg	?G	?G	?G	?G	?G	?G	?Gz	?G	?Gg	?W	?W	?W	?W	?H	?Ge	?H	?W	?W	?B	?B	?W	?W	?W	?W	?H	?H	?B	+	.	70			
71	?D	?B	?D	?H	?W	?H	?W	?W	?B	?B	?H	?H	?H	?H	?H	?B	?B	?B	?B	?B	?B	?W	?H	?G	?G	?W	?W	?G	?G	?H	?H	?B	?W	?B	?B	?W	?B	?B	+	.	71			
72	?D	?B	?H	?B	?B	?S	?S	?S	?B	?B	?Hg	?H	?B	?W	?B	?B	?B	?B	?B	?H	?H	?B	?W	?H	?H	?G	?H	?W	?H	?G	?Gz	?W	?W	?B	?Bw	?B	?B	+	.	72				
73	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	73		
74	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	74
75	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	75	
76	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	76	
77	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	77	
78	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	78	
79	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	79	
80	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	80	
81	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	81	
82	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	82	
83	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	83	
84	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	84	
85	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	85	
86	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	86	
87	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	87	
88	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	88	
89	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	89	
90	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	90	
91	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	91	
92	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	92	
93	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	93	
94	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	94	
95	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	95	
96	.	.	.</																																									

Geological grid table with columns 23-62 and rows 1-65. Contains alphanumeric codes and numbers representing geological data points.

# Austerlitz

# Geologische Karten

der Aufstieg des Adlers

Gelände

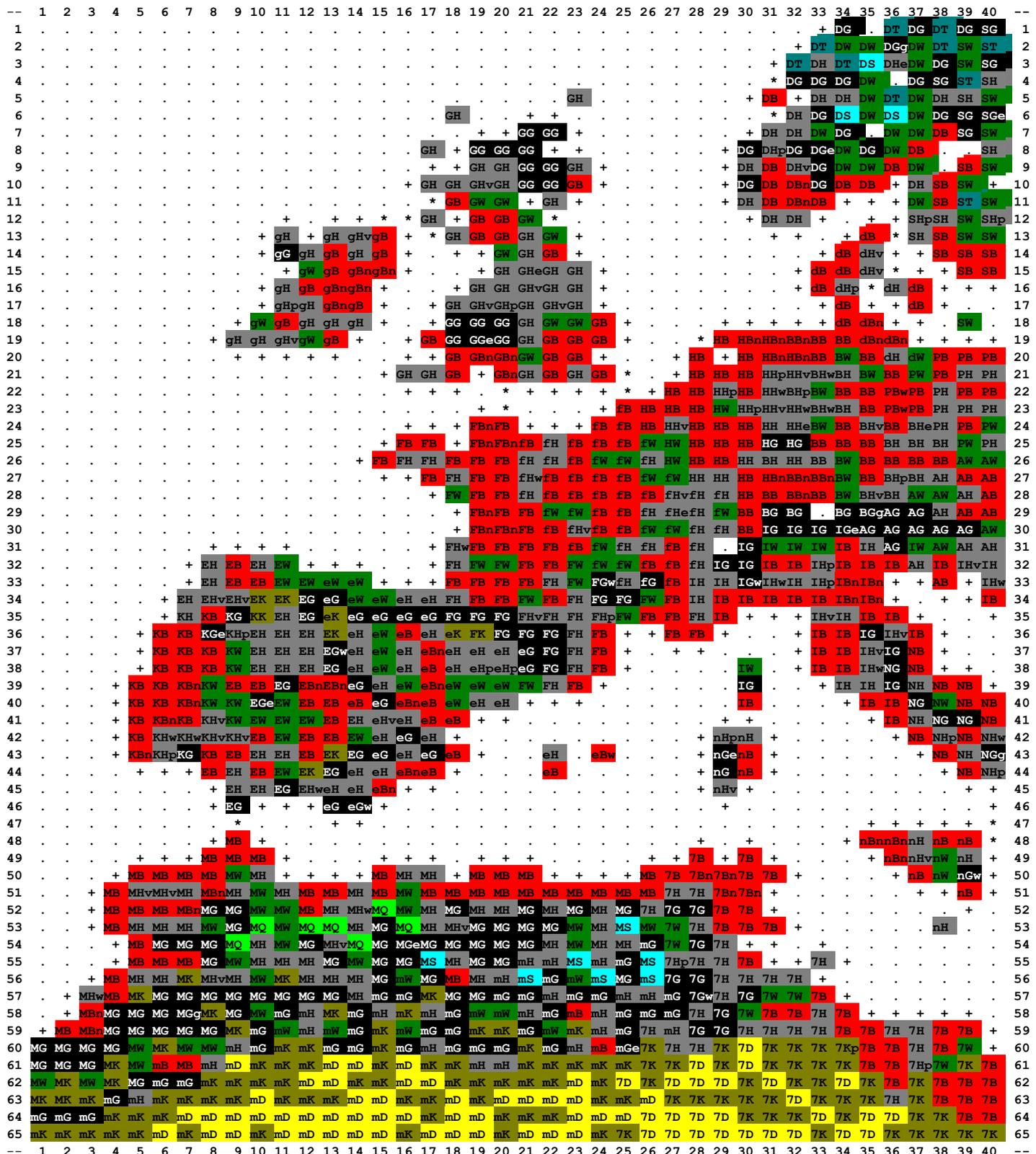
(1)

(8) N (2)

(7) W 9 O (3)

(6) S (4)

(5)



- B 4 BP
- H, Q 6 BP
- K 7 BP
- D, T, W 8 BP
- S 10 BP
- G 12 BP

# Austerlitz

der Aufstieg des Adlers

# Geologische Karten

Gelände

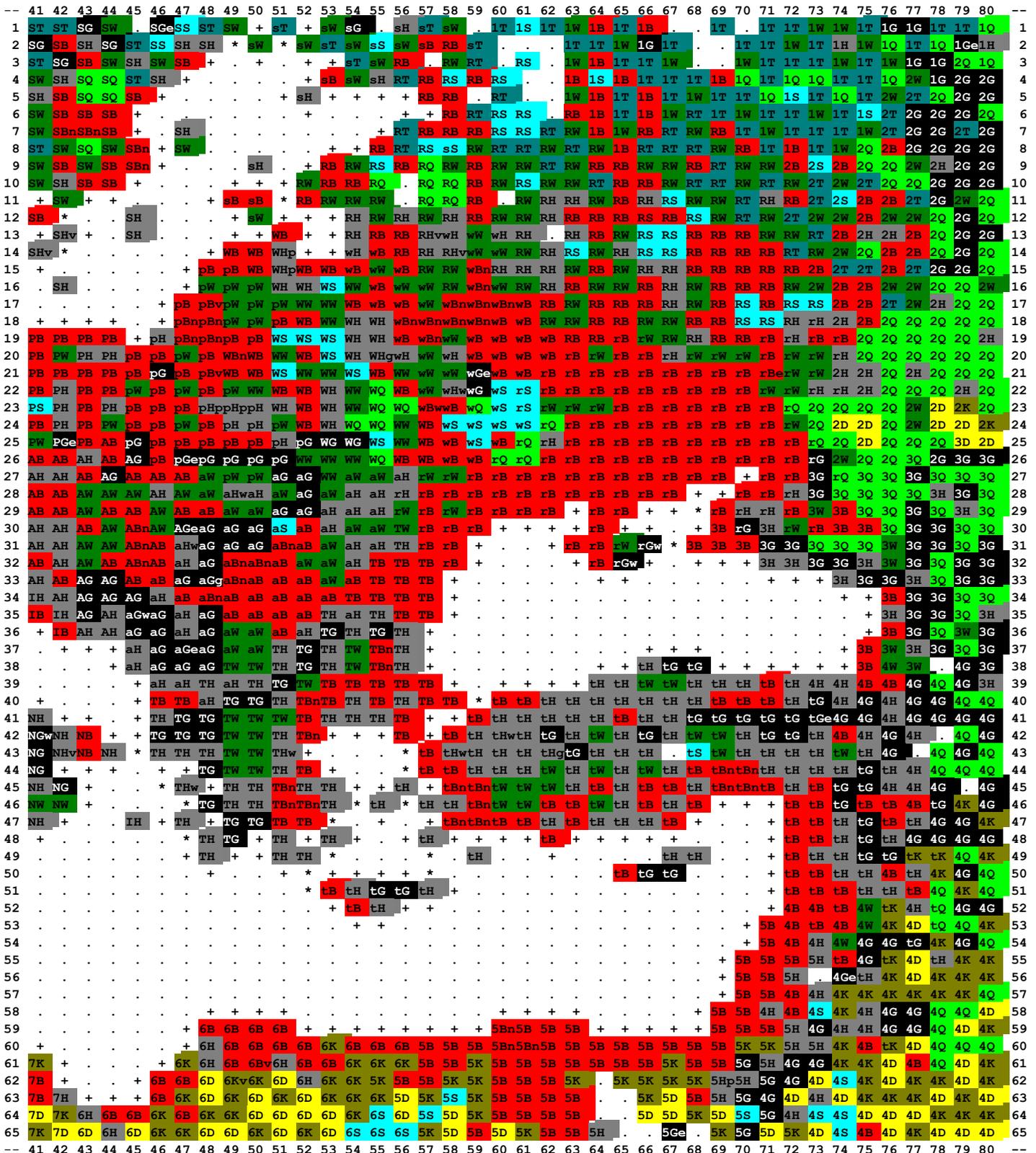
(1)

(8) N (2)

(7) W 9 O (3)

(6) S (4)

(5)



- B 4 BP
- H,Q 6 BP
- K 7 BP
- D,T,W 8 BP
- S 10 BP
- G 12 BP



# Austerlitz

der Aufstieg des Adlers

# Geologische Karten

## Gelände

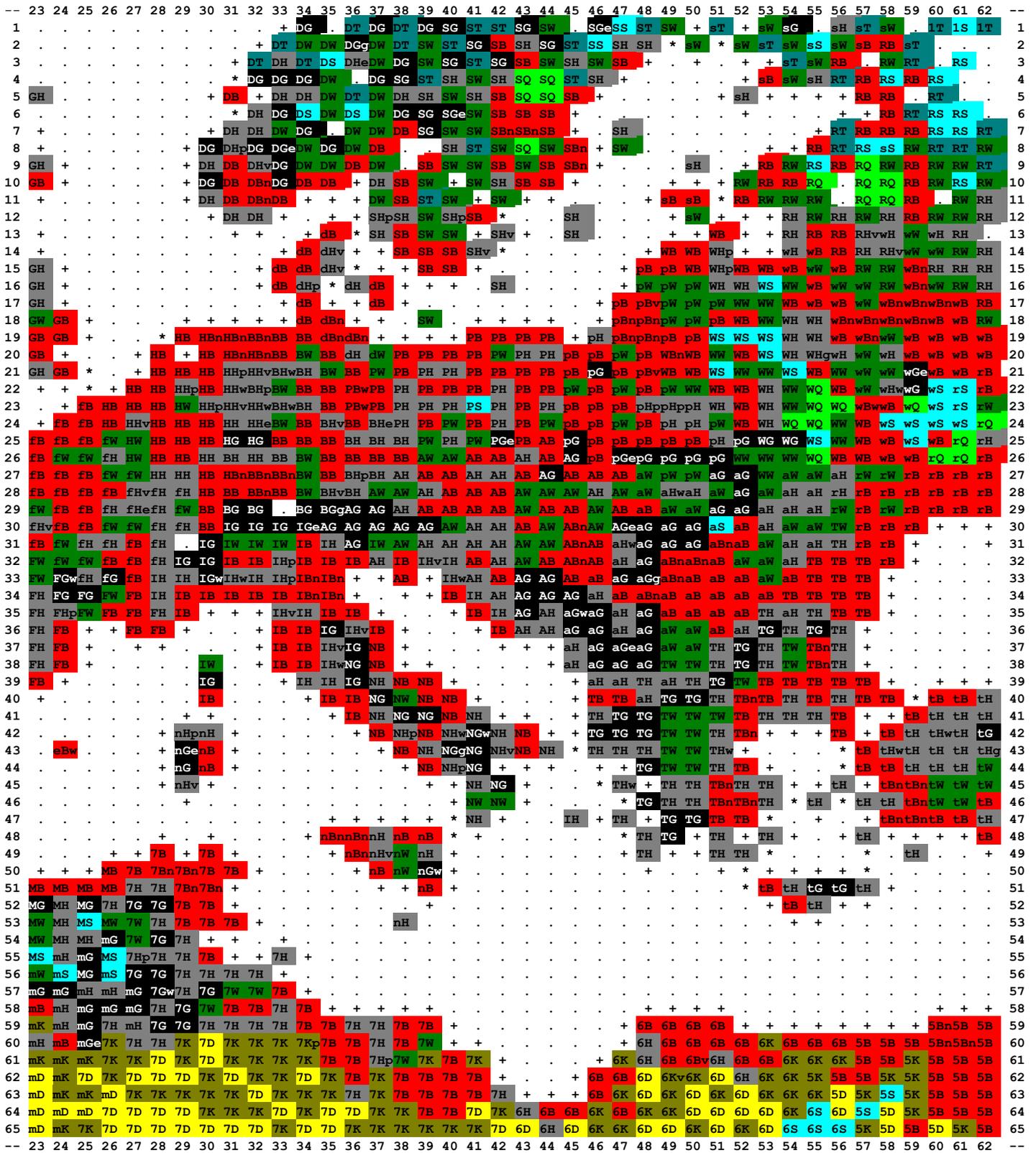
(1)

(8) N (2)

(7) W 9 O (3)

(6) S (4)

(5)



H, Q 6 BP  
 K 7 BP  
 D, T, W 8 BP  
 S 10 BP  
 G 12 BP

## 9.5 EDV Abgabe zum Postspiel *Austerlitz*

Der Spielregel zu diesem Postspiel liegt eine Diskette bei. Darauf befindet sich ein DOS-Programm, mit dem Sie die Möglichkeit haben, die Befehlsblätter per Diskette oder per Email abzugeben.

Vor der Benutzung lesen Sie den Lizenzvertrag im auf Seite 113.

Das Befehlseingabeprogramm bietet folgende Vorteile für Sie:

- Es gibt keine Eingabefehler durch den SSV-Graz
- Fehleingaben von Ihnen werden erkannt. Sie werden zu einer Berichtigung aufgefordert. Dies bietet größere Sicherheit bei Ihrer Befehlsabgabe.
- Sie erhalten durch die Diskettenabgabe günstigere Preise (siehe Preisliste).
- Bei der Befehlsabgabe für simulierte Landschlachten können Sie sich einen Überblick über Ihre Aufstellung verschaffen. Sie erhalten Meldungen, ob Sie Truppen versehentlich doppelt oder auf besetzten Positionen einsetzen wollten.

### 9.5.1 Starten des Programms

Bevor Sie das Programm starten, lesen Sie bitte den Lizenzvertrag im auf Seite 113!

#### Starten vom Diskettenlaufwerk

- Starten Sie ihren PC
- Legen Sie die Diskette ein
- Machen Sie dieses Laufwerk zum aktuellen Laufwerk
- Geben Sie den Befehl "AU" und danach <Enter> ein

Das Programm ist gestartet.

Wenn Sie über einen Drucker verfügen, müssen Sie eventuell noch einen weiteren Parameter anhängen.

/I Für IBM- und EPSON- Kompatible Drucker  
/H Für HP-Laserdrucker  
/P Für Postscript - Drucker

Wird keiner dieser Parameter angegeben, wird der IBM- und EPSON- Drucker eingestellt. Verfügen Sie also z.B. über einen HP-Laserdrucker, dann

- Geben Sie den Befehl " AU /H " und danach <Enter> ein.

#### Installation auf die Festplatte

Wollen Sie das Programm von ihrer Festplatte starten, müssen Sie dieses darauf Kopieren. Die Arbeit nimmt ihnen das Installationsprogramm ab. Führen Sie dazu bitte folgende Schritte durch:

- Starten Sie ihren PC
- Legen Sie die Diskette ein
- Machen Sie dieses Laufwerk zum aktuellen Laufwerk
- Geben Sie den Befehl "INSTALL" und danach <Enter> ein

Hiermit wird das Installationsprogramm gestartet. Es fragt zunächst nach der Festplatte auf der das Programm gesichert werden soll. Anschließend wird abgefragt, in welchem Laufwerk die Befehlsdiskette bearbeitet werden soll. Danach geben Sie den Druckertyp an. Sie haben die Auswahl zwischen drei Druckertreibern. Diese dürften fast alle Drucker bedienen, da das Programm nicht den Grafikmodus der Drucker anspricht.

Nach der Beantwortung der Fragen wird das Verzeichnis "QUIRXEL" auf der Festplatte erstellt und das Programm hineinkopiert. Wollen Sie das Programm später Starten, brauchen Sie sich nur im Grundverzeichnis der Festplatte befinden, die Sie für die Installation ausgewählt haben und:

- Geben Sie den Befehl "AU" und danach <Enter> ein

## Installation ohne Diskettenlaufwerk

Mit Hilfe eines Installationsprogramms kann man den Austerlitz-Editor auch dazu bringen, ohne Diskettenlaufwerk zu funktionieren. man braucht dann keine Diskette mehr.

Hier der Link zum Download des ZIP-Files:

<http://www.heldenwelt.com/ssv/diverses/AU-Festplatte.ZIP>

- Im ZIP-File sind zwei Files enthalten. Bitte in ein Verzeichnis kopieren und INSTALL.EXE in einem DOS-Fenster (Eingabeaufforderung) starten (oder direkt im Windows Explorer INSTALL anklicken).
- Nun kann man einen Festplattenlaufwerksbuchstaben angeben, einerseits wo das AU.EXE hinstalliert (kopiert) wird und andererseits mit " \* " festlegen, dass nun die Befehlsfiles auf der Festplatte im obigen Laufwerk im Unterverzeichnis QUIRXEL\BEFEHLE abgelegt werden. Also z.B. C:\QUIRXEL\BEFEHLE

Hinweis: Leider ist es nicht möglich, dem Verzeichnis einen eigenen Namen zu geben, es heißt automatisch QUIRXEL.

1. Abfrage: Laufwerk z.B. " C "
2. Abfrage: ein \* für Festplatte
3. Abfrage: je nach Drucker...

- Direkt am im Installationsprozess angegebenen Festplattenlaufwerk (also z.B. D:\) wird nun auch das File AU.BAT erschaffen. Durch dieses BAT-File muss nun der Editor gestartet werden (das File enthält alle Einstellungen und Pfade).
- Im Verzeichnis QUIRXEL sollte nun auch das File AU.EXE liegen. Da es aber schon vorgekommen ist, dass das AU.EXE File nicht richtig kopiert worden ist, sollte man dies kontrollieren und gegebenenfalls einfach das File in dieses Verzeichnis kopieren.
- Im Verzeichnis QUIRXEL\BEFEHLE liegt dann jenes File, das man nach Abschluss der Befehlseingabe an den SSV schicken muss (z.B. BEF\_1).

## 9.5.2 Arbeiten mit dem Eingabeprogramm

Nach dem Start erscheint auf dem Monitor ein Auswahlfenster mit 7 Auswahlmöglichkeiten. Mit den Cursorsteuertasten können Sie den Auswahlbalken auf den gewünschten Punkt setzen. Drücken Sie <ENTER> oder <ESC>, um diesen aufzurufen.

### 9.5.2.1 Löschen von Befehlsblättern / Vorbereiten der Diskette

Bevor Sie auf einer neu formatierten Diskette Befehlsblätter eingeben können, müssen Sie dafür Speicherplatz auf dem Datenträger reservieren. Rufen Sie dazu den Menüpunkt:

Löschen von Befehlsblättern / Vorbereiten der Diskette

auf. Es erscheint eine Auswahlbox, in der angegeben wird, welche Befehlsblätter eingegeben wurden, welche Speicherbereiche noch frei sind und welche noch nicht vorbereitet wurden. Steuern Sie nun den Auswahlbalken auf den zu löschenden Bereich. Sind alle Bereiche noch nicht vorbereitet oder benutzen Sie eine Diskette, auf der sich noch alte Befehlsblätter befinden, sollte alles gelöscht werden.

Für jedes vorhandene Befehlsblatt, das ausgewählt wurde, müssen Sie Ihre Auswahl noch bestätigen.

### 9.5.2.2 Eingeben eines Befehlsblattes

Wählen Sie den Menüpunkt 'Eingeben eines Befehlsblattes' an. Sie werden daraufhin noch um eine Bestätigung gebeten.

Zunächst sind die Daten des Befehlsblattes einzugeben. Dazu gehören die Spielnummer, der Staatskennbuchstabe, die Spielerkontonummer, ein 3-stelliger Code und der Zugannahmetermin (ZAT).

Der 3-stellige Code befindet sich auf dem letzten Spielzug bei der Berechnung der Spielzugkosten.

Mit der <TAB>-Taste oder den Cursorsteuertasten oben / unten bewegen Sie sich zu einem anderen Eingabefeld. Um die Eingaben zu bestätigen und das Fenster zu schließen betätigen Sie die <ESC> oder <Enter>-Taste. Sollten Eingaben nicht korrekt sein, wird das Fenster erneut angezeigt. Alle richtigen Eingaben haben die Farbe des Fensters angenommen.

Anschließend erscheinen in einem Auswahlfenster alle Punkte des Befehlsblattes. Mit den Cursorsteuertasten wird der Auswahlbalken auf den Punkt gesteuert, der eingegeben werden soll. Mit <Enter> oder <ESC> wird die Auswahl bestätigt.

Es können nun die Befehle eingegeben werden. Die Trennung zwischen den Zahlen, die auf dem Befehlsblatt durch den Schrägstrich '/' vorgenommen wird, kann hierbei durch dieses Zeichen oder alternativ durch den Punkt '.' oder das Komma ',' erfolgen.

Mit der <TAB>- und den Cursorsteuertasten oben / unten bewegen Sie sich zu den anderen Eingabefeldern.

Haben Sie mehrere Befehle eingegeben und wollen einen weiteren dazwischen einfügen, bewegen Sie den Cursor auf die Position und betätigen <F1>. Mit <F2> wird ein Befehl gelöscht und intern gespeichert. Mit <F4> können Sie diesen Befehl an anderer Stelle einfügen. Mit <F3> können Sie den vorhergehenden Befehl in die aktuelle Zeile kopieren.

Ist das erledigt, bestätigen Sie mit der <ESC>- oder <Enter>-Taste. Nun startet eine automatische Fehlererkennung. Sind Befehle falsch eingegeben, meldet sich der PC mit einem Fehlerfenster, in dem der falsche Befehl sowie eine Fehlererklärung angegeben wird. Dieser Befehl ist zu löschen oder zu korrigieren.

Sind alle Eingaben beendet, gelangen Sie wieder ins Grundmenü.

Auf dem Monitor ist im oberen Fenster während der Eingabe angezeigt, in welchem Befehlsblock Sie sich befinden und wie die Befehlsstruktur lautet. Im unteren Fenster sind die Daten des Befehlsblattes angegeben.

### 9.5.2.3 Eingeben einer simulierten Landschlacht

Wollen Sie eine simulierte Landschlacht eingeben, müssen Sie dies ebenfalls zunächst bestätigen und anschließend wie oben die Daten des Befehlsblattes eingeben. Lediglich die Nummer der Landschlacht kommt hinzu.

Anschließend können Sie eingeben, in welchem Verband Sie den Feldherr eingegliedert werden soll und wo die Schanzen bei Schlachten stehen. Danach werden die Verbände von 1 bis maximal 110 verlangt.

Auch bei der Eingabe der Verbandsbefehle bewegen Sie sich mit der <TAB>- und den Cursorsteuertasten oben / unten zwischen den Eingabefeldern. Die Eingabe beenden Sie mit <ESC> oder <Enter>. Daraufhin kommen Sie zum jeweils nächsten Verband. Über die Funktionstasten haben Sie noch folgende Bedienungsmöglichkeiten:

<F2> Sie springen zum vorherigen Verband

<F3> Sie können einen Verband eingeben, den Sie aufrufen möchten

<F4> In die Eingabefelder des Verbandes, den Sie bearbeiten, werden die Daten eines anderen Verbandes kopiert. Nicht kopiert wird die Bataillonsgruppe.

<F5> Sie können den Aufstellungsbereich ausgeben lassen. Hier erscheinen alle eingegebenen Verbände. Ob Sie im Aufstellungsbereich 'A' oder 'B' aufgestellt haben, entscheidet sich nach der Aufstellungsposition des ersten aufgestellten Verbandes.

Wenn Sie Schanzen gebaut haben, werden diese vor der Koordinate durch ein '>' gekennzeichnet.

Bei der Ausgabe des Schlachtgeländes erhalten Sie noch die folgenden Fehlerinformationen:

- Die Verbände, in denen sich doppelt benutzte Bataillonsgruppen befinden. Mit angegeben ist der Verband, in dem sich diese Bataillonsgruppe schon befindet.
- Verbände, die auf bereits benutzten Koordinaten aufgestellt werden sollten.
- Verbände, die im falschen Aufstellungsbereich gesetzt wurden.

Die jeweiligen Fehlermeldungen werden über max. 1 Zeile dargestellt. Beheben Sie zunächst die mitgeteilten Fehler und rufen Sie das Schlachtgelände dann erneut auf.

Auf dem Aufstellungsbereich ist nicht das Gelände aus der Schlacht abgebildet.

Sie können sich den Aufstellungsbereich mit den Fehlermeldungen durch betätigen der <F2>-Taste ausdrucken lassen. Durch alle anderen Tasten gelangen Sie zurück zu den Verbänden.

<F10> beendet die Befehlseingabe. Sie sollten vorher noch den Aufstellungsbereich <F5> ansehen und evtl. vorhandene Fehler korrigieren.

Auch bei der Eingabe der simulierten Landschlacht erfolgt eine automatische Befehlskorrektur. Diese erfolgt wie oben nach jedem schließen eines Eingabefensters. Nicht kontrolliert werden dabei die Fehler, die beim Abbilden des Aufstellungsbereiches (<F5>) angezeigt werden.

### **9.5.2.4 Berichtigen von Befehlsblättern und Artikeln**

Wenn Sie die Eingabe von Befehlsblättern und Spielerartikeln kontrollieren oder Berichtigen wollen, rufen Sie im Grundmenü den Punkt:

Berichtigen von Befehlsblättern

auf. Es wird eine Liste der bisher eingegebenen Befehlsblätter und Artikel ausgegeben. Wählen Sie das aus, welches berichtigt werden soll. Die folgende Handhabung verläuft wie beim Eingeben von Befehlsblättern, simulierten Landschlachten und Artikeln.

### **9.5.3 Drucken von Befehlsblättern**

Wenn Sie einen Drucker angeschlossen haben (siehe Punkt 1), können Sie die Befehlsblätter ausdrucken. Wählen Sie im Grundmenü den Punkt:

Drucken von Befehlsblättern

aus. Anschließend können Sie wählen, ob Sie ein oder mehrere Befehlsblätter drucken wollen.

### **9.5.4 Kopieren von Befehlsblättern**

Um Porto zu sparen, ist es sinnvoll, mehrere Befehlsblätter auf einer Diskette unterzubringen. Es ist daher bei dem Unterpunkt

Kopieren von Befehlsblättern

möglich, Befehlsblätter einer Diskette auf die zu versendende Diskette zu überspielen. Wählen Sie zunächst diesen Punkt an. Legen Sie die QUELL-Diskette ein und geben deren Laufwerk an. (Es ist ja möglich, dass der andere Spieler ein anderes Laufwerk besitzt). Wählen Sie dann das / die zu kopierenden Befehlsblätter aus. Anschließend werden diese Befehlsblätter eingelesen. Wenn erneut das Eingabefenster erscheint, legen Sie die ZIEL-Diskette ein und geben auch diese Laufwerksbezeichnung an.

**ACHTUNG:** Überprüfen Sie noch, ob die gewünschten Befehlsblätter kopiert wurden.

## 9.5.5 Organisatorischer Ablauf

### 9.5.5.1 Einsenden der Disketten

Bitte schreiben Sie auf die Diskette die Kontonummer des 1. eingetragenen Befehlsblattes sowie die Kurzbezeichnung aller darauf eingegebenen Befehlsblätter.

Beispiel: 10234; AU 311 K SL-76; AU 17 A

Senden Sie bitte Kopien der auf der Diskette gespeicherten Befehlsblätter mit an uns. Kommen die Disketten defekt an, können wir die Blätter noch eingeben. Fehlt diese Sicherheit, können wir leider keine Reklamation wegen fehlenden Befehlsblättern bearbeiten. Am günstigsten ist es, die vom Drucker erstellten Blätter einzusenden. Haben Sie diese Möglichkeit nicht, benutzen Sie bitte die vorgeschriebenen Befehlsblätter. Diese müssen mit dem Wort 'DISK' gekennzeichnet werden, damit sie nicht vorrangig benutzt werden. Bitte achten Sie darauf, dass das Porto für den Standardbrief nicht ausreichend ist.

Befinden sich in einem Briefumschlag KEINE Befehlsblätter, die von Hand eingegeben werden müssen, kennzeichnen Sie den Umschlag bitte unten links mit dem Wort 'DISK'. Das sorgt bei uns für eine schnellere Bearbeitung.

### 9.5.5.2 Rücksendung der Disketten

Wir senden die Diskette mit einem der nächsten Spielzüge zurück. Um Porto zu sparen, kann es sein, dass wir einige Disketten sammeln und dann zurücksenden.

### 9.5.5.3 Dreistelliger Code

Um zu vermeiden, dass andere Personen Spielzüge für den eigenen Staat per Diskette abgeben, ist auf jedem Spielzug bei der Berechnung der Zugkosten ein 3-stelliger Code angegeben. Dieser muss auf die Diskette übertragen werden. Der Code wechselt mit jedem Zug. Es ist also nicht so tragisch, wenn ihn andere Spieler auf der Auswertung zu sehen bekommen. Ist ein falscher oder kein Code angegeben, so kann es vorkommen, dass wir das Befehlsblatt nicht berücksichtigen.

### 9.5.5.4 Preisnachlaß durch Diskettenabgabe

Wer per Diskette abgibt, spart Bares. Welchen Nachlaß es dabei gibt, entnehmen Sie bitte der aktuellen Preisliste.

### 9.5.5.5 Abgabe per Email

Die Spielzüge können auch an unsere Emailadresse gesandt werden. Bitte beachten Sie, dass diese Mails bis 07:00 Uhr früh durch uns abrufbar sein müssen. Unsere Emailadresse lautet:

**ssv.klaus@ssvgraz.com**

Die einzelnen Provider oder Onlinedienste benutzen verschiedene Übertragungstechniken. Deshalb müssen die folgenden Regelungen beachtet werden. Ansonsten kann es, wie unsere Tests gezeigt haben, zu Datenverlust kommen.

- Auf der Befehlsdiskette befinden sich bis zu 10 Dateien mit dem Namen BEF\_0 bis BEF\_9. Diese Dateien müssen mit PKZIP zu einer Datei komprimiert werden.
- In das Textfenster sollte ein kleiner Hinweis eingetragen werden, um welche Befehle es sich handelt. Dadurch haben wir einen Überblick, ob auch alle Befehle angekommen sind.
- Wir können keine Spielerartikel, die über Textverarbeitungsprogramme erstellt wurden, annehmen. Für Austerlitz können die Artikel mit dem Befehlseingabeprogramm geschrieben werden.

Für die ersten Abgaben schlagen wir vor, dass die Befehle mindestens einen Tag vor dem Spieldurchlauf gemailt werden. Nach dem Versand der Befehle können Sie sich dann informieren, ob alles korrekt angekommen ist.

## 9.5.6 Lizenzvertrag für das Befehlseingabeprogramm

- § 1 Das Programm ist Eigentum der SSV Klapf-Bachler OG.
- § 2 Das Programm darf für die Dauer der Teilnahme am Postspiel/Emailspiel *Austerlitz* genutzt werden.
- § 3 Änderungen, auch in Teilen, am Programmcode sind untersagt.
- § 4 Es wird darauf hingewiesen, dass es nach dem derzeitigen Stand der Technik nicht möglich ist, fehlerfreie Software zu produzieren.
- § 5 Treten durch die Benutzung der Software Schäden irgendeiner Art auf, kann die SSV Klapf-Bachler OG dafür nicht haftbar gemacht werden.
- § 6 Das Programm und die Anleitung dazu darf für andere Teilnehmer des Postspieles *Austerlitz* kopiert und an diese weitergegeben werden. Bestandteil dieser Kopie muss der Lizenzvertrag sein, der dann auch für den weiteren Nutzer der Software bindend ist.

## 9.6 Preisliste für Austerlitz

Grundpreis je Spielzug (bei Diskettenabgabe):	5,50 Euro Grundpreis
je Spielzug (bei Abgabe per Befehlsblatt):	9,00 Euro Grundpreis
für die Aufstellung:	5,00 Euro
Landschlacht (bei Diskettenabgabe):	0,00 Euro Simulierte
Landschlacht (bei Abgabe per Befehlsblatt):	5,00 Euro Simulierte
Rechnerische Land- oder Seeschlacht:	0,00 Euro
Regelwerk:	kostenloser Download

### **Kontoverbindung**

SSV Klapf-Bachler OG  
UniCredit Bank Austria

### **IBAN:**

AT701100004823704400

### **BIC:**

BKAUATWW

# Anmeldeformular zum Postspiel *Austerlitz*

Vor- und Zuname:	_____		
Straße:	_____		
PLZ. Wohnort:	_____		
Telefon:	_____	AU-Konto:	_____
Emailadresse:	_____		

\_\_\_\_\_ Ich übernehme einen Staat in dem Postspiel Austerlitz

**Bitte tragen Sie hier eine Reihenfolge der Wunschstaaten ein. (1=will ich spielen, 16=bloß nicht)**

- |                        |                             |
|------------------------|-----------------------------|
| _____ A Österreich     | _____ K Königreich Portugal |
| _____ B Rheinbund      | _____ M Marokko             |
| _____ D Dänemark       | _____ N Neapel              |
| _____ E Spanien        | _____ P Preußen             |
| _____ F Frankreich     | _____ R Russland            |
| _____ G Großbritannien | _____ S Schweden            |
| _____ H Holland        | _____ T Osmanisches Reich   |
| _____ I Italien        | _____ W Herzogtum Warschau  |

## Adresse der Spielleitung

**Klaus Bachler  
Prof. F. Spath-Ring 63  
8042 Graz**

**oder per Email an  
ssv.klaus@ssvgraz.com**