

Dr. Bernd Kirsten

DAS NAPOLEONISCHE KRIEGSSPIEL

Anleitung

Engelsdorfer Verlag

Leipzig

2024

Bibliografische Information durch die Deutsche
Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet
diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<https://dnb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-96940-814-8

Copyright (2024) Engelsdorfer Verlag Leipzig
Alle Rechte beim Autor
Hergestellt in Leipzig, Germany (EU)
Gedruckt auf FSC®-zertifiziertem Papier

www.engelsdorfer-verlag.de

10,00 Euro (DE)

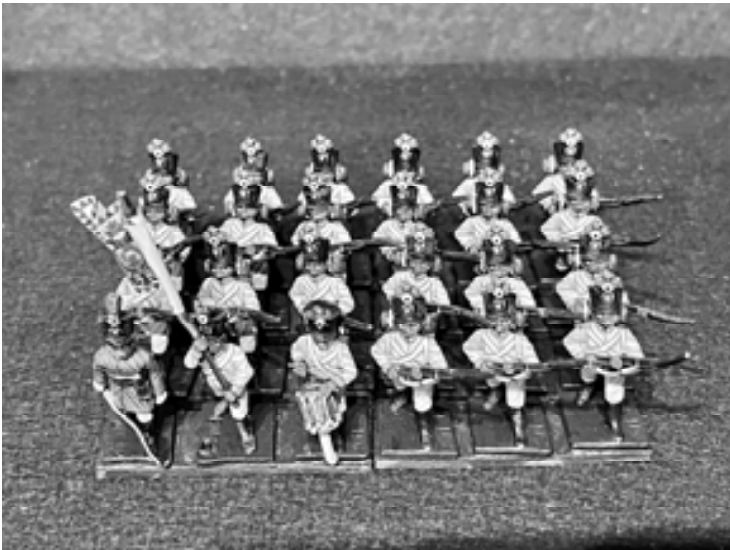
Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	Seite 5
2. Truppenorganisation	Seite 10
3. Grundzüge der Taktik	Seite 16
4. Darstellung der Truppen im Wargame	Seite 28
5. Grundzüge der Regel	Seite 34
Anhang	Seite 43
I. Literaturverzeichnis	Seite 43
II. Taktische Zeichen	Seite 45
III. Regeln	Seite 46
IV. Gliederung der Wargame Armeen der Sammlung Kirsten	Seite 79

Abbildungsverzeichnis

1. Angriffskolonnen eines Infanteriebataillons	Seite 17
2. Angriffskolonne einer Infanteriebrigade	Seite 18
3. Karree	Seite 19
4. Ordre Mixte einer Infanteriebrigade	Seite 20
5. Kavallerieregiment in geschlossener Gefechtskolonne und in Linie	Seite 21

6. Angriffsformationen der Kavallerie	Seite 22
7. Einfache Angriffsoptionen	Seite 25
8. Verteidigungsstellung unter Nutzung des Geländes	Seite 26
9. Weitere Angriffs- und Gegenangriffsoptionen	Seite 27
10. Figurenstände	Seite 29
11. Infanterieformationen im Kriegsspiel	Seite 31
12. Kavallerieformationen im Kriegsspiel	Seite 32
13. Artillerie im Kriegsspiel	Seite 33
14. Darstellung von Stäben	Seite 33



1. Einleitung

Die vorliegende Anleitung erläutert den historischen Hintergrund und Regeln für das Napoleonische Kriegsspiel. In verschiedenen Kapiteln werden die Organisation napoleonischer Streitkräfte, die Grundzüge der Taktik, die Darstellung der Truppen im Kriegsspiel und die Grundzüge der Spielregeln beschrieben. Der Anhang enthält eine Übersicht zu taktischen Zeichen, die Spielregeln in tabellarischer Form und die Gliederung einer Kriegsspiel Armee. Grundsätzlich reichen die Informationen der Anleitung, um ein Wargame mit Spaß und Gewinn zu spielen. Im Sinne eines „Learning By Doing“ ist eine Teilnahme auch ohne zeitintensive Vorbereitung möglich, in dem man von erfahreneren Spielern oder einem Schiedsrichter lernt. Wer sich vertieft informieren möchte, findet eine sehr große Auswahl von Literatur über die Napoleonischen Kriege, vorwiegend in englischer oder französischer Sprache.¹

Die Ursprünge des Kriegsspiels liegen über 2000 Jahre zurück.² In moderner Zeit waren es preußische Offiziere, die Kriegsspiel-Regeln zur Ausbildung von Offizieren entwickelten.³ Es wurde mit Karten und Markern geübt, die Truppenteile repräsentierten. Seitdem leistungsstarke elektronische Datenverarbeitung existiert,

¹ Für eine Übersicht über die Kriege, ist zum Beispiel „Napoleon’s Wars. An international History.“ von Charles Esdaille zu empfehlen, sowie „The Cambridge History of The Napoleonic Wars, Vol II. Fighting the Napoleonic Wars“ (Hrsg Bruno Colsen und Alexander Mikaberidze). „The Art of Warfare in the Age of Napoleon“ von Gunther Rothenburg illustriert Strategien und Taktiken der Kriege.

² Die Veröffentlichungen von Hyde, Perla, Sabin und Wintjes enthalten alle Information zur Geschichte des Wargames.

³ Wintjes hat die Regeln des preußischen Kriegsspiels veröffentlicht und kommentiert.

üben Militärs auch am Computer. Ein Kriegsspiel unterscheidet sich von einer Planübung dadurch, dass beide Seiten frei operieren und die Entscheidungsfindung der Protagonisten komplexer ist. Das Wargame erfährt seit einigen Jahren eine Renaissance, auch in Deutschland wo man sich jedoch seit Anfang des 19. Jahrhunderts an dem Ausdruck „Spiel“ stört und betont, dass Kriegsspiele seriös und nur für die Zielgruppe Offizier geeignet sein sollen. Im Angelsächsischen existieren diese Bedenken weniger. Dabei deutet der Begriff „Spiel“ weniger auf kindlichen Zeitvertreib hin als auf das „freie Spiel der Kräfte“, das sich von drehbuchgesteuerten Planübungen unterscheidet.

Man kann drei Personengruppen unterscheiden, die sich mit Kriegsspielen, auch als Simulation Games bezeichnet, beschäftigen: Soldaten, Wissenschaftler und Hobbyspieler, letztere vorrangig in den USA und Großbritannien. Wargames können als Brettspiel, mit Spielfiguren, Plastik- oder Zinnfiguren, in einer Modelllandschaft oder online durchgeführt werden, zuweilen auch hybrid. Möglich sind historische Szenarien, Spiele, die die Gegenwart simulieren oder der Fantasie entspringen. Sie können taktisch, operativ oder strategisch sein. Das wissenschaftliche Interesse beruht auf der Verbindung zur Spieltheorie, mit der Konflikte analysiert werden. Dies gilt auch für das professionelle Umfeld von militärischen Akademien, in dem die Entscheidungsfindung in komplexen operativen und strategischen Lagen spielerisch mit „Serious Wargames“ trainiert werden soll. Allerdings bestehen zwischen den Gruppen Schnittmengen und es kommt vor, dass auch bei professionellen Spielern die wissenschaftliche Auswertung und die „Seriousness“ verloren gehen und der Spaß am Spiel im Vordergrund steht.

Die strittige Diskussion über Spielregeln ist dauernder Begleitfaktor von Wargames. Diese kann an sich schon einen wissenschaft-

lichen Zweck erfüllen. Grundsätzlich geht es um den Konflikt zwischen „Accuracy“ und „Simplicity“. Die Genauigkeit oder Realitätsnähe spielt eine wichtige Rolle, wenn es das taktische oder strategische Verständnis einer bestimmten Epoche oder der Gegenwart zu fördern gilt. Simplicity, d.h. einfache Regeln und kurze Spieldauer, fördern den Spaß und damit auch den Lernerfolg. Der Spaß wird auch durch den optischen Genuss von Zinnfiguren und attraktiven Landschaften gefördert. Zu unterscheiden sind Spiele mit alternierenden oder gleichzeitigen Zügen, mit und ohne Schiedsrichter, die insbesondere bei realitätsnahen Spielen wichtig sein können, wenn die Interpretation von Regeln und die Erklärung von historischen Hintergründen von Belang sind.

Ein viel diskutiertes Thema ist die Regelumsetzung von „Command and Control“ Problemen. Sollte größte Realitätsnähe erreicht werden, müssten die verschiedenen Kommandeure in unterschiedlichen Räumen getrennt werden und dürften nur direkt mit einander sprechen, wenn sich ihre Spielfiguren in der Modelllandschaft berühren. Auch dies wäre nicht realitätsnah, da Lärm, Kälte und Rauch fehlen, die den „Fog of War“ fördern, und die Kommandeure im Spiel den Blickwinkel einer Drohne auf das Schlachtfeld haben. In der vorliegenden Anleitung ist der Spieler gleichzeitig Kommandeur aller Truppenteile vom Bataillon aufwärts und „Command and Control“ Regeln werden durch den Würfelwurf ersetzt, der die Unsicherheit bei der Kommunikation und Umsetzung von Befehlen widerspiegelt. Hinzu kommen Regeln, die den Zusammenhalt im Großverband und Unterstellungswechsel darstellen. Die Lagebeurteilung, Operationsplanung und das Meldewesen kann mit Hilfe anderer Instrumente besser geübt werden. Allerdings kann bei einem napoleonischen Wargame mit einer ausreichenden Zahl von Spielern, der höchstrangige Kommandeur seinen unterstellten Generalen einen gemeinsamen

Operationsplan präsentieren, in dessen Rahmen sich diese bewegen müssen.

Mit dem vorliegenden Handbuch wird ein taktisches Wargame der napoleonischen Epoche vorgestellt, die Feldschlacht mit Zinnfiguren im Maßstab 25 mm (gemessen vom Scheitel bis zur Sohle). Dieser Maßstab ist nur einer unter vielen möglichen (sonstige: 6 mm, 15 mm, 20 mm, 28 mm, 30 mm, 40 mm oder 54mm), wobei 25 mm oder 28 mm die populärsten sind. Die Figuren sind optisch sehr ansprechend und ermöglichen die Präsentation der insbesondere in der napoleonischen Epoche vielen Unterschiede in der farbenprächtigen Uniformierung. Die napoleonischen Kriege sind taktisch vielfältig und anspruchsvoll, da keine Waffengattung eindeutig dominierte und es wie heute auf das geschickte Gefecht der verbundenen Waffen ankam. Weiterhin attraktiv ist die Beteiligung von Truppen aus ganz Europa, die einen hohen Spielraum bei der Strukturierung der eigenen Heere bietet. Keine Epoche hat zu so einer großen Vielfalt von Spielregeln geführt wie die napoleonischen Kriege. Unter Hobby-Wargamern sind zurzeit eher realitätsferne Regeln in Mode, ohne immer weniger kompliziert zu sein. Grundlage für die hier gewählten Spielregeln sind die 1974 von Bruce Quarrie in der „Wargamers‘ Guide to the Napoleonic Wars“ veröffentlicht wurden.⁴ Diese fußen auf einer intensiven militärhistorischen Recherche und sind realitätsnäher, als alle weiteren, die dem Autor bekannt sind. Sie wurden hier in Teilen aufgrund neuerer Forschung aktualisiert, aber auch spielbarer gestaltet, um die Spieldauer zu reduzieren, ohne zu viel Realitätsnähe zu opfern.

In der Anlage ist neben den Regeln und der Erläuterung verwendeter taktischer Zeichen, auch die Gliederung der Zinnfiguren-

⁴ vgl. Quarrie, 1992, S. 185 ff

sammlung Kirsten zu finden, die für das vorgestellte Kriegsspiel genutzt werden kann. Der Hersteller der Zinnsoldaten im Maßstab 25 mm (1:66) ist die 1964 gegründete Firma Miniature Figurines, jetzt im Eigentum von Caliver Books, Eastwood, UK. Diese Figuren sind besonders geeignet aufgrund der großen Auswahl und der realitätsnahen Proportionen. Die Großverbände der Sammlung sind keine Kopie historischer Schlachtenordnungen, entsprechen aber den organisatorischen Grundsätzen der Zeit. Ziel der Sammlung war es, eine möglichst große Anzahl von Nationen darzustellen, ohne die historische Stimmigkeit zu opfern. Mit den vorliegenden Regeln können Schlachten von der Brigadeebene bis zu der einer Armee mit mehreren Korps gekämpft werden. Grenzen sind allein durch die Anzahl der Spieler, die verfügbare Zeit und die Größe des Spieltisches gesetzt. Ein einzelner Spieler kann höchstens ein schwaches Korps führen. Taktische Wargames können mit strategischen Spielen verbunden werden, die nicht auf dem Spieltisch, sondern auf Karten gefochten werden, ein mögliches Thema für eine weitere Anleitung.

