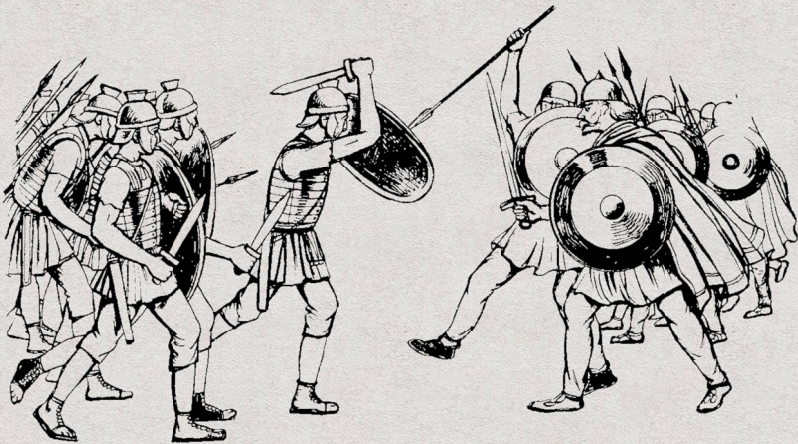


# STRATEGIKON

DES

## JENSINION

UEBER DAS ERFOLGREICHE  
FUEHREN DER TRUPPEN  
IN MIT DEM REGELWERK „DBMM“  
AUSGEFOCHTENE SCHLACHTEN.



VERSIONEM 1.2 ~ MMXXII

T A B U L A    C O N T E N T O R U M

A.  
UNIVERSELLE HINWEISE.

B.  
ARMEELISTE GENERIEREN.

C.  
AUFSTELLUNG DER ARMEE.

D.  
LEGEN DES GELAENDES.

E.  
GESAMTSTRATEGIE UND  
SCHLACHTENPLAENE.

F.  
SPEZIELLE TAKTISCHE MANOEVER.

G.  
DIVERSE TRUPPENTYPEN.

## A. UNIVERSELLE HINWEISE.

1. STETS BESTREBT SEIN, DEN GEGNER UNTER ZUGZWANG ZU BRINGEN, SO DASS ER PERMANENT GENÖTIGT WIRD, ZU REAGIEREN! BESSER IRGENDETWAS MACHEN, ALS ZU ZÖGERN ODER ABZUWARTEN - ES SEI DENN, ZU VERZÖGERN IST AUSDRÜCKLICH GEWOLLTE STRATEGIE.

2. WO MAN ÜBERLEGEN IST, SOLLTE MAN ANGREIFEN; WO MAN UNTERLEGEN IST, SOLLTE MAN SICH GEORDNET ZURÜCKZIEHEN; WO MAN HEILLOS, OHNE AUSSICHT AUF RETTUNG, UNTERLEGEN IST, SOLLTE MAN IN ERWÄGUNG ZIEHEN, SEIN GLÜCK ZU VERSUCHEN UND EVENTUELL EINEN Kamikaze-ANGRIFF ZU UNTERNEHMEN ("DU HAST KEINE CHANCE, ABER NUTZE SIE").

3. ES KANN HILFREICH SEIN, NOTFALLS AUCH AUF KOSTEN EIGENER ELEMENTE EINE FEINDLICHE GRUPPE DURCH EINEN ANGRIFF ABSICHTLICH AUSEINANDER ZU REISSEN BZW. EIGENTLICH AUSSICHTSLOSE ANGRIFFE MIT EINZELELEMENTEN ZU FÜHREN, DAMIT DER GEGNER IN DER FOLGENDEN ZEIT ZUR REORGANISATION MEHR PIPs AUSGEBEN MUSS. (INSBESONDERE IN FÜR DEN GEGNER PIP-KRITISCHEN PHASEN.)

4. STATT IN EINE OFFENSICHTLICHE FALLE VORZUPRESCHEN (Z.B. IN EINEN GELÄNDEKESSEL), SOLLTE

MAN DIE EIGENEN TRUPPEN TUNLICHST IN EINE SICHERE POSITION ZURÜCKZIEHEN UND STATTDESSEN DEN GEGNER KOMMEN LASSEN.

## B.

### ARMEELISTE GENERIEREN.

1. BEACHTE: DER C-in-C KANN SEINEN GENERALS-PIP FÜR IRREGULÄRE UND FÜR REGULÄRE TRUPPEN NUTZEN. EIN REGULÄRER Sub-GENERAL KANN DAGEGEN SEINEN GENERALS-PIP NUR FÜR REGULÄRE TRUPPEN NUTZEN. DESHALB SOLLTEN ETWAIGE IRREGULÄRE TRUPPEN IN EINER REGULÄREN ARMEE STETS DEM C-in-C UNTERSTELLT WERDEN - INSBESONDERE, DA DAS HALTEN VON IRREGULÄREN TRUPPEN GANZE ZWEI PIPs KOSTET. (ALTERNATIV SOLLTE DEM KOMMANDO MIT DEN IRREGULÄREN TRUPPEN AUF JEDEN FALL DER HÖCHSTE PIP ZUGEWIESEN WERDEN.)

2. BEI DER GENERIERUNG DER EINZELNEN KOMMANDOS EINER ARMEE SOLLTE MIT BLICK AUF DIE ME-VERTEILUNG MIT BERÜCKSICHTIGT WERDEN, WIEVIELE UND WELCHE ELEMENTE DAS KOMMANDO ALS POTENTIELLE VERLUSTE VERKRAFTEN KANN.

3. EINIGE ELEMENTE KÖNNEN IN EINEM KOMMANDO AUCH ALS ME-RESERVE EINGESETZT WERDEN, DAMIT OFFENSIV BZW. IM KAMPF EINGESETZTE TRUPPEN ES SICH LEISTEN KÖNNEN, MEHR ELEMENTE ZU VERLIEREN (VGL. DIE FUNKTION DER Triarii). AM BESTEN IST ES, WENN DIESE RESERVE ALS OFFENSIVE DEFENSIVE AUFGESTELLT WIRD, SO DASS SIE, WENN NOTWENDIG, RASCH AKTIV EINGREIFEN KANN.

4. IN EINER UNBEWEGLICHEN, STARREN ARMEE SOLLTE IMMER EINE MOBILE RESERVE VERFÜGBAR SEIN, UM AUF GEFAHRENSITUATIONEN (WIE GEGNERISCHER DURCHBRUCH, FLANKENANGRIFF ETC.) SCHNELL REAGIEREN ZU KÖNNEN.

5. REGULÄRE ARMEEN SOLLTEN IDEALERWEISE AUS ZWEI GROSSEN KOMMANDOS UND EINEM KLEINEN KOMMANDO BESTEHEN. DAS KLEINE KOMMANDO DARF DABEI NICHT IN DEN HAUPTKAMPF VERWICKELT WERDEN; SEINE FUNKTION IST ES, DEN NIEDRIGSTEN PIP-WÜRFEL ZUGEWIESEN ZU BEKOMMEN (PIP-Dump) UND BIS ZUM ENDE DER SCHLACHT DURCHZUHALTEN.

6. HAT MAN EINE UNBEWEGLICHE ARMEE (Z.B. MIT VIELEN  $I_{rr}$   $K_{11}$ ), IST ES RATSAM, MÖGLICHSIT VIELE  $P_s$  AUFZUSTELLEN: SIE SIND NICHT TEUER UND STELLEN EINEN BEWEGLICHEN ARM IN DER ANSONSTEN UNBEWEGLICHEN ARMEE DAR.

7. JE HÖHER DIE GESAMTSUMME DER ME EINER ARMEE IST, DESTO HÖHER IST DER Breaking Point DIESER ARMEE, D.H. ES MÜSSEN UMSO MEHR ELEMENTE VERNICHTET WERDEN, BIS DIESE ARMEE BRICHT.

8. DIE KOSTENGÜNSTIGEN  $H_d$  EIGNEN SICH GUT DAZU, DIE GESAMT-ME EINER ARMEE NACH OBEN ZU TREIBEN, UM SOMIT IHREN Breaking Point ZU ERHÖHEN.

9. KOMMANDOS, DIE NUR  $K_{11}$  ENTHALTEN, BRAUCHEN SICH KEINE GEDANKEN DARÜBER MACHEN,

disheartened ZU WERDEN, DA SIE NUR AUS ELEMENTEN BESTEHEN, DIE EINEN WERT VON ZWEI ME HABEN.

10. IN ARMEEN MIT IRREGULÄREN GENERÄLEN HAT NUR DER C-in-C EINEN GENERALS-PIP. DA NUR ER TRUPPEN, DIE impetuous SIND, BEI EINEM PIP-WÜRFELWURF VON 1 HALTEN KANN, SOLLTE ER DEMJENIGEN KOMMANDO ZUGEORDNET WERDEN, DAS AUF JEDEN FALL GEHALTEN WERDEN SOLL.

11. DIE NACHTEILE EINES UNBEWEGLICHEN KOMMANDOS (Z.B. MIT I<sub>rr</sub> K<sub>n</sub>) KÖNNEN DADURCH ABGEFEDERT WERDEN, DASS IHM BEWEGLICHE TRUPPEN (Z.B. LH ODER P<sub>s</sub>) ZUGEORDNET WERDEN, DIE Z.B. LÜCKEN FÜLLEN ODER FLANKEN SCHÜTZEN KÖNNEN.

12. ES IST RATSAM, EIN KOMMANDO ALS RESERVE AUFZUSTELLEN, DAS AUFGABEN ERFÜLLEN KANN WIE Z.B. LÜCKEN ZU FÜLLEN, GEGNERISCHE FLANKIERUNGSVERSUCHE ZU KONTERN ODER GEGENANGRIFFE ZU UNTERNEHMEN. ES IST ZUDEM ALS PIP-Dump-KOMMANDO VON NUTZEN.

## C.

### AUFSTELLUNG DER ARMEE.

1. WENN MAN SEINE ARMEE ALS ERSTER AUFSTELLEN MUSS, KANN ES MITUNTER RATSAM SEIN, DIE TRUPPEN IN ODER HINTER SCHWEREM GELÄNDE ZU PLATZIEREN. DERART AUFGESTELLT, NIMMT MAN DEM GEGNER ETWAS VON SEINER SCHLAGKRAFT, INDEM MAN IHN IN FÜR IHN UNVORTEILHAFTEM GELÄNDE ERWARTET BZW. ETWAS ZEIT GEWINNT, UM DIE EIGENEN TRUPPEN IN BESSERE POSITIONEN ZU MANÖVRIEREN.

2. ES LÄSST SICH NUTZEN DARAUSS ZIEHEN, SEINE ARMEE ALS ERSTER AUFSTELLEN ZU MÜSSEN: MAN KANN SEINE TRUPPEN NÄHER AN DER MITTELLINIE PLATZIEREN, WODURCH MAN DEN GEGNER VON DER ERSTEN RUNDE AN UNTER DRUCK SETZEN KANN (DA DERJENIGE, DER ALS ERSTER AUFSTELLT, MEIST AUCH ALS ERSTER ZIEHT). MAN KÖNNTE DANN Z.B. INSBESONDERE RELEVANTES GELÄNDE BESETZEN.

3. WENN MAN SEINE ARMEE ALS ERSTER AUFSTELLEN MUSS, KANN MAN DIE GRÖßERE TIEFE DES SCHLACHTFELDS AUSNUTZEN: MAN STELLT SEINE TRUPPEN SEHR WEIT HINTEN IN KOLONNEN AUF, UND MARSCHIERT ERST LOS, NACHDEM DIE AUFSTELLUNG DER GEGNERISCHEN ARMEE BEKANNT GEWORDEN IST.



4. WENN MAN SEINE ARMEE ALS ZWEITER AUFSTELLEN MUSS, MUSS MAN IN DER REGEL AUCH ERST ALS ZWEITER ZIEHEN. DIES HAT DEN VORTEIL, DASS DANN SCHON BEKANNT IST, IN WELCHE RICHTUNG DER GEGNER GEZOGEN IST UND MAN ENTSPRECHEND DARAUFG REAGIEREN KANN. UM DIES VOLL AUSNUTZEN ZU KÖNNEN, SOLLTE MAN SEINE ARMEE SO WEIT WIE MÖGLICH HINTEN AUFSTELLEN, UM NOCH RAUM ZUM REAGIEREN UND ZUM MANÖVRIEREN ZU HABEN.

5. KLEINE (REGULÄRE) ARMEEN SOLLTEN MÖGLICHSKT KOMPAKT AUFGESTELLT WERDEN, NICHT ÜBER WEITE BEREICHE DES SCHLACHTFELDS VERTEILT. DER ANGRIFF SOLLTE ENTSPRECHEND AUF EINE SPEZIFISCHE STELLE DES GEGNERS KONZENTRIERT WERDEN.

6. WENN MAN MIT EINER KLEINEN, REGULÄREN ARMEE, DIE EINE HOHE AGGRESSION HAT, GEGEN EINE GROSSE, IRREGULÄRE ARMEE MIT NIEDRIGERER AGGRESSION SPIELT UND ZUERST AUFSTELLEN MUSS, KANN MAN SICH ABER AUCH SO BREIT WIE MÖGLICH AUFSTELLEN, UM DEN GEGNER ZU ZWINGEN, SICH EBENFALLS SEHR BREIT AUFZUSTELLEN. IM ERSTEN ZUG ZIEHT MAN DANN DIE TRUPPEN VON EINEM FLÜGEL AB, UM DEN GEGNER KONZENTRIERT NUR AN EINER (MÖGLICHSKT AUSGEDÜNNTEN) STELLE ANZUGREIFEN.

7. SCHNELLE, BEWEGLICHE TRUPPEN SOLLTEN NACH MÖGLICHSKT NICHT HINTER LANGSAMEREN, UNBEWEGLICHEREN TRUPPEN AUFGESTELLT WERDEN, SO DASS SIE VON DIESEN BLOCKIERT WERDEN UND SICH NICHT ENTFALTEN KÖNNEN.

8. TRUPPEN, DIE impetuous SIND, DÜRFEN NICHT IN ZU VIELEN KLEINEN GRUPPEN AUFGESTELLT WERDEN, DA FÜR JEDE EINZELNE GRUPPE EIN HALTEBEFEHL ERFORDERLICH IST, WENN SIE NICHT SPONTAN LOSMARSCHIEREN SOLLEN.

9. WENN DER GEGNER VIELE LANGSAME, SCHWER MANÖVRIERBARE TRUPPEN HAT, KANN DAS AUFEINANDERTREFFEN VERZÖGERT WERDEN, INDEM MAN SEINE ARMEE WEITER HINTEN AUFSTELLT, UND DEN GEGNER SOMIT ZWINGT, VIELE PIPs ZU VERBRAUCHEN.

10. WENN DER GEGNER VIELE SCHNELLE, BEWEGLICHE TRUPPEN HAT, KANN MAN SICH WEITER VORNE AUFSTELLEN UND VERSUCHEN, VON SCHLACHTBEGINN AN DRUCK AUSZÜBEN, SO DASS DER GEGNER SEINE BEWEGLICHKEIT GARNICHT ERST AUSSPIELEN KANN.

11. BEGINNT DIE SCHLACHT BEI NEBEL ODER IN DER NACHT, SOLLTE DIE ARMEE MÖGLICHSST WEIT HINTEN AUFGESTELLT WERDEN, UM ZEIT ZU GEWINNEN. AUS DEM GLEICHEN GRUND SOLLTE NACH MÖGLICHKEIT EIN VORPOSTEN VON LEICHTEN TRUPPEN AUFGESTELLT WERDEN, DER DEN GEGNER EINE ZEITLANG BESCHÄFTIGT.

12. UM WIRKUNGSVOLL March Moves ZU BLOCKIEREN, KÖNNEN EINZELNE TRUPPENTEILE EINES KOMMANDOS AUSEINANDERGEZOGEN UND VERTEILT PLATZIERT WERDEN. IDEALERWEISE KÖNNEN ZWEI GÜNSTIGE ELEMENTE Ax (I) AUS EINEM KOMMANDO HER-

AUSGEZOGEN UND IN WEITEM ABSTAND VON DEN RESTLICHEN TRUPPEN AUFGESTELLT WERDEN (AUCH, WENN SIE SPÄTER GGF. AUSSERHALB DER KOMMANDOREICHWEITE IHRES GENERALS GERATEN UND SCHLIMMSTENFALLS ÜBERRANNT WERDEN).

13. INFANTERIE SOLLTE GEGEN GEGNERISCHE  $K_n$  BESSER ZWEIREIHIG AUFGESTELLT WERDEN (ODER ALTERNATIV MIT RESERVEN IM RÜCKEN), ANSONSTEN WERDEN DIE  $K_n$  ZU SCHNELL DURCHBRECHEN!

14. GREIFEN TRUPPEN MIT Quickkill-FÄHIGKEITEN (WIE Z.B.  $K_n$ ) AN, IST ES VON VORTEIL, WENN DIE GEGNERISCHE SCHLACHTLINIE EHER DÜNN IST, DA DANN DURCHBRÜCHE WAHRSCHEINLICHER SIND. DIES KANN MAN ZUSÄTZLICH BEFÖRDERN, INDEM MAN ANDERE TRUPPEN (WIE Z.B.  $C_v$ ,  $LH$  ODER  $P_s$ ) AN DEN FLANKEN DER Quickkill-TRUPPEN AUFSTELLT, DIE DEN GEGNER ZWINGEN, SEINE LINIEN AUSZUDEHNEN, WILL ER NICHT AUSFLANKIERT WERDEN.

15. WENN MAN EINE KLEINERE ARMEE HAT, ALS DER GEGNER, KANN MAN EINEN FLÜGEL DER ARMEE AN EINEM SCHWEREN GELÄNDE ODER EINEN FLUSS VERANKERN, UM EIN AUSFLANKIERT WERDEN ZU VERHINDERN. AUF DIESEN FLÜGEL KÖNNEN DIE SCHWÄCHEREN TRUPPEN GESTELLT WERDEN. AUF DER OFFENEN FLANKE STELLT MAN DIE STÄRKEREN TRUPPEN, UM DORT SOWOHL BESSERE DEFENSIVE ALS AUCH OFFENSIVERE FÄHIGKEITEN ZU HABEN.

16. STETS DARAUf ACHTEN, RESERVEN HINTER DER FRONTLINIE ZURÜCKZUBEHALTEN!

17. DIE FRONTLINIE NICHT ZU DÜNN STRECKEN (overstretching), INSBESONDERE WENN KEINE RESERVEN VORHANDEN SIND.

## D. LEGEN DES GELÄNDES.

1. DIE GRUNDFRAGE BEI DER WAHL DES GELÄNDES SOLLTE STETS LAUTEN: MÖCHTE DIE EIGENE ARMEE EIN FREIES ODER EIN DICHTES SCHLACHTFELD? DIE ZWEITE FRAGE SOLLTE LAUTEN: MÖCHTE DIE GEGNERISCHE ARMEE EIN FREIES ODER EIN DICHTES SCHLACHTFELD?

2. ZUM SINNVOLLEN LEGEN DES GELÄNDES GEHÖRT EINE VORSTELLUNG, WIE DIE SCHLACHT VERLAUFEN SOLLTE! HAT MAN Z.B. EINE SCHLAGKRÄFTIGE, ABER SCHWER MANÖVRIERFÄHIGE ARMEE (Z.B. MIT  $K_n$  ODER  $W_b$ ), DANN SOLLTE EHER SCHWERES GELÄNDE AN DEN RÄNDERN LIEGEN, DAMIT DIE FLANKEN GESCHÜTZT SIND UND DIE TRUPPEN EINFACH VORWÄRTS VORPRESCHEN KÖNNEN. MAN SOLLTE ZUDEM VERMEIDEN, DASS DER GEGNER GUT ZU VERTEIDIGENDES GELÄNDE IN SEINER MITTE HAT. ANDERS VERHÄLT ES SICH BEI EINER ARMEE AUS LEICHTEN TRUPPEN, DIE BESSER MIT KOMPLEXEM GELÄNDE KLARKOMMT. MIT SO EINER ARMEE KANN MAN Z.B. AUCH EINMAL UM EINEN HÜGEL HERUMREITEN UND VON DER SEITE ATTACKIEREN ODER SICH ETWA IN EINEM WALD VERSTECKEN.

3. BEIM LEGEN VON GELÄNDE IST DIE REIHENFOLGE, IN DER DIE VERSCHIEDENEN GELÄNDE Typen GELEGT WERDEN MÜSSEN, WICHTIG! DIESE REIHENFOLGE SOLLTE MAN UNBEDINGT BERÜCKSICHTIGEN, WENN

MAN GELÄNDE WUNSCHGEMÄSS GELEGT BEKOMMEN MÖCHTE.

4. JE SPÄTER EIN GELÄNDESTÜCK GELEGT WERDEN MUSS, DESTO GRÖßER IST DIE WAHRSCHEINLICHKEIT, DASS ES IN DER MITTE DES SCHLACHTFELDS LANDET. DIES ZU BERÜCKSICHTIGEN KANN HILFREICH SEIN, WENN MAN Z.B. VIEL SCHWERES GELÄNDE IM ZENTRUM HABEN MÖCHTE, UM DEN GEGNER IN SEINER ANGRIFFSBEWEGUNG ZU BEHINDERN.

5. MÖCHTE MAN AM LIEBSTEN EIN FREIES SCHLACHTFELD OHNE GELÄNDE HABEN, SOLLTE MAN GELÄNDE TypEN WÄHLEN, DIE MÖGLICHTS ALS LETZTE GELEGT WERDEN: DANN IST DIE CHANCE GROSS, DASS EIN SOLCHERMASSEN GEWÄHLTES GELÄNDE GARNICHT MEHR AUF DEN TISCH PASST.

6. UM ALS ANGREIFER ZU VERHINDERN, DASS DER GEGNER SEIN GEWÜNSCHTES GELÄNDE LEGEN KANN, SOLLTE MAN ALS TISCHKANTE FÜR DIE WÜRFELZAHL 6 DIESELBE KANTE WÄHLEN, DIE DER VERTEIDIGER FÜR SEINE 5 GEWÄHLT HAT, UND GELÄNDE TypEN WÄHLEN, DIE SEHR FRÜH GELEGT WERDEN.

7. KRITERIEN FÜR DIE GELÄNDEWAHL: a) WENN MAN ÜBER DIE BESSEREN TRUPPEN (MIT Quickkill) ALS DER GEGNER VERFÜGT, SOLLTE MAN DIE EIGENEN ANGRIFFSMÖGLICHKEITEN NICHT DURCH SCHWERES GELÄNDE BEHINDERN. b) WENN MAN ÜBER DIE SCHLECHTEREN TRUPPEN VERFÜGT, SOLLTE MAN VON HÜGELN AUS KÄMPFEN (KAMPFBONUS!) ODER DEN

VORMARSCH DES GEGNERS MIT SCHWEREM GELÄNDE  
BLOCKIEREN.

c) WENN MAN ÜBER DIE SCHNELLE-  
REN, BEWEGLICHEREN TRUPPEN VERFÜGT, SOLTE DAS  
SCHLACHTFELD SO OFFEN WIE MÖGLICH GEHALTEN  
WERDEN. WENN MAN ÜBER DIE LANGSAMEREN, UNBE-  
WEGLICHEREN TRUPPEN VERFÜGT, IST EIN SCHLACHT-  
FELD MIT VIEL GELÄNDE VORTEILHAFTER.

d)  
WENN DIE EIGENE ARMEE KLEIN IST UND ENG AUFGE-  
STELLT WIRD, SOLTE MAN DAS SCHLACHTFELD MIT  
SCHWEREM GELÄNDE VERKLEINERN UND DAMIT DIE  
FLANKEN SCHÜTZEN.

8. WENN MAN VIELE  $P_s$  IN SEINER ARMEE MIT-  
FÜHRT, KANN MAN VERSUCHEN, SCHWERES GELÄNDE  
AN DEN TISCHRÄNDERN ZU LEGEN UND DORT HIN-  
DURCH MIT DEN  $P_s$  ÜBER DIE FLANKEN GEGEN DEN  
GEGNER VORZURÜCKEN.

9. FÜR KLEINE ARMEEN MIT VIELEN  $P_k$  ODER  $S_p$   
IST ES EINE STRATEGIE, IN DER TISCHMITTE MEHRERE  
KLEINE STÜCKE SCHWEREN GELÄNDES VON 0,5 FE MIT  
LÜCKEN DAZWISCHEN ZU LEGEN: IN DEN LÜCKEN  
WERDEN DIE  $P_k$  ODER  $S_p$  POSITIONIERT, IN DAS  
SCHWERE GELÄNDE WERDEN  $A_x$  ODER  $P_s$  GESTELLT.

## E.

# GESAMTSTRATEGIE UND SCHLACHTENPLAENE.

1. MAN SOLLTE NACH MÖGLICHKEIT IMMER ZWEI GRUNDLEGENDE SCHLACHTPLÄNE AUSARBEITEN - WENN DIE UMSETZUNG DES ERSTEN AUFGRUND DES GELÄNDES ODER DER AUFSTELLUNG DER GEGNERISCHEN ARMEE NICHT UMGESETZT WERDEN KANN, KANN MAN AUF DEN ZWEITEN ZURÜCKGREIFEN.

2. SCHLACHTPLAN: ZENTRUMSANGRIFF. DER FRONTALANGRIFF IM ZENTRUM BENÖTIGT TRUPPEN MIT QUICKKILL-FÄHIGKEITEN IM ZENTRUM UND SOLLTE VON TRUPPEN UNTERSTÜTZT WERDEN, DIE DIE FLANKEN SCHÜTZEN, WÄHREND DAS ZENTRUM VORRÜCKT. - DIESE STRATEGIE EIGNET SICH VOR ALLEM FÜR UNBEWEGLICHE ARMEEN MIT VIELEN IRREGULÄREN TRUPPEN.

3. SCHLACHTPLAN: SCHIEFE FORMATION. BEIM ANGRIF IN SCHIEFER FORMATION GREIFT EIN FLÜGEL, DER SOWOHL STÄRKER AUFGESTELLT IST, ALS DAS ZENTRUM ALS AUCH, ALS DER ANDERE FLÜGEL, AN. DAS ZENTRUM UND DER SCHWÄCHERE FLÜGEL RÜCKEN LANGSAMER VOR UND SCHÜTZEN GEGENSEITIG IHRE FLANKEN. DER ANGRIF MIT DEM STARKEN FLÜGEL SOLLTE ZUM ERFOLG FÜHREN, BEVOR DIE SCHWÄCHEREN TEILE IN FEINDKONTAKT KOMMEN. (DER ANGRIF KANN AUCH GEDECKT WERDEN DURCH EINE TISCHKANTE ODER SCHWERES GELÄNDE AUF DER



SCHWACHEN, LANGSAMER VORRÜCKENDEN FLANKE.) - DIESE STRATEGIE ERFORDERT EHER REGULÄRE TRUPPEN, DA DER ANGRIFF BESSER KOORDINIERT WERDEN MUSS, ALS DER BLOSSE FRONTALANGRIFF.

4. SCHLACHTPLAN: FLANKENANGRIFF. BEIM FLANKENANGRIFF WIRD DIE GEGNERISCHE FLANKE MIT SCHNELLEN (NICHT UNBEDINGT ÜBERLEGENEN) TRUPPEN UMGANGEN UND DANN VON DER SEITE ODER SOGAR VON HINTEN ANGEGRIFFEN. DIE RESTLICHEN TRUPPEN SOLLTEN DEN GEGNER IM ZENTRUM FIXIEREN. - DIESE STRATEGIE EIGNET SICH, UM EINEN STÄRKEMÄSSIG ÜBERLEGENEN GEGNER ZU BESIEGEN.

5. SCHLACHTPLAN: ZANGENANGRIFF. BEIM ZANGENANGRIFF (double envelopment) VERSUCHEN BEIDE FLÜGEL, DEN GEGNER AN DEN FLANKEN ZU UMGEBEN UND ANZUGREIFEN. DAFÜR MÜSSEN BEIDE FLÜGEL AUS SCHNELLEN TRUPPEN BESTEHEN. DAS ZENTRUM VERZÖGERT UND HÄLT DEN GEGNER FEST. DA DAS ZENTRUM SCHWÄCHER AUFGESTELLT IST, MUSS DAFÜR GESORGT WERDEN, DASS DER ANGRIFF DER BEIDEN FLÜGEL ZUM ERFOLG FÜHRT, BEVOR DER GEGNER IM ZENTRUM DURCHBRECHEN KANN (VGL. Cannae).

6. WENN GENERÄLE, DIE INERT SIND, EINGESETZT WERDEN, SOLLTE DIE GESAMTSTRATEGIE FÜR DIE SCHLACHT DARAUFGESTIMMT WERDEN: ZU BEACHTEN IST INSBESONDERE, DASS AUCH NIEDRIGE UND GARNISIERTE DIE STRATEGIE NICHT KOMPLETT ÜBER DEN HAUFEN WERFEN!

7. BEI GENERÄLEN, DIE Inert SIND, SOLLTE EIN KOMMANDO MIT ZAHLENMÄSSIG WENIGER TRUPPEN FÜR WENIGER WICHTIGE AUFGABEN AUFGESTELLT WERDEN. DIESEM KOMMANDO WIRD DER NIEDRIGSTE PIP ZUGETEILT (PIP-Dump). VON EINEM ETWAIGEN 0er-PIP WÄRE DAMIT NUR EIN ENTBEHRLICHER TEIL DER ARMEE BETROFFEN.

8. MAN SOLLTE REGISTRIEREN, WIE DIE PIPs IN EINER GEGNERISCHEN REGULÄREN ARMEE VERTEILT SIND: ES KANN RATSAM SEIN, DAS KOMMANDO MIT DEM NIEDRIGSTEN PIP ALS ANGRIFFSZIEL ZU WÄHLEN, DA DER GEGNER DORT AM SCHLECHTESTEN REAGIEREN KANN.

9. WER EINE IRREGULÄRE ARMEE BEFEHLIGT, SOLLTE SIE ENTLANG DER GESAMTEN FRONT AKTIV EINSETZEN, DENN SONST IST EIN GEGNER MIT EINER REGULÄREN ARMEE IM VORTEIL: JENER KANN SEINE PIPs SONST AUF EINE FLANKE KONZENTRIEREN. WENN ER ABER ÜBERALL ANGEGRIFFEN WIRD, BRAUCHT ER ÜBERALL PIPs, UM SICH ZU VERTEIDIGEN - WOMIT SEIN REGULÄRER VORTEIL DAHIN IST.

10. GEGEN DEFENSIV AUFGESTELLTE TRUPPEN KANN MAN DAS GEGNERISCHE ZENTRUM MIT EIGENEN SCHWEREN TRUPPEN IN SCHACH HALTEN ("PINNEN") UND ZUGLEICH MIT LEICHTEN BZW. GELÄNDEGÄNGIGEN TRUPPEN DIE FLANKEN DES GEGNERS ATTACKIEREN.

11. GRUNDSÄTZLICH KANN MAN ZWISCHEN ARMEEN UNTERSCHIEDEN, DIE BESSER GEEIGNET SIND FÜR ABNUTZUNGSSCHLACHTEN ODER BESSER GEEIGNET SIND FÜR VERNICHTUNGSSCHLACHTEN: GROSSE, IRREGULÄRE ARMEEN MIT VIELEN MINDERWERTIGEN ELEMENTEN UND EINER HOHEN GESAMTSUMME AN ME EIGNEN SICH GUT FÜR ABNUTZUNGSSCHLACHTEN; KLEINE, REGULÄRE ARMEEN MIT VIELEN ELEMENTEN MIT Quickkill UND EINER GERINGEREN GESAMTSUMME AN ME EIGNEN SICH BESSER FÜR VERNICHTUNGSSCHLACHTEN.

12. EIN OPTIMALES KOSTEN-NUTZEN-VERHÄLTNISS LÄSST SICH ERZIELEN, WENN MAN MIT GÜNSTIGEN TRUPPEN (Z.B. Ps (I)) DEUTLICH KOSTENINTENSIVERE TRUPPEN DES GEGNER BESCHÄFTIGT UND AUFHÄLT. (WÄHRENDEDESSEN KANN MAN MIT SEINEN GUTEN TRUPPEN WOANDERS ANGREIFEN.)

13. IRREGULÄRE TRUPPEN, DIE ZUGLEICH impetuous SIND (WIE Z.B. Irr Kn), WERDEN IDEALERWEISE EINGESETZT, INDEM MAN SIE EINFACH NACH VORNE STÜRZEN UND ANGREIFEN LÄSST. SIE SIND WEDER GUT ZU MANÖVRIEREN, WEIL SIE Irr SIND, NOCH GUT ALS RESERVE EINSETZBAR, WEIL SIE impetuous SIND.

14. IRREGULÄRE ARMEEN SOLLTEN DAZU GEZWUNGEN WERDEN, DURCH MANÖVERBEWEGUNGEN VIELE PIPs VERBRAUCHEN ZU MÜSSEN. ES MUSS VERHINDERT WERDEN, DASS DIE GEGNERISCHEN TRUPPEN SICH EINFACH NUR GERADEAUS VORWÄRTS BEWEGEN MÜSSEN, UM DEN KAMPF AUFNEHMEN ZU KÖNNEN.

15. GEGEN TRUPPEN, DIE impetuous SIND, SOLLTE MAN VERSUCHEN, VON DER FLANKE AUS ANZUGREIFEN, DA DIESE TRUPPEN AUCH BEI PIP-MANGEL STETS GERADEAUS NACH VORNE LAUFEN KÖNNEN.

## F.

### SPEZIELLE TAKTISCHE MANOEUVER.

1. VORSICHT BEI TRUPPEN, DIE NACHRÜCKEN MÜSSEN (INSBESONDERE  $K_n(F)$ ): STETS AUFPASSEN, DASS DIESE TRUPPEN NICHT SO WEIT VORRÜCKEN, DASS SIE PLOTZLICH GEFAHR LAUFEN, DASS DER GEGNER IHNEN IN DEN RÜCKEN FALLEN KANN, WENN SIE SEHR WEIT HINTER DIE GEGNERISCHEN REIHEN GERATEN.

2. WENN TRUPPEN, DIE NACH EINEM GEWONNENEN KAMPF NACHRÜCKEN MÜSSEN, GEMEINSAM MIT TRUPPEN KÄMPFEN, DIE NICHT NACHRÜCKEN MÜSSEN (Z.B.  $K_n(F)$  MIT  $K_n(X)$ ), IST ES MANCHMAL EMPFEHLENSWERT, DIEJENIGEN TRUPPEN, DIE NICHT VORRÜCKEN MÜSSEN, TROTZDEM FREIWILLIG VORRÜCKEN ZU LASSEN, DAMIT EINE GERADE LINIE ERHALTEN BLEIBT.

3. WENN MIT STARKEN TRUPPEN EIN DURCHBRUCH DURCH DIE GEGNERISCHEN LINIEN ERZIELT WORDEN IST, ERGIBT SICH DIE MÖGLICHKEIT, MIT SCHNELLEN TRUPPEN DURCH DIE ENTSTANDENE LÜCKE ZU SCHLÜPFEN, UM SICH IM RÜCKEN DES GEGNERS ZU ENTFALTEN. (Z.B. MIT  $K_n$  ODER  $B_d$  EINE LÜCKE ERKÄMPFEN, DANACH MIT  $LH$  HINDURCHSTOSSEN.)

4. WENN MAN DEN GEGNERISCHEN ANGRIFF EINER SCHLACHTLINIE AUF SEINE EIGENE SCHLACHTLINIE HINAUSZÖGERN MÖCHTE, KANN EIN EINZELNES ELEMENT  $P_s$  VOR DIE EIGENE LINIE ALS "STOPPER" PLATZIERT

WERDEN. NOCH WIRKUNGSVOLLER (WEIL ZWEI RUNDEN WIRKEND) VERZÖGERT MAN, WENN DANEBEN EIN ZWEITES SOLCHES ELEMENT LEICHT NACH HINTEN VERSETZT VOR DIE LINIE PLATZIERT WIRD.

5. WENN MAN EIN EINZELELEMENT, WIE OBEN UNTER 4 BESCHRIEBEN, VOR EINER GEGNERISCHEN LINIE POSITIONIERT, SOLLTE DIESES ELEMENT STETS ZWISCHEN ZWEI GEGNERISCHE ELEMENTE GESTELLT WERDEN, UM EIN HARTES FLANKIEREN DURCH EINES DIESER ELEMENTE ZU VERHINDERN.

6. SOLLEN GEGNERISCHE ELEMENTE, DIE VOR EINEM EIGENEN EINZELELEMENT STEHEN, GEZOCT WERDEN, STELLT MAN DAS EINZELELEMENT AM BESTEN IMMER EXAKT ZWISCHEN ZWEI GEGNERISCHE ELEMENTE. DANN SIND GLEICH ZWEI ELEMENTE GEZOCT, UND FALLS DER GEGNER NUR MIT EINEM EINZIGEN ELEMENT ANGREIFEN WILL, WIRD DIE ORDNUNG SEINER LINIE ZERSTÖRT.

7. WENN EIN GEGNERISCHES EINZELELEMENT DEM GEGNER FLANKENDECKUNG GIBT, KANN MAN DIESE FLANKENDECKUNG AUFHEBEN, INDEM MAN DAS EINZELELEMENT MIT EINER GRUPPE AUS MINDESTENS ZWEI ELEMENTEN ANGREIFT - DAS GEGNERISCHE EINZELELEMENT MUSS SICH SOFORT DER ANGREIFENDEN GRUPPE ANPASSEN UND WIRD SO VON SEINER AUFGABE ABGEZOGEN.

8. WENN MAN GEGEN EINEN GEGNERISCHEN GENERAL KÄMPFT UND DIESER ZURÜCKWEICHEN MUSS,

SOLLTE DAS EIGENE ELEMENT STETS NACHRÜCKEN, DAMIT DER GENERAL WEITERHIN IN FEINDKONTAKT STEHT - ALLE PIP-KOSTEN ERHÖHEN SICH DANN UM +1 FÜR SEIN KOMMANDO.

9. ES GIBT DREI MÖGLICHKEITEN, IN SCHWEREM GELÄNDE ZU ATTACKIEREN: a) ANGRIFF VON DER SEITE: MIT FRONTAL VOR DEM GEGNER PLATZIERTE TRUPPEN DEN GEGNER PINNEN, DANN MIT ANDEREN TRUPPEN VON DER SEITE ANGREIFEN. b) "Short Hook": DER ANGRIFF ERFOLGT NUR FRONTAL, ABER EINE KLEINE KOLONNE AUS ZWEI ELEMENTEN GEHT IN Overlap-POSITION: DAS VORDERE ELEMENT POSITIONIERT SICH SODANN HINTER DEN GEGNER, DAS ZWEITE GREIFT DIE SEITENKANTE DES ÄUSSERSTEN GEGNERISCHEN ELEMENTS AN. c) "SCHRAUBENZIEHER": SOLLTE DER GEGNER "ÜBER ECK" AUFGESTELLT SEIN, WIRD SEINE ECKE STETS MIT DEN BESTEN TRUPPEN ANGEGRIFFEN.

10. BEI ZWEIREIHIG AUFGESTELLTER INFANTERIE, DIE SICH GEGEN DEN VOR IHNEN AUFGEBAUTEN GEGNER NICHT GEGENSEITIG UNTERSTÜTZT, KANN EINE LÜCKE ZWISCHEN DER KÄMPFENDEN ERSTEN REIHE UND DER ZWEITEN REIHE GELASSEN WERDEN, DAMIT DIE TRUPPEN AUS DER ZWEITEN REIHE FLEXIBEL EINGESETZT WERDEN KÖNNEN (Z.B. UM ENTSTANDENE LÜCKEN ZU FÜLLEN). UM DIE TRUPPEN AUS DER ZWEITEN REIHE FLEXIBEL EINSETZEN ZU KÖNNEN, IST DARAUF ZU ACHTEN, DASS SIE NICHT ZU SCHNELL GEZOCHT WERDEN (AUCH DANN NICHT, WENN ELEMENTE AUS DER ERSTEN REIHE ZURÜCKWEICHEN MÜSSEN.)

11. WENN EINE GRUPPE DRINGEND PIPs BENÖTIGT, KANN EIN GENERAL AUS EINEM ANDEREN KOMMANDO SEINEN GENERALS-PIP VERWENDEN, WENN ER IN KONTAKT MIT DIESER GRUPPE GEHT (SOFERN DER EIGENE GENERAL DIESES KOMMANDOS SICH NICHT IN KONTAKT MIT DERSELBEN GRUPPE BEFINDET).

12. WENN MAN SICH IN KOLONNE MIT March Moves BEWEGT, IST ES RATSAM, DIE ROUTE STETS SO ZU WÄHLEN, DASS DIESE KOLONNE MIT GERADEAUS-BEWEGUNGEN MÖGLICHSST GUT VORAN KOMMT, FALLS DER GEGNER DIE March Moves LEDIGLICH MIT LEICHTEN TRUPPEN (Ps, LH) BLOCKT.

13. EINE KONSERVATIVE REIHENFOLGE FÜR EINEN NAHKAMPF IST A B C D E F. EINE MUTIGE REIHENFOLGE FÜR EINEN KAMPF IST A C B E D F. IN DER MUTIGEN VARIANTE WIRD VERSUCHT, ZWEI Overlaps ZU ERREICHEN, UM DEN GEGNER ZU VERNICHTEN. SOLLTE MAN ABER NIEDRIG WÜRFELN, IST DIE GEFAHR FÜR DIE EIGENEN TRUPPEN UMSO GRÖßER! IN DER KONSERVATIVEN VARIANTE BESTEHT WENIGER GEFAHR FÜR DIE EIGENEN TRUPPEN, DIE CHANCE, DEN GEGNER ZU VERNICHTEN, IST ABER AUCH ENTSPRECHEND GERINGER.

14. BEACHT E DIE FOLGENDE GRUNDREGEL: JE NIEDRIGER DIE KAMPFFAKTOREN, DESTO GRÖßER DIE ROLLE DES ZUFALLS!

15. DAS STRATAGEM Feigned Flight KANN ANGEWENDET WERDEN, UM SICH MÖGLICHSST SCHNELL VOM



GEGNER ZU LÖSEN, SOLLTE EIN ANGRIFF NICHT ER-  
FOLGREICH VERLAUFEN (Z.B. MIT Cv GEGEN Kn).

16. BEI TRUPPEN MIT WIRKUNGSVOLLEM Rear Support  
(Z.B. Pk UND Sp) SOLLTE DARAUFGEAHTET WERDEN,  
DASS AUSREICHEND REIHEN VORHANDEN SIND, DIE  
Rear Support GEBEN KÖNNEN, FALLS DIE ERSTE REIHE  
ELIMINIERT WIRD.

## G.

### DIVERSE TRUPPENTYPEN.

1. EINSATZMÖGLICHKEITEN FÜR Ps: a) ALLGEMEIN: MIT Ps LÄSST SICH GUT SCHWERES GELÄNDE BESETZEN. b) Ps (UND LH) IN DER ÄUSSERSTEN FLANKE (20-40p) AUFSTELLEN, UM DEN GEGNER AUSZUFLANKIEREN (INSBESONDERE, WENN DER GEGNER SELBST KEINE SOLCHEN TRUPPEN HAT). c) Ps KANN VOR INFANTERIE MIT Quickkill-FÄHIGKEIT PLATZIERT WERDEN, UM DIESE VOR GEGNERISCHEN ANGRIFFEN ABZUSCHIRMEN UND IHNEN DEN ERSTSCHLAG ZU ERMÖGLICHEN - ODER ABER UM DIE EIGENE INFANTERIE VOR GEGNERISCHEN Quickkill-TRUPPEN ZU SCHÜTZEN. DIE Ps KÖNNEN AUCH DURCH DIE HINTEREN INFANTERIEREIHEN ZURÜCKGEZOGEN WERDEN, WENN SIE IHRE AUFGABE ERFÜLLT HABEN. (DIE Ps SOLLTEN SO VOR DER INFANTERIE POSITIONIERT WERDEN, DASS EIN ZURÜCKWEICHEN NICHT ZU EINEM CHAOS IN DEN INFANTERIEREIHEN FÜHRT, INSBESONDERE, WENN DIE INFANTERIE MEHR ALS ZWEI REIHEN ZÄHLT UND ES SICH UM TRUPPEN HANDELT, DIE SICH UNTERSTÜTZEN KÖNNEN.) d) VOR INFANTERIE PLATZIERTE Ps KANN AUCH OFFENSIV GEGEN Pk UND Wb EINGESETZT WERDEN, UM DIE RESTE VON IHNEN DANN DER EIGENEN SCHWEREN INFANTERIE ZU ÜBERLASSEN. DIE Ps KÖNNEN AUCH DURCH DIE HINTEREN INFANTERIEREIHEN ZURÜCKGEZOGEN WERDEN, WENN SIE IHRE AUFGABE ERFÜLLT HABEN. (DIE Ps SOLLTEN SO VOR DER INFANTERIE POSITIONIERT WERDEN, DASS EIN ZURÜCKWEICHEN NICHT ZU EINEM CHAOS IN DEN INFANTERIEREIHEN FÜHRT, INSBESONDERE, WENN DIE

INFANTERIE MEHR ALS ZWEI REIHEN ZÄHLT UND ES SICH UM TRUPPEN HANDELT, DIE SICH UNTERSTÜTZEN KÖNNEN.) e) Ps KÖNNEN AUCH VOR KAVALLERIE PLATZIERT WERDEN, UM DIE REITER ABZUSCHIRMEN UND IHNEN DEN ERSTEN ANGRIFF ZU ERMÖGLICHEN. f) Ps KÖNNEN ABER AUCH ALS RESERVE HINTER INFANTERIE- ODER KAVALLERIEREIHEN POSITIONIERT WERDEN, UM EVENTUELLE LÜCKEN ZU STOPFEN.

2. Ps, DIE IN ERSTER LINIE FÜR DEN Rear Support VON ANDEREN TRUPPEN MITGENOMMEN WERDEN UND MEIST IN MASSES VORHANDEN SIND, KÖNNEN - WENN ES DIE SITUATION ERFORDERT - IHRER URSPRÜNGLICHEN AUFGABE ENTBUNDEN UND ETWA FÜR DIE BESETZUNG SCHWEREN GELÄNDES EINGESETZT WERDEN. (ETWA IN DEM FALL, DASS DER EIGENTLICH GEPLANTE Rear Support NICHT MÖGLICH ODER ERFORDERLICH IST.)

3. ACHTUNG: Ps, DIE IN ZWEITER REIHE HINTER EINEM ELEMENT STEHEN, STERBEN IMMER MIT DEM VORDEREN ELEMENT MIT!

4. WENN MAN FÜR SEINE TRUPPEN DEN ERST-SCHLAG MÖCHTE, KANN MAN EINE REIHE Ps VOR SEINER INFANTERIE PLATZIEREN. DIE Ps WERDEN ENTWEDER a) IN DER GEGNERISCHEN RUNDE VERNICHTET, DANN KANN MAN MIT DER INFANTERIE ANGREIFEN, ODER b) DIE GEGNERISCHEN TRUPPEN WEICHEN ZURÜCK, DANN KANN MAN DIE Ps HINTER DIE INFANTERIE ZURÜCKZIEHEN UND DANACH MIT DER INFANTERIE ANGREIFEN, ODER c) DIE Ps BLEIBEN IN FEINDKONTAKT STEHEN, DANN KANN MAN OPTIONEN a) ODER b) GGF. NÄCHSTE RUNDE AUSFÜHREN.

5. GEGEN Bd, Sp, Pk UND Wb KÖNNEN Ps AGGRESSIV EINGESETZT WERDEN - DIE Ps KÖNNEN MAXIMAL spent WERDEN!

6. ES IST NICHT RATSAM, Wb FRONTAL ANZUGREIFEN! STATTDESSEN SOLLTE VERSUCHT WERDEN, DIE Wb AUSZUMANÖVRIEREN UND IHNEN MIT DEN BESTEN VERFÜGBAREN TRUPPEN IN DIE FLANKE ODER DEN RÜCKEN ZU FALLEN.

7. INFANTERIE SOLLTE GEGEN Wb NUR IN EINER REIHE AUFGESTELLT WERDEN BZW. MIT EINER LÜCKE ZWISCHEN DEN REIHEN (MIT SO VIEL RAUM, DASS AUCH BEI EINEM ZURÜCKWEICHEN DER ERSTEN REIHE NOCH EINE LÜCKE BESTEHEN BLEIBT), DA EIN INFANTERIE-ELEMENT DIREKT HINTER EINEM VERNICHTETEN INFANTERIE-ELEMENT EBENFALLS VERNICHTET WIRD!

8. Pk BRAUCHEN KEINE Kn ZU FÜRCHTEN, DA DIE Kn IMMER NACHRÜCKEN MÜSSEN UND SOMIT RASCH ÜBERLAPPT SIND. (AUSSER IM FALL VON Kn (X), DA DIESE NICHT NACHRÜCKEN MÜSSEN!)

9. Ax SIND GEGEN Kn IM OFFENEN GELÄNDE RELATIV CHANCENLOS. IM NOTFALL SOLLTE MAN EIN SOLCHES AUFEINANDERTREFFEN NUR WAGEN MIT Rear Support DURCH EINE ZWEITE REIHE Ax (IM FALL VON Ax (S)) UND, SOFERN ERLAUBT, EINE DRITTE REIHE Ps. NOCH BESSER IST ES, DIE TRUPPEN ZUSÄTZLICH AUF EINEN HÜGEL ZU STELLEN.

10. WENN SICH  $K_n$  (X) GEMEINSAM MIT ANDEREN  $K_n$  IN EINEM KOMMANDO BEFINDEN, IST ES RATSAM, DIE  $K_n$  (X) NACH VORNE IN DIE ERSTE REIHE ZU STELLEN UND DIE ANDEREN  $K_n$  DAHINTER, DA DIE  $K_n$  (X) NICHT NACHRÜCKEN MÜSSEN.

11.  $K_n$  (F) SIND RECHT EMPFINDLICH, DAHER SOLLTEN SIE ERST EINGESETZT WERDEN, WENN DIE GEGNERISCHEN REIHEN SCHON UNGEORDNET SIND. ZUDEM SOLLTEN SIE NACH MÖGLICHKEIT STETS DEN ERST-SCHLAG HABEN, DA IHR F-Grading SIE VERWUNDBAR IN DER GEGNERISCHEN RUNDE MACHT. -  $K_n$  (F) IN Wedge ALLERDINGS SIND STÄRKER, DA SIE Overlaps IGNORIEREN KÖNNEN.

12. EINE MÖGLICHE TAKTIK GEGEN GEGNERISCHE  $K_n$  (F) BESTEHT DARIN, SIE EINE DÜNNE LINIE EIGENER TRUPPEN ANGREIFEN ZU LASSEN, MIT DEM ZIEL, DASS EINIGE  $K_n$  (F) DURCHBRECHEN UND DIESE DANN SO WEIT NACHRÜCKEN, DASS SIE VEREINZELT STEHEN UND DAMIT UNGESCHÜTZT SIND. (AM BESTEN EIGNEN SICH HIERZU  $B_w$ , DA DIEJENIGEN  $K_n$ , DIE IM KAMPF NICHT ERFOLGREICH SIND, SOGAR FLIEHEN MÜSSEN.) DANN KANN VERSUCHT WERDEN, SIE MIT EIGENEN TRUPPEN, AM BESTEN LH, HART ZU FLANKIEREN.

13. EINE ERFOLGREICHE TAKTIK GEGEN GEGNERISCHE  $I_{rr}$   $K_n$  BESTEHT DARIN, IN IHREN RÜCKEN ZU GELANGEN (Z.B. MIT SCHNELLEN LH), DA SIE KEINE 180°-DREHUNG AUSFÜHREN DÜRFEN. BEI EINEM AN-

GRIFF IM RÜCKEN ERHALTEN SIE EINEN ABZUG VON -2  
UND DER ANGREIFER HAT EINEN Quickkill!

14. K<sub>n</sub> KÖNNEN IN GEMISCHTEN VERBÄNDEN MIT  
LH ODER B<sub>w</sub> EINGESETZT WERDEN. DABEI WIRD ZU-  
ERST DER GEGNER MIT DEN LEICHTEN EINHEITEN  
MÜRBE GEMACHT, DANN WIRD MIT DEN SCHWEREN  
EINHEITEN ANGEGRIFFEN.

15. MIT C<sub>v</sub> (S) SOLLTE MAN STETS VERSUCHEN, ALS  
ERSTER ANZUGREIFEN, DA DIESE KEINEN DEFENSIVBO-  
NUS IN DER GEGNERISCHEN RUNDE HABEN. UM DIES  
ZU ERREICHEN, SOLLTE MAN DEN GEGNER ZUERST  
MIT ANDEREN TRUPPEN, Z.B. LH ODER P<sub>s</sub> PINNEN,  
UND DANN DURCH DIE LEICHTEN TRUPPEN HINDURCH  
REITEN BZW. DEN GEGNER IN DER FLANKE ODER IM  
RÜCKEN ANGREIFEN.

16. B<sub>w</sub> ANGREIFEN: a) WENN DIE GEGNERISCHE  
ARMEE VIELE B<sub>w</sub> MITFÜHRT: DAS SCHLECHTESTE  
WETTER FÜR B<sub>w</sub> WÄHLEN - STARKER WIND UND/ODER  
REGEN. b) MIT TIEF GESTAFFELTER FORMATION  
FRONTAL ANGREIFEN. DIE HINTEREN REIHEN KÖNNEN  
DIE VORDEREN REIHEN IM FALLE VON VERLUSTEN  
DURCH BESCHUSS AUFFÜLLEN; ZUDEM WIRD DIE  
GRUPPE NICHT SO RASCH AUSEINANDERGERISSEN,  
WENN ELEMENTE INFOLGE VON BESCHUSS ZURÜCK-  
WEICHEN MÜSSEN. c) VON EINER POSITION AUSSER-  
HALB DES SCHUSSFELDS ANGREIFEN. HIERDURCH KANN  
DER ANGRIFF UM MINDESTENS EINE BESCHUSSRUNDE  
REDUZIERT WERDEN (JE SCHNELLER DIE ANGREIFEN-  
DEN TRUPPEN, DESTO BESSER). d) MIT EINER GRUP-  
PE DIE FLANKE DER B<sub>w</sub>-GRUPPE BEDROHEN UND ZU-

GLEICH MIT EINER ANDEREN GRUPPE DEREN FRONT BEDROHEN. SOLLTEN DIE Bw AUF DIE FLANKENBEDROHUNG MIT EINEM TEIL IHRER TRUPPEN REAGIEREN, WIRD DER BESCHUSS INSGESAMT ABGESCHWÄCHT.

e) MIT EINEM SCHUTZSCHIRM LEICHTER TRUPPEN VOR DEN SCHWEREN TRUPPEN FRONTAL ANGREIFEN - BESCHOSSEN WERDEN DANN NUR DIE LEICHTEN TRUPPEN. (DIE SCHWEREN TRUPPEN SOLLTEN SICH DURCH DIE LEICHTEN HINDURCHBEWEGEN KÖNNEN UND GENUG BEWEGUNGSREICHWEITE FÜR DEN ANGRIFF HABEN.)

f) IN KOLONNE ANGREIFEN. DEN Bw BIETEN SICH DANN WENIGER ZIELE. WENN DIE KOLONNE IN ANGRIFFSREICHWEITE IST, KÖNNEN IHRE ELEMENTE DIE Bw MIT EINZELBEWEGUNGEN ANGREIFEN. (UM DIE FLANKE DER KOLONNE ZU SCHÜTZEN, SOLLTEN SCHNELLE TRUPPEN FRONTAL VOR DEN Bw PLATZIERT WERDEN, DIE DIESE BEDROHEN, Z.B. LH.)

g) WENN DIE FLANKE DER Bw VON DIREKT DANEBEN ANGRENZEND PLATZIERTEN TRUPPEN GESCHÜTZT IST, DANN KANN MAN ZUERST MIT SCHWEREN TRUPPEN DIESE ANGRENZENDEN TRUPPEN VERNICHTEN, UM SODANN DIE Bw ZU FLANKIEREN. FRONTAL VOR DEN Bw, ABER AUSSERHALB IHRER REICHWEITE, SOLLTEN TRUPPEN PLATZIERT WERDEN, DIE DIE Bw BEDROHEN (MIT GROSSER BEWEGUNGSREICHWEITE, WIE LH).

17. GEGNERISCHE Bw LASSEN SICH GUT MIT Art AUF DISTANZ HALTEN.

18. GEGEN Bw SOLLTE MAN STETS NACHFOLGEN: DADURCH VERMEIDET MAN, BESCHOSSEN ZU WERDEN.

19. Bw (X) KÖNNEN GUT GEGEN BERITTENE TRUPPEN EINGESETZT WERDEN, V.A. WENN SIE AUF EINEM HÜGEL PLATZIERT WERDEN.

20. WAS TUN GEGEN EI? a) Art EINSETZEN: DIE Art HAT EINEN Quicckill UND KANN DIE EI AUF DISTANZ HALTEN. b) Ps EINSETZEN: DIE Ps HABEN ZWAR NUR EINEN KAMPFFAKTOR VON 2, ABER DAFÜR EINEN Quicckill. DIE EI RÜCKEN IMMER NACH UND KÖNNEN DADURCH OFT ÜBERLAPPT WERDEN. ES IST FÜR DEN GEGNER ZUDEM SCHWER, EINE SINNVOLLE ZWEITE REIHE HINTER DEN EI AUFZUSTELLEN, DA EIN ELEMENT, DAS HINTER EINEM VERNICHTETEN EI STEHT, EBENFALLS VERNICHTET WIRD. c) Ax EINSETZEN: Ax HABEN EINEN KAMPFFAKTOR VON 3 UND WERDEN VORAUSSICHTLICH OFT VOR DEN EI ZURÜCKWEICHEN MÜSSEN. DADURCH LAUFEN DIE EI GEFAHR, RASCH ÜBERLAPPT ZU WERDEN, WAS DIE CHANCE FÜR DIE Ax ERHÖHT, DIESE ZU VERNICHTEN. d) Pk EINSETZEN: EI HABEN ZWAR EINEN Quicckill GEGEN Pk, ABER TIEF GESTAFFELTE Pk KOMMEN AUF EINEN SEHR HOHEN KAMPFFAKTOR VON 6.

21. ES GIBT EINE REIHE VON MÖGLICHKEITEN, EI SINNVOLL EINZUSETZEN: a) ALS "SHOCK-TRUPPEN" IN FORM VON EINZELELEMENTEN IN VORDERSTER FRONT. DIES IST ABER EIN RISKANTES UNTERFANGEN, DA DIE EI STETS NACHRÜCKEN UND DANN LEICHT ÜBERLAPPT WERDEN KÖNNEN. DIES IST AUCH NUR DANN RATSAM, WENN MAN ALS ZWEITER AUFSTELLT UND BEKANNT IST, WIE DER GEGNER SEINE TRUPPEN VERTEILT HAT. b) ALS "DEFENSIVE TAKTISCHE RESERVE". HINTER DER EIGENEN SCHLACHTREIHE AUFGE-



STELLE EI STEHEN BEREIT, UM GEGNERISCHE TRUPPEN, DIE DURCHGEBROCHEN SIND, ANZUGREIFEN. (DIES IST INSBESONDERE EINE BEDROHUNG FÜR GEGNERISCHE Kn.) c) ALS "OFFENSIVE TAKTISCHE RESERVE". DIE EI FOLGEN DEN ANGREIFENDEN EIGENEN TRUPPEN UND ATTACKIEREN, SOBALD SICH EINE LÜCKE IN DER VORGELAGERTEN EIGENEN SCHLACHTREIHE BILDET ODER WENN SICH RAUM IN DER INNEREN FLANKE ERGIBT. d) IN GRUPPEN SIND EI SEHR EFFEKTIV: 1. IN GEMISCHTER FORMATION (Ax-EI-Ax-EI-Ax-EI-Ax ODER Ps-EI-Ps-EI-Ps-EI-Ps) KÖNNEN SICH DIE TRUPPEN GEGENSEITIG UNTERSTÜTZEN. DA DIE EI ABER NACHVERFOLGEN, IST DARAUF ZU ACHTEN, DASS DIE INFANTERIE EBENEFALLS NACHVERFOLGT, SONST WIRD DIE LINIE AUSEINANDERGE-RISSEN UND DIE EI KÖNNEN LEICHT ÜBERLAPPT WERDEN. (ES IST SINNVOLL, EINEN SCHIRM AUS Ps (S) ODER LH VOR DIE EI-FORMATION ZU PLATZIEREN, UM ZU GEWÄHRLEISTEN, DASS DIE EI ZUERST ANGREIFEN, EVENTUELLE FEINDLICHE Skirmisher AUS DEM WEG GERÄUMT WERDEN UND DIE EI VOR Art ABGESCHIRMT SIND.) 2. DIE BARNUM-FORMATION (Ax-Ax-EI-EI-EI-EI-Ax-Ax) IST FÜR DEN GEGNER ÜBERAUS TÖDLICH. DIE EI UNTERSTÜTZEN SICH GEGENSEITIG UND GEBEN SICH Overlaps. (ES IST SINNVOLL, EINEN SCHIRM AUS Ps (S) ODER LH VOR DIE EI-FORMATION ZU PLATZIEREN, UM ZU GEWÄHRLEISTEN, DASS DIE EI ZUERST ANGREIFEN, EVENTUELLE FEINDLICHE Skirmisher AUS DEM WEG GERÄUMT WERDEN UND DIE EI VOR Art ABGESCHIRMT SIND.)

22. TRUPPEN MIT EINEM F-Grading SOLLTEN NACH MÖGLICHKEIT DEN ERSTSCHLAG AUSFÜHREN, DA SIE IN

DER GEGNERISCHEN RUNDE EINEN KAMPFNACHTEIL HABEN. (MAN KANN SIE Z.B. MIT P<sub>s</sub> ABSCHIRMEN.)

23. TRUPPEN MIT EINEM S-Grading SOLLTEN NACH MÖGLICHKEIT DEN ERSTSCHLAG AUSFÜHREN, DA SIE NUR IN DER EIGENEN RUNDE EINEN HOHEN KAMPFBONUS HABEN. (MAN KANN SIE Z.B. MIT P<sub>s</sub> ABSCHIRMEN.)

24. K<sub>n</sub> (X) EIGNEN SICH GUT GEGEN C<sub>v</sub>, S<sub>p</sub>, P<sub>k</sub> ODER B<sub>w</sub>, WEIL SIE DANN ALS K<sub>n</sub> (S) GEWERTET WERDEN, D.H. SIE HABEN SOMIT EINEN Quickkill NICHT NUR, WIE SONST, BEI HÖHEREM KAMPFERGEBNIS, SONDERN AUCH BEI GLEICHSTAND.

25. K<sub>n</sub> (X) KÖNNEN GUT EINGESETZT WERDEN GEGEN B<sub>d</sub> ODER A<sub>x</sub>, DIE VON P<sub>s</sub> UNTERSTÜTZT WERDEN, DA DIESE UNTERSTÜTZUNG GEGEN K<sub>n</sub> (X) NICHT WIRKT.

26. K<sub>n</sub> IN Wedge KÖNNEN GUT GEGEN TIEF GESTAFFELTE INFANTERIEFORMATIONEN (B<sub>d</sub>, W<sub>b</sub>, A<sub>x</sub>) EINGESETZT WERDEN, WEIL SIE NICHT ÜBERLAPPT WERDEN KÖNNEN, AUCH WENN SIE INFOLGE NACHRÜCKENS TIEF IN DIE INFANTERIEREihe EINDRINGEN.

27. K<sub>n</sub> (F) SIND GUT GEEIGNET ALS ANGRIFFSGRUPPE FÜR DEN STURMANGRIFF GEGEN DÜNN GESTAFFELTE TRUPPEN, GEGEN DIE SIE EINEN Quickkill HABEN. (BEI DER VERTEIDIGUNG IN DER GEGNERISCHEN RUNDE SIND SIE DAGEGEN VERWUNDBAR.)

28. Irr Ax EIGNEN SICH GUT FÜR DEN FLANKENSCHUTZ VON P<sub>k</sub>-GRUPPEN: DIE P<sub>k</sub> MÜSSEN SOWIESO IN GUTEM GELÄNDE OPERIEREN, UND DORT HABEN DIE Irr Ax KEINEN PIP-NACHTEIL BEI SCHWIERIGEN MANÖVERN. (ABER ACHTUNG: DIE Irr Ax DÜRFEN KEINEN GENERALS-PIP NUTZEN.)

29. EINE REIHE P<sub>s</sub> HINTER EINER INFANTERIEFORMATION (Z.B. EINER P<sub>k</sub>-GRUPPE) ALS RESERVE BIETET FLEXIBLE EINSATZMÖGLICHKEITEN - ETWA ZUM FLANKENSCHÜTZEN, LÜCKEN FÜLLEN ODER SCHWEREM GELÄNDE OKKUPIEREN.

30. EINE KLEINE GRUPPE AUS ZWEI ELEMENTEN Hd EIGNET SICH GUT FÜR DEN EINSATZ ZUM BLOCKIEREN VON March Moves, Z.B. UM ES DEM GEGNER ZU ERSCHWEREN, DER ARMEE BZW. EINEM EINZELNEN KOMMANDO IN DEN RÜCKEN ZU FALLEN. (HINWEIS: DA DIE Hd RECHT UNBEWEGLICH SIND, FUNKTIONIERT DIES BESSER, WENN DIE ARMEE NICHT ZU VIEL MANÖVRIERT, SONDERN IDEALERWEISE NUR GERADEAUS VORRÜCKT.)

31. LH EIGNEN SICH GUT, UM DIE FLANKEN VON SCHWEREN REITERKOMMANDOS ZU BESCHÜTZEN.

32. EI SIND BESONDERS EFFEKTIV, UM SICH GEGNERISCHE K<sub>n</sub> VOM LEIB ZU HALTEN.

33. DA Irr Kn BEIM MANOVRIEREN SEHR UNFLEXIBEL SIND, KÖNNEN SIE DURCH (Reg ODER Irr) Cv ODER LH UNTERSTÜTZT WERDEN, DA DIESE DIE NOTIGE FLEXIBILITÄT AUFWEISEN, UM Z.B. FLANKEN ZU SCHÜTZEN ODER LÜCKEN ZU FÜLLEN.

34. MIT Bw UND Kn KANN MAN KOMBINIERT ANGREIFEN: VORNE WERDEN DIE Bw AUFGESTELLT, DEREN AUFGABE ES IST, EINZELNE GEGNERISCHE ELEMENTE DURCH BESCHUSS ZURÜCKZUDRÄNGEN. DANN KÖNNEN DIE Kn DURCH DIE Bw HINDURCHPRESCHEN UND DORT ANGREIFEN, WO SIE DIE AUS DEM BESCHUSS RESULTIERENDEN Overlaps AUSNUTZEN.

35. FÜR Irr Kn (F) IST DAS STRATAGEM Feigned Flight NÜTZLICH: DIE Kn GREIFEN AN UND NUTZEN IHREN Quickkill, ZIEHEN SICH DANN ZURÜCK, DAMIT DER GEGNER NICHT BEI EINEM GEGENSCHLAG DAS F-Grading DER Kn ZU SEINEN GUNSTEN AUSNUTZEN KANN, DREHEN SICH DANN AUTOMATISCH UM, UND GREIFEN DANAACH EIN ZWEITES MAL AN. DIE ZWEI AUFEINANDERFOLGENDEN RUNDEN VON ANGRIFFEN REICHEN MEIST, UM DEM GEGNER HEFTIG ZUZUSETZEN.

36. MAN KANN SCHWERE INFANTERIE (INSBESONDERE Bd ODER Wb) IN EINER DÜNNEN LINIE VORNE AUFSTELLEN UND DAHINTER MIT EINIGEM ABSTAND Kn PLATZIEREN: WENN DIE INFANTERIE DEN GEGNER ZERMÜRBT HAT, REITEN DIE Kn DURCH DIE Bd ODER Wb HINDURCH UND GEBEN DEM GEGNER DEN REST.

37. MAN KANN  $P_k$  GESTAFFELT (IM echelon) AUFSTELLEN, Z.B. UM DAS RISIKO ZU VERMINDERN, AUSFLANKIERT ZU WERDEN, DENN SIE KÖNNEN AUFGRUND IHRER HOHEN KAMPFWERTE Overlaps IN KAUF NEHMEN.

38. TIEF GESTAFFELTE  $P_s$  LASSEN SICH GUT VERWENDEN, UM GEGNERISCHE INFANTERIE IN EINEN ABNUTZUNGSKAMPF ZU VERWICKELN UND ÜBER EINE LANGE ZEITDAUER ZU BESCHÄFTIGEN. DIE  $P_s$  SIND IM SCHLIMMSTEN FALL NUR spent, WÄHREND DER GEGNER AUFGEHALTEN WIRD UND WÄHRENDEDESSEN WOANDERS ZUGESCHLAGEN WERDEN KANN. (DA INSBESONDERE  $P_s$  (I) SEHR GÜNSTIG SIND, HABEN SIE FÜR DIESE AUFGABE EIN GUTES KOSTEN-NUTZEN-VERHÄLTNIS.)

39. ALLEIN UNTER BEWEGLICHKEITASPEKTEN BETRACHTET, SIND  $Irr C_v$  BESSER ALS  $Irr K_n$ , DA SIE WENDUNGEN VON  $180^\circ$  DURCHFÜHREN KÖNNEN. IN GUTEM GELÄNDE KÖNNEN SIE SICH AUSSERDEM BEWEGEN, ALS WÄREN SIE REGULÄR.

40. UM GEGNERISCHE  $K_n$  AUFZUHALTEN, BIETEN SICH VORRANGIG LH AN, DA SIE IN DER EIGENEN RUNDE MAXIMAL spent WERDEN. ZUDEME WERDEN SIE VON  $K_n$  repulsed BZW. FLIEHEN VOR IHNEN, SO DASS SIE SICH GUT FREIKÄMPFEN KÖNNEN.

41. DA Art (AUSSER MIT F-Grading) EINEN ZUSÄTZLICHEN PIP FÜR DIE BEWEGUNG BENÖTIGT, KANN MAN

SIE GEMEINSAM MIT IHREM GENERAL, DER SEINEN GENERALS-PIP DAFÜR VERWENDET, BEWEGEN.

42. EINE EINSATZMÖGLICHKEIT FÜR Art BESTEHT DARIN, SIE IM RÜCKWÄRTIGEN GEBIET DER EIGENEN ARMEE AUFZUSTELLEN, DAMIT SIE JAGD AUF ALLE GEGNERISCHEN ELEMENTE MACHEN KANN, DIE DURCH DIE EIGENEN LINIEN DURCHBRECHEN UND SICH IM RÜCKEN DER ARMEE BEWEGEN.

43. HINTER Art KANN MAN TRUPPEN AUFSTELLEN, DIE SOFORT ANGREIFEN, FALLS DIE Art ATTACKIERT UND INFOLGEDESSEN VERNICHTET WIRD.

44. WENN ES DIE ARMEELISTE ERLAUBT, ERHÄLT MAN EINE SCHLAGKRÄFTIGE FORMATION FÜR SCHNELLE DURCHBRÜCHE, INDEM EIN Kir-GENERAL ZWISCHEN ZWEI Kir-ELEMENTEN POSITIONIERT WIRD: DIE FLANKIERENDEN ELEMENTE PROFITIEREN VOM GENERALS-BONUS.

45. Bd SIND DIE MIT ABSTAND BESTEN TRUPPEN, DIE ES FÜR RAUES GELÄNDE GIBT!



In der Antike und im byzantinischen Reich kursierten diverse Militärhandbücher für Generäle, die praktische Tips und Hinweise für das erfolgreiche Führen der Truppen in die Schlacht enthielten.

Zu den prominentesten Beispielen zählen etwa das *Strategikos* des Onosander (1. Jh. n. Chr.), die *Epitoma rei militaris* des Vegetius (4. Jh.), das *Strategikon* des Maurikios (6. Jh.) und die *Taktika* des Kaisers Leo VI. (9. Jh.).

An solchen Vorbildern orientiert sich das „Strategikon des Jensionion“ für das Tabletop-Regelwerk DBMM. Ganz wie seine historischen Vorbilder ist auch das „Strategikon des Jensionion“ ein buntes Sammelsurium – kompiliert aus eigenen Erkenntnissen und Spielerfahrungen, Tips von Spielpartnern, Beiträgen aus Internetforen und anderen Internetquellen.

© Jens Peter Kutz