



Sapere Aude

18^{te} Kriegsschule Zeilitzheim

Vereinfachte Regeln des taktischen Kriegsspiels nach Reißwitz 1824

Stichwortliste

Ziel und Absicht

Nebel des Krieges für Feldschlachten simulieren

Verständnis für Taktik auf Ebene der Brigaden bzw. Armeekorps, verbundene Waffen, Terrainkenntnis befördern

Entscheidungsfindung befördern

≙ **Selbständige Planung** nach Erhalt eines neuen Auftrages; eigener Entschluß und Abfassung eines schriftlichen Befehls.

≙ **Führung im Gefecht** mit laufender Lagefeststellung, Beurteilung und Folgerung für das eigene Handeln, hierbei treffen zweckmäßiger Maßnahmen.“

Diese Zusammenstellung gibt eine kurze Instruktion für die Mechanik des Kriegsspiels, d.h. Karten, Spielsteine, Formationen, Evolutionen und Taktik für das vereinfachte Kriegsspiel nach Reisswitz.

Die vereinfachten Regeln sollen den Teilnehmern die Konzentration auf den Spielablauf erleichtern, der Vertraute und seine Assistenten steuern im Hintergrund.

Rollenverteilung und Vorbereitung

Vertrauter und seine Assistenten

Partei Rot und Blau

Vom Vertrauten

Die ff. Unterlagen werden an die Parteien Rot und Blau einige Wochen vor dem Spiel verteilt.

Generallage (Situation auf dem Kriegstheater)

Generalidee (Szenario)

Spezialidee (Auftrag für Oberkommandierenden)

OdB als Tabelle und Schema (siehe Abbildung 6)

Karten

Vom Oberkommandierenden der Parteien Blau und Rot

Einteilung der Unterkommandierenden und zugewiesene Einheiten

Tagesbefehle für Unterkommandeure (taktische Aufträge)

Marschkroki der Kolonnenwege erstellen.

Umsetzung

2-Parteienspiel auf einer Karte, keine Seitenkarten

Kartographie

Kriegsspielplan = Situationsplan im Maßstab 1:8.000 (siehe Beispielkarte) als vergrößerte Kopie einer topographischen Karte.

Terraindarstellung: Schraffenmanier
Für Berge, Hügel, Böschungen

Signaturen siehe Abbildung 3

Beispiele für Kriegsspielkarten siehe Abbildung 1 und Abbildung 2

Militärische Blick auf das Terrain

„Es ist also in taktischer Hinsicht zu berechnen, wie das Terrain auf Stellung, Bewegung, Waffengebrauch und Waffenwirkung bei den drei Truppengattungen vorteilhaft oder nachtheilig einwirkt.“

Schüssel Positionen im Gelände erkennen:

Vorteile des Terrains nutzen, Nachteile für Angriff und Verteidigung erkennen: Was nützt mir, was nützt dem Gegner?

Gute Gangbarkeit: Chausseen, Wege,
Mittlere Gangbarkeit: Felder

Schlechte Gangbarkeit: Sümpfe, Gewässer, Felder, Wälder, Gärten, Böschungen. Straßen/Gassen in Ortschaften. Effekt Verlangsamung des Marsches.

Unpassierbar: Gewässer, Gräben, Sümpfe, steile Böschungen, Häuser. Verstöße werden bestraft!

Theoretische Sichtbarkeit 3000 Schritt in der Ebene, eingeschränkt durch Hindernisse wie Geländefalten, Berge, Ortschaften, Schussfeld für die Artillerie!

Sichthindernisse sind nutzbar als Deckung oder für verdeckten Aufmarsch
Kommunikationslinien: Kolonnenwege für Aufmarsch, Angriff, Rückzug, Unterstützung

Verteidigung: Höhen, Dörfer, Städte, Dämme, Gräben, Waldränder (Lisièren) und Schanzen.

Weitere äußere Faktoren: Wetter, Jahreszeit (Tageslänge)

Truppengliederungen

Der mobil gemachten Armee. Beispiele siehe in den Rang- und Quartierlisten 1813-1815

Kombinierte oder gemischte Brigade

als selbständig operierender Truppenkörper für ein kleines Kriegsspiel (ab 1818 Infanterie-Division)

3 x Regimenter = 6 x Btl. = 12 x ½ Btl

1 x 6 pfündige Fußbatterie

2 x Eskadronen

Armeekorps

Wie Brigade, nur für ein großes Kriegsspiel, z.B.

3 x Infanteriebrigade (zu je 2 Regimentern)

1 x Reservekavallerie

1 x Reserveartillerie (12-Pfünder)

Unter dem Stab:

1 x Pionier-Btl.,

1 x Pontonzug

1 x Train

1 x Handwerkerkolonne

1 x Laboratoriumskolonnen

1 x Reitende Jäger

Etc.

Spielsteine „Pions“

(Musterlösung siehe Anlage)

Partei Rot/Blau, ggf. Sonderformen für Regimenter

Kleinste taktische Einheiten:

- ½ Bataillon
- 1 Eskadron
- ½ Batterie, zusätzlich ein Zug (2 Geschütze)

Ausrichtung:

- Lange weiße Kante = Front
- Spitz zulaufendes weißes Dreieck = Bewegungsrichtung

Tirailleurs:

- ½ Btl. gibt bei Auflösung des 3. Gliedes 4 Streifen ab
- 1 Btl. vollkommen aufgelöst gibt 12 Streifen

Auswechslungssteine:

- Verluste von 1/6 der Stärke

- Verlust von 1/3 der Stärke oder vorgezogene Tirailleurs.

Weitere Unterteilung

Infanterie

- Linieninfanterie
- Leichte Infanterie
- Jäger

Kavalleriegattungen

- Kürassiere
- Husaren
- Dragoner
- Ulanen

Lateinische Ziffern geben das Regiment an.

Artilleriegattungen

- 6-pfündige Fußbatterie
- 12-pfündige Fußbatterie
- 7-pfündige Haubitzbatterie
- Reitende 6-pfündige Batterie

Technische Truppen

- Pioniere (inklusive Sappeure, Pontoniere, Mineure)

Detaschierungen

Feldwachen und Patrouillen der Infanterie

Piketts der Kavallerie

Technisches Material

Train, Pontonzug,

Brücken, Schanzen, Markierungsnadeln für Kommandierende

Identifikation durch Nummer

Siehe Abbildung 5

„1.II.“ = 1. Regiment, 2. Bataillon, oder

- Einheitenname „1. Kürassiere“

Ausstattung

Pro Partei Rot und Blau

Spielsteine für Brigade oder Armeekorps

Marschtabelle (Marschweiten-Maßstäbe)

Schusstabelle (Schussweiten-Maßstäbe)

Stechzirkel

Zettel, Bleistift

Vertrauter

5 Würfel

Verlusttabelle

Böschungsmaßstab

Zeigestock

Paravent

Protokollbuch

Bewegung, Märsche

Marschweiten siehe Maßstab, Abbildung 7.

Schritt, Trab und Galopp mit Entfernungen in 2 Minuten

Eilmärsche / Attacken nur 2 Züge, dann Erschöpfung: Geschwindmarsch, Galopp

Hindernisse: z.B. Defileen in Wäldern, Ortschaften, Hänge, Gebüsch, Brücken bedeuten Verzögerungen. Entscheidung durch

Ratschläge:

Zeiten für Kolonnenwege abschätzen

Märsche in Kolonnen vorzugsweise entlang der Wege

Formationen

Siehe Abbildung 9

Vereinfacht gegenüber dem Regelwerk

Infanterie

Linie: 2 x ½ Bataillon in Linie aufgeschlossen

Bataillon mit vorgezogenen Tirailleurs: Tirailleursteine, dahinter in 150-300 Schritt die 2/3 Btl. in Linie oder Angriffskolonne.

Sektionskolonne auf dem Marsch: ½ Bataillone längs hintereinander

Angriffskolonne: ½ Btl. gestapelt in Längsrichtung

6 Btl. = 3 Regimenter = 12 ½ Btl. in 2 Treffen „en échiquier“

Karree aus einem Btl.: 2 gestapelte ½ Btl. in Querrichtung

Kavallerie

Eskadron in Linie

Divisionskolonne (2 x Eskadron gestapelt)

Regimentskolonne (4 x gestapelt)

Artillerie

12-pfündige, 6-pfündige Fußbatterie

6-pfündige reitende und 7-Pfündige Haubitzen zu 8 Geschützen,

unterteilt in eine Halbbatterie mit je 4 Geschützen

Dazu ein Stein für Munitionswagen. Eine Batterie ohne Munitionswagen verschießt sich nach 10 Lagen.

Formation:

Kolonnen auf dem Marsch gestapelt, zum Feuern abgeprotzt in Linie aufzufahren. dahinter Protzen.

Zu vier Geschützen abmarschiert und aufgeschlossen (2 x gestapelt)

Evolutionen

Werden als 1 Zug gewertet, z.B.

Infanterie

Karree aus Bataillonskolonne formieren

Deployieren; Marschkolonne in Linie etc.

Herauslösen des 3. Gliedes für die Tirailleure mindert Stärke des verbleibenden Btl. (Streifen aus Btl.)

Etc.

Artillerie

Auf- und Abprotzen der Artillerie

Auffahren aus der Marschkolonne

Etc.

Kavallerie

Kolonne in Linie

Treffen und Wirkung

Artillerie:

Kanonen: Kartätschen, Bogenschuss, Rollschuss bis auf 2.000 Schritt (1.500 m), Kartätschen bis 800 Schritt. Wirkung bestimmt durch Entfernung, Formation des Ziels, Bodenbeschaffenheit, Erdoberfläche und Witterung.

Haubitzen: Granaten bis 2.300 Schritt, Kartätschen bis 400 Schritt.

Günstige Wirkung: Ebene ohne Bewuchs, Hang abwärts (leicht plongeierend)

Mindere Wirkung: Sumpf, starker Bewuchs (z.B. Gärten), Hang aufwärts, Gebäudefront

Keine Wirkung: Hinter Häusern, hinter Wäldern, hinter Hängen. Toter Winkel von Kämmen steiler Berge.

Wirkung wird vom Vertrauten festgelegt und ausgewürfelt.

Infanterie

Musketen und Büchsen: bis 400 Schritt, Büchsen der Jäger bis 600 Schritt. Wirkung gemäß den Scharnhorstschen Versuchen. Wirkung wird bestimmt vom Kräfteverhältnis und Aufstellung.

Kavallerie:

nur direkter Kontakt

Beurteilung der Wirksamkeit durch den Vertrauten/Assistenten, danach Auswahl der Würfel.

Die Assistenten würfeln nach Maßgabe der Stärke-Verhältnisse und der Umstände.

Züge: Bewegung und Gefecht

Bewegung in Realzeit = 2 Minuten-Takt: Gleichzeitig für beide Parteien mit Hilfe der Marschtabelle bzw. des Stechzirkels. Überwachung durch Vertrauten und Assistenten.

Ankündigung eines Angriffs beim Vertrauten

Gefecht, dessen Ausgang mit den Würfeln I – V bestimmt wird.

Speziell:

Angriff der Kavallerie auf Artillerie: Artillerie feuert zuerst, die verbleibende Kampfkraft bestimmt den Ausgang der Attacke.

Angriff der Kavallerie auf Infanterie: Infanterie feuert zuerst, dann wie oben.

Befehlsübermittlung

Nicht dienstlich untereinander sprechen!

Kurze Entfernung unter 500 Schritt (2 min Trab, bzw. 900 Schritt bei voller Carriere): Mündlich

Entfernung darüber: Schriftlicher Befehl mit Bleistift auf Zettel

Positionen des Oberkommandierenden und seiner Unterkommandierenden werden mit Nadel markiert.

Meldezettel enthält ff. Angaben: Sender, Empfänger, Ort, Zeit, Kurzbeschreibung. Siehe Befehlsschema in der Ausarbeitung von Oberst v. Borcke.

Diese werden zu Protokoll genommen.

Taktische Grundregeln im Gefecht

Grundsätze

Infanterie ist die Hauptwaffe einer (Infanterie)Brigade, Kavallerie und Artillerie etc. sind hier nur Unterstützungswaffen.

Geschwindigkeit der Kavallerie nutzen: Flankensicherung, Umgehung, Besetzung des Raumes

Reitende Artillerie immer mit Kavallerie: Im Angriff bestimmt die Kavallerie die Position der reitenden Artillerie, beim Rückzug bestimmt die reitende Artillerie.

Artillerie ist auch Angriffswaffe

Artillerie auf Lücke, nicht vor der Front.

Schwere Fußbatterie in die Reserve

Aufklärung, Sicherung

Kundschafter und Seitenpatrouillen einsetzen

Gelände von Kavallerie rekognoszieren lassen

Aufklären einer feindlichen Position durch Patrouillen

Zur Absicherung der eigenen Positionen Vorposten aufstellen, um Überraschungen zu vermeiden

Typische taktische Aufgaben¹:

Flankensicherung mit Kavallerie

Sicherung des Aufmarsches durch Kavallerie und reitende Artillerie

Angriff auf eine Brücke oder ein Defilee

Angriff auf eine Ortschaft oder Verschanzung

Verteidigung einer Position

Rückzug aus einer Position auf eine (Auffang)Position

Beispiel:

Verteidigung eines Dorfes

Durch Infanterie: Feuerlinie (Tirailleurs), Soutien, Reserve.

Fußartillerie dahinter seitwärts aufgestellt, gedeckt durch Inf.

Reduit vorsehen: Kirche, Kirchhof, Amtshof

Dorf in Brand stecken beim Rückzug

Angriff auf ein Dorf

Rekognoszieren durch Kav., GenStab, Art.offz.

Vorbereitung durch 2 x Haubitzen: Dorf in Brand schießen in 10 Zügen.

Tirailleurs in Front

Bataillonskolonnen in Front gegen den Eingang des Dorfes, Pionier beigegeben. Eine Umgehungspartei vorsehen.

Leichte Fußartillerie an den Flanken, um das feindliche Geschütz zu vertreiben

Schwere mauerbrechende 12-pfündige Fußartillerie in der Front

Kavallerie an den Flanken

Kav. und Reitende Batterie in Reserve, um einen Gegenangriff abzuwehren bzw. um den Rückzug zu decken bzw. Truppen aufzunehmen

¹ Spätere Bezeichnung: Musterlösungen für taktische Aufgaben

Schrifttum

Reißwitz, Bernhard von: *Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles*; Berlin, Trowitzsch (1824)

Exerzier-Reglement für die Infanterie der königlich-preußischen Armee; Berlin, Georg Decker (1812)

Exerzier-Reglement für die Kavallerie der königlich-preußischen Armee; Berlin, Georg Decker (1812)

Exerzier-Reglement für die Artillerie der königlich-preußischen Armee; Berlin, Georg Decker (1812)

Lühe, Hans Eggert Willibald von der (Hrsg.): *Militair-Conversations-Lexikon*; Adorf, Rückmann (1837)

Klöffler, Martin: *Im Nebel des Krieges - Ein Erfahrungsbericht über die Rekonstruktion von Kriegsschule und Kriegsspiel in Preußen ab 1815*; in: *eJournal Napoleon Online* (2022), https://www.academia.edu/73692729/Im_Nebel_des_Krieges_Ein_Erfahrungsbericht_%C3%BCber_die_Rekonstruktion_von_Kriegsschule_und_Kriegsspiel_in_Preu%C3%9Fen_ab_1815

Klöffler, Martin: *The Reisswitz Kriegsspiel - Cartographic aspects 1820-1850*; in: *ICA-Symposium on the History of Cartography "Surveying Turn"* (2023), https://www.academia.edu/105243915/The_Reisswitz_Kriegsspiel_Cartographic_aspects_1820_1850

Kriegsspieler-Verein: Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spiels; Berlin, Posen, Bromberg, Mittler & Sohn (1846)

Burow, Patrick: *Kriegsspiel „Lober 1813“ – ein taktisches 2-Parteien Manöver mit dem Reisswitz'schen Kriegsspiel-Apparat*, Bielefeld (2023)

Burow, Patrick; Karl August Ferdinand von Borcke: *Eine praktische Handreichung oder der Versuch einer Kurzinstruktion Angewandte Taktik in allgemeinen Punkten*, Bielefeld (2023)

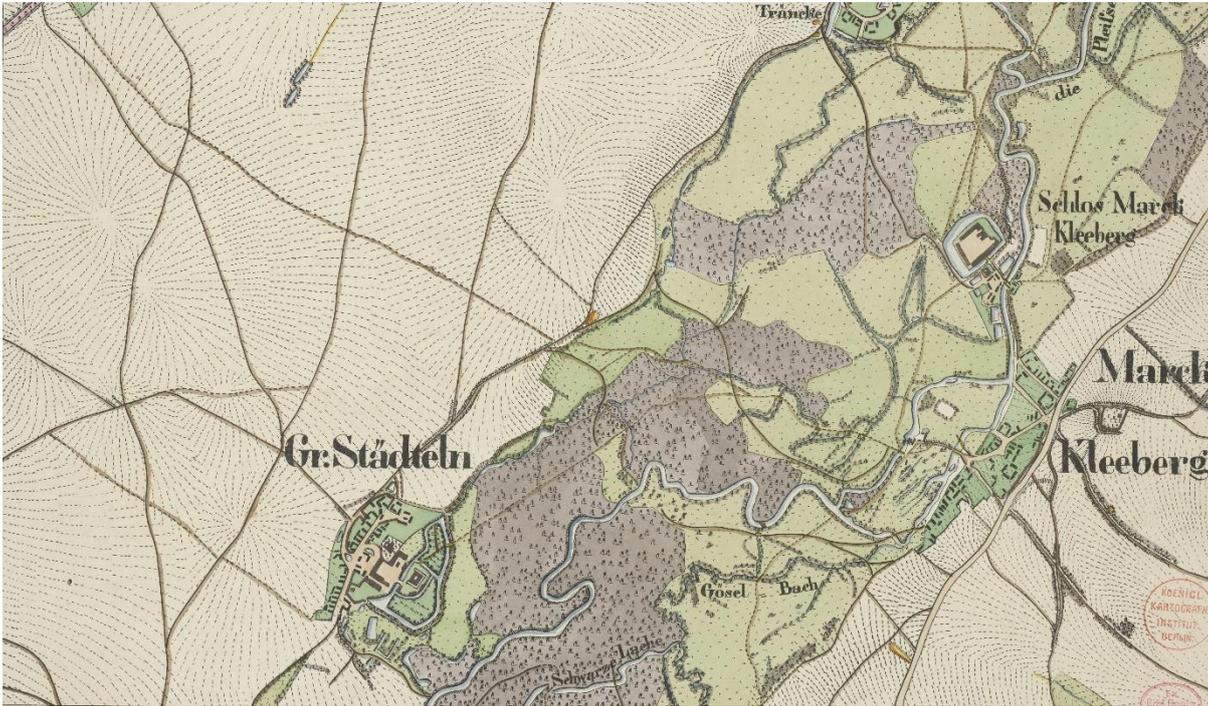


Abbildung 1: Vergrößerte und kolorierte Feldensche Manuskriptkarte 1:8.000 als Vorlage für den Kupferstich

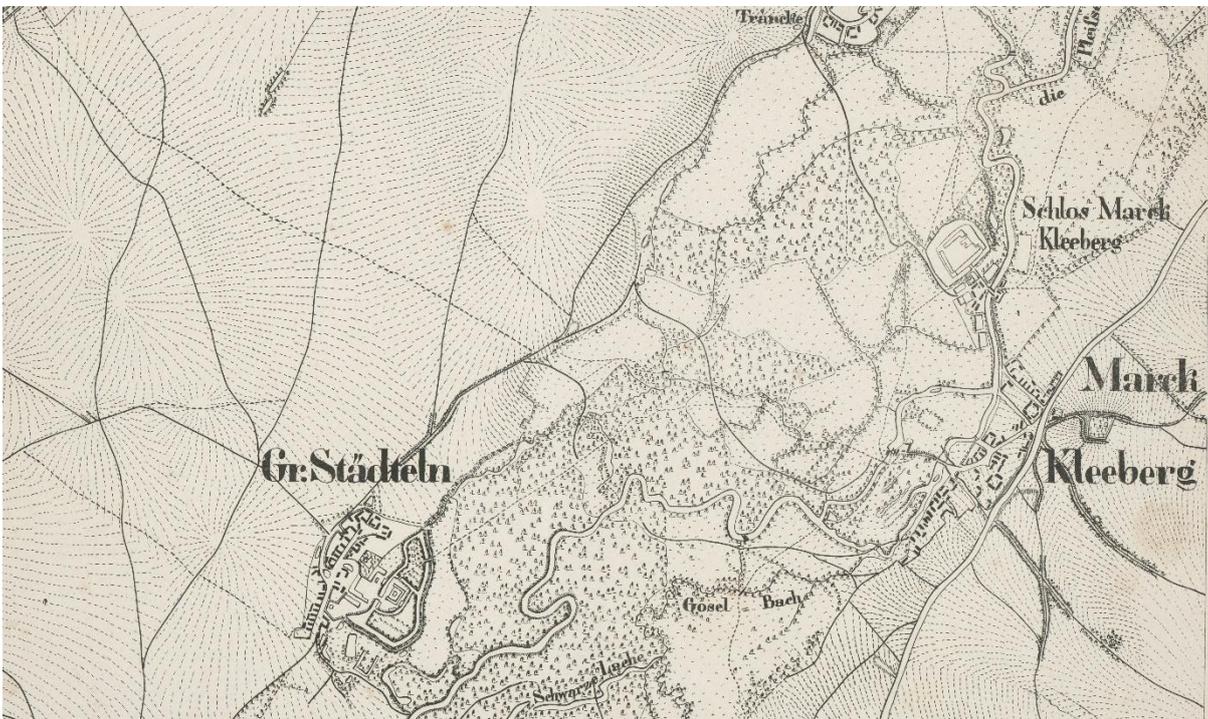


Abbildung 2: Unkolorierte gedruckte Feldensche Karte von Mark-Kleeberg für das Jahr 1828 im Maßstab 1:8.000.

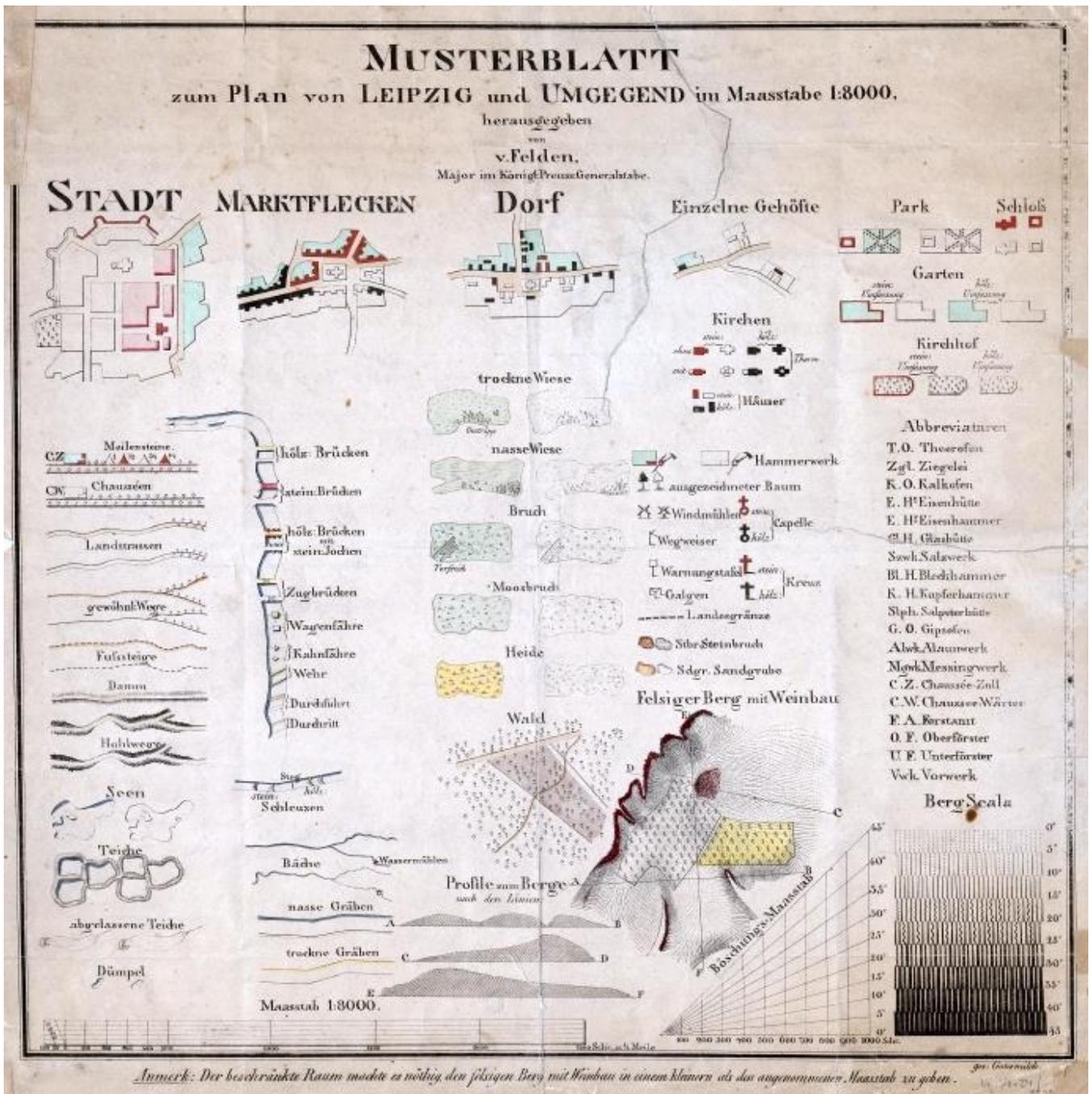


Abbildung 3: Musterblatt für Signaturen der Feldenschen Karte einschließlich der Schräffenskala, die exakt zu Müllings Musterblättern des preussischen Generalstabs von 1821 korrespondieren. (Stadtmuseum Leipzig, S00309571)

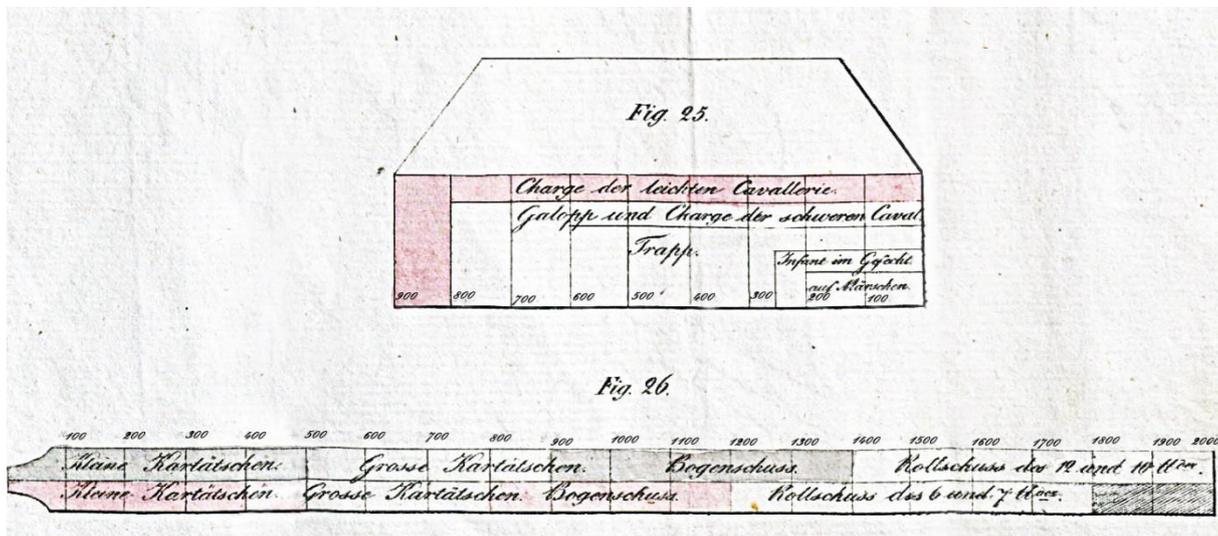


Abbildung 4: Marschweiten für 2min und Schussweiten der Artillerie

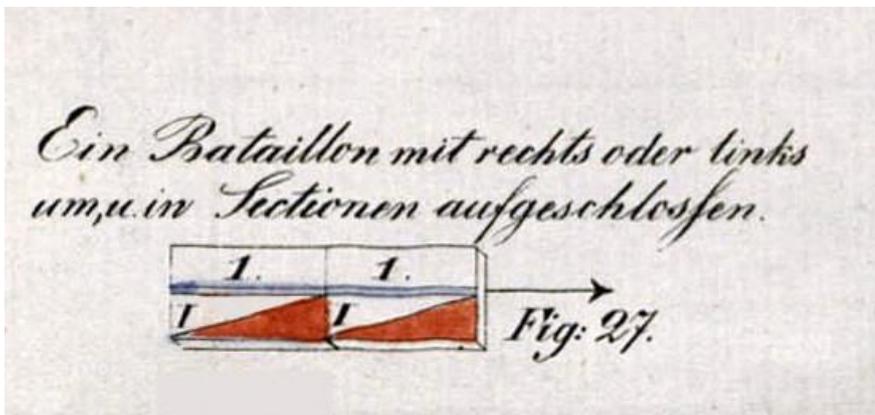


Abbildung 5: I. Infanteriebataillon des 1. Regiments in Sektionskolonne im Marsch nach rechts. Front ist das weiße Feld mit der Regimentsnummer.

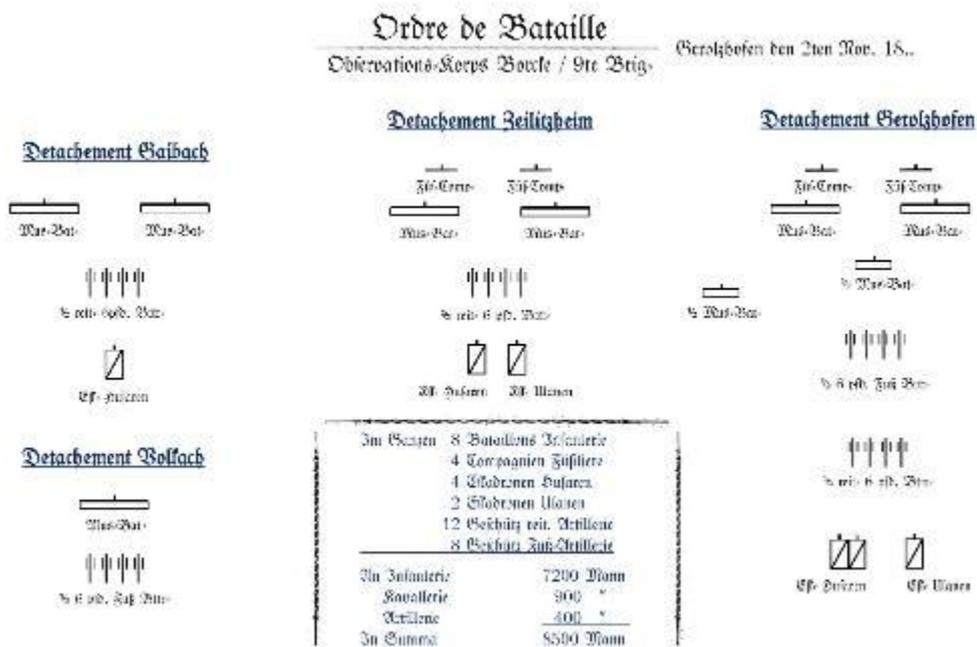


Abbildung 6: Schlachtordnung für das Planspiel "Verteidigung der Volkach-Linie". Das Planspiel betrifft das Detachement Zeilzheim. (14. Kriegsschule)

Die Bataillons sind zu 900 Feurgewehren, also deployirt mit Einschluss der Bataillons-Distance zu 250 Schritt, die Escadrons zu 150 Pferden, also zu 100 Schritt, die Batterien zu 8 Geschützen, also zu 200 Schritt Frontlänge bei der größten Distance von 24 Schritt von Geschütz zu Geschütz, angenommen und dargestellt.

Ein starker Infanterie-Stein bildet 2 Compagnien in 150 Rotten, also ein halbes Bataillon.

Abbildung 7: Truppenstärke und Ausdehnung in Schritt

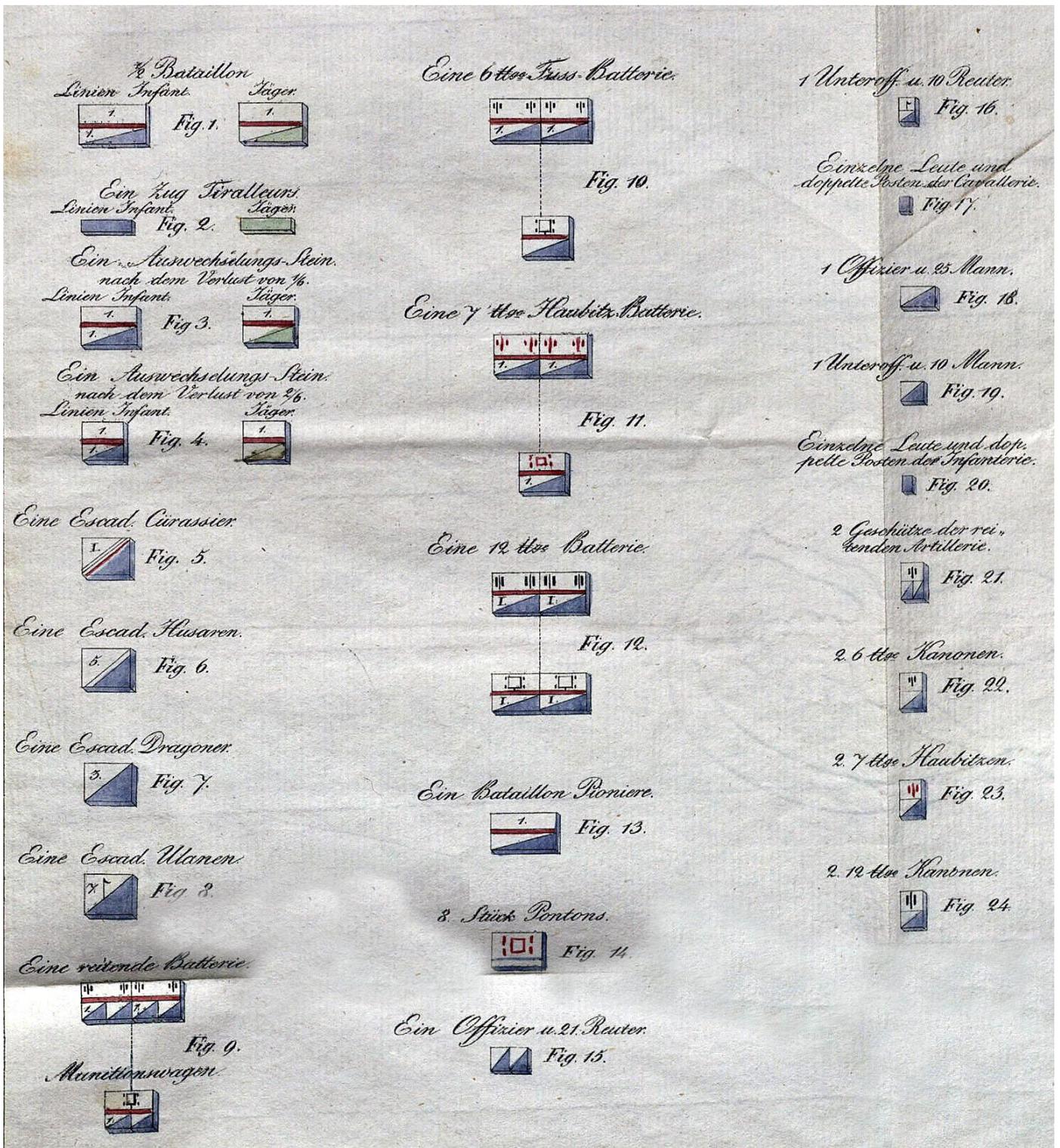


Abbildung 8: Spielsteine der Partei Blau nach Reißwitz

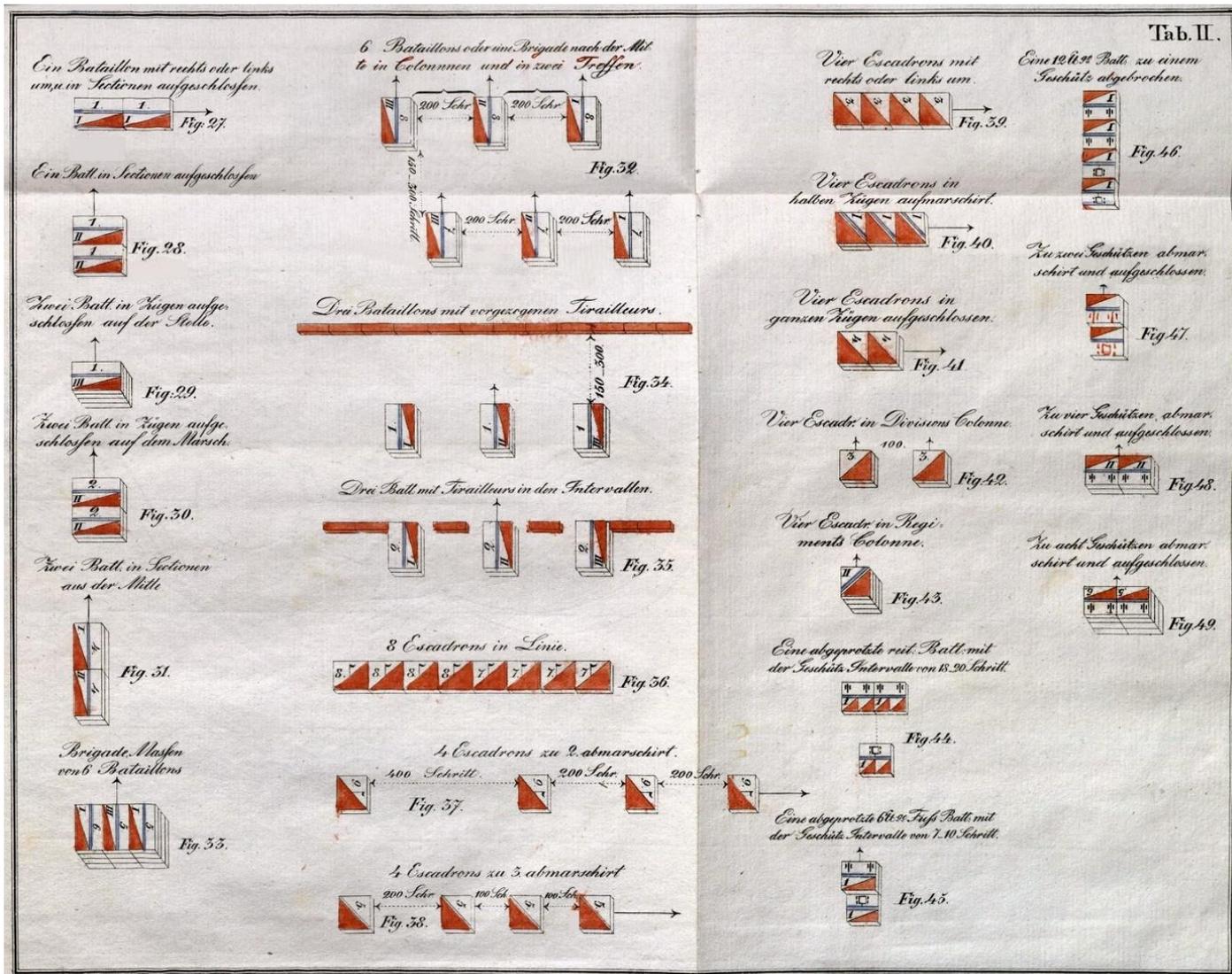


Abbildung 9: Verschiedene taktische Formationen der Infanterie, Kavallerie und Artillerie für die Partei Rot (Kriegsspieler-Verein, Tabelle II, 1846)