

# Im Nebel des Krieges

## Ein Erfahrungsbericht über die Rekonstruktion von Kriegsschule und Kriegsspiel in Preußen ab 1815

Martin Klöffler, Düsseldorf, eJournal Napoleon Online, Q1 2022

### Einleitung

Clausewitz stellt fest, dass die Entscheidungen im Kriege unter Zeitdruck mit unvollständigen Informationen nach bestem Wissen und Gewissen zu treffen sind.

*„Der Krieg ist das Gebiet der Ungewißheit; drei Vierteile derjenigen Dinge, worauf das Handeln im Kriege gebaut wird, liegen im **Nebel** einer mehr oder weniger großen Ungewißheit.“*

Die folgenden Überlegungen beschäftigen sich mit der Rekonstruktion des historischen Unterrichts an den preußischen Kriegsschulen und ihre Verbindung zum Kriegsspiel, welches den Anspruch hat, den „Nebel des Krieges“ zu simulieren.<sup>1</sup>

### Historische Rückschau

#### Kriegsschule<sup>2</sup>

In der von Scharnhorst erneuerten allgemeinen preußischen Kriegsschule und den Brigadekriegsschulen waren die klassischen Fächer der Kriegswissenschaften in einem dreijährigen Kursus für die Portepée-Fähnriche, wie zum Beispiel an der Vereinigten Artillerie- und Ingenieurschule, Potsdam, von 1816:

- Reine Mathematik
- Angewandte Mathematik
- Einrichtung und Gebrauch der Artillerie
- Physik und Chemie
- Feldbefestigung
- Angriff und Vertheidigung der Festungen
- Anleitung zur militärischen Zeichnung

- Vaterländische Geschichte bzw. Weltgeschichte
- Geographie
- Deutscher Styl
- Französische Sprache
- Taktik

In der Scharnhorst'schen Instruktionen von 1811<sup>3</sup> wird noch militärisches Zeichnen genannt.

Im Winterhalbjahr war gewöhnlich den Lesungen und Ausarbeitungen vorbehalten, das Sommerhalbjahr den Übungen im Terrain und bei der Truppe.

#### Allgemeine Kriegsschule<sup>4</sup>

Der Besuch der allg. Kriegsschule war Voraussetzung für eine höhere Laufbahn im Generalstab und war gleichwertig einer universitären Ausbildung. Unter dem Chef des Generalstabs von Müffling wurde die Kartenaufnahme der jungen Offiziere ein wichtiger Bestandteil der Ausbildung. Die Vermittlung erfolgt in Form von Vorlesungen und Seminaren. Clausewitz war ab 1818 Direktor der allgemeinen Kriegsschule.



Abbildung 1: Unterricht im Schönbornsaal des Schlosses Zeilitzheim

<sup>1</sup> Carl von Clausewitz: Vom Kriege (1834), S. 23.

<sup>2</sup> Friedlaender.

<sup>3</sup> Friedlaender, 299.

<sup>4</sup> 1810-1859, danach Kriegsakademie bis 1914.

## Entwicklung des taktischen Kriegsspieles

### Erste Realisierung

Der Autor beschränkt sich hier auf die Reißwitz<sup>5</sup> Variante des Kriegsspiels, weil sie der napoleonischen Epoche am nächsten liegt und weil es die Regeln der napoleonischen Taktik verwendet. Für die Rekonstruktion dieses Kriegsspiels ist es weder nützlich noch notwendig, alle Vorläufer oder alle Nachfolger im Detail studiert zu haben: Das Spiel wird folglich als gegeben akzeptiert. Die Entwicklungs-, Ideen- und Rezeptionsgeschichte des Kriegsspiels waren schon der Gegenstand zahlreicher Veröffentlichungen, siehe z.B. Knoll und Wintjes.

Den ersten Prototyp des preußischen Kriegsspiels stellte Reißwitz Vater<sup>6</sup> 1812 beim König vor, welches von den Prinzen gern gespielt wurde, aber für den Hausgebrauch in den Garnisonen viel zu kostbar und aufwendig war. Das Terrain wurde durch bemalte Platten dargestellt. Erst die Weiterentwicklung von Reißwitz Sohn<sup>7</sup> beförderte die allgemeine Verbreitung ab 1824 durch einen relativ einfach herzustellenden Satz von Spielsteinen und den Gebrauch topographischer Karten im Maßstab 1:8.000. Durch das Regelwerk mit dem Vertrauten als zentrale Figur war ansatzweise der „Nebel des Krieges“ eingeführt.



<sup>5</sup> Verschiedene Schreibweisen: Reisswitz, Reisswitz, Reisswitz

<sup>6</sup> Leopold George Baron von Reißwitz, Kriegs- und Domänenrat (1764-1828)

Abbildung 2: Titelblatt des Regelwerks von Reißwitz Sohn  
Es wird behauptet,<sup>8</sup>

„die Einzige Art im Frieden den Krieg kennen zu lernen, sey das Studium der Kriegsgeschichte.“

„Es [das Kriegsspiel] bildet recht eigentlich die Ergänzung zu den kriegsgeschichtlichen Studien, da es uns die Gelegenheit giebt, zu prüfen, inwieweit wir im Stande sind, die daraus gewonnenen Abstraktionen auf konkrete Fälle zu übertragen [...]“

Mit anderen Worten, dass Kriegsspiel kann geeignet sein, historische Hypothesen zu prüfen. Mit ihm lassen sich aber auch Manöver durchspielen.

### Regelwerk

Das Regelwerk sollte taktische Manöver möglichst realistisch auf der Karte in kurzen Zügen von zwei Minuten darstellen. Erst die enthusiastische Befürwortung durch v. Müffling, damaliger Chef des Generalstabes, brachte den Stein ins Rollen.

Das Reißwitzsche Kriegsspiel war nicht nur ein Mittel zur Ausbildung, sondern auch bei der Vorbereitung und Planung von Manövern. Es diente in erster Linie der Schulung in den formalen Evolutionen, weniger der taktischen oder militärwissenschaftlichen Weiterbildung.<sup>9</sup>

In unserem Referenzzeitraum 1820-1850 war es nicht in den Unterricht integriert, sondern wurde von preußischen Offizieren in ihrer freien Zeit, oft sogar in eigenen Clubs, betrieben. Ende der zwanziger Jahre befahl der König, das Kriegsspiel offiziell in der Armee einzuführen. Das Spiel hatte neben dem belehrenden auch immer einen unterhaltenden und geselligen Aspekt und war besonders bei jüngeren Offizieren beliebt, die noch keine Kriegserfahrung haben konnten.



Abbildung 3: Vorbereitung der Partei Blau für das Szenario „Verteidigung der Volkach-Linie“

<sup>7</sup> Georg Heinrich Rudolf von Reißwitz, Leutnant bei der Gardeartillerie (1794-1827)

<sup>8</sup> Einige Worte über das Kriegsspiel, 187-188.

<sup>9</sup> Knoll, 12/171.

Die regulären taktischen Einheiten waren das Infanterie-Bataillon<sup>10</sup>, die Eskadron und die Feldbatterien; für spezielle taktische Aufgaben wurden auch Halbbatterien, einzelne Geschütze oder Posten, Kompanien und Tirailleurlinien nicht maßstäblich dargestellt. Gespielt wurde auf der Ebene der Infanterie-Divisionen<sup>11</sup> oder Armeekorps, in einem ebenen Terrain, wie es typisch für die Schlachten der Befreiungskriege 1813-15 war. Es ist nicht bekannt, ob die Taktik des kleinen Krieges oder Belagerungen<sup>12</sup> zur Aufgabenstellung gehörten.

Die beiden Parteien wurden vom sog. Vertrauten, Vertrauten oder Schiedsrichter angeleitet, der das letzte Wort hatte. Ihm zur Seite stand ein Assistent, der die Ausführungen der Bewegungen überwachte. Ein Protokollant hatte die Verlusttabellen zu führen, den Austausch von Spielsteinen und die Bewegung auf der Karte zu kontrollieren.

Das Regelwerk beinhaltete die Quintessenz der taktischen Erfahrungen aus den napoleonischen Kriegen bis 1815 und berücksichtigte auch die Ergebnisse der Scharnhorstischen Versuche, d.h. die Waffenwirkung und Trefferwahrscheinlichkeiten. Durch speziell entwickelten Würfeln wurde die Zufallskomponente ins Spiel gebracht, welche die jeweilige Stärke, Entfernung, Terrain und taktische Situation berücksichtigte. Das Regelwerk von Reißwitz ist anwendbar für die Taktik in der Epoche der Steinschlossmusketen und Glatthrohrvorderlader bis zum Aufkommen der gezogenen Hinterladerwaffen, also in etwa bis ca. 1850. Grundlagen der Taktik der Hauptwaffengattungen waren die ab 1812 erschienenen preußischen Reglements, die in diesem Zeitschnitt im Wesentlichen gültig blieben.



Abbildung 4: Unterricht im Festungskrieg anhand von Modellen und Plänen

### Stärken

Die weite Verbreitung wurde durch den einfachen Kriegsspielapparat, die Vielzahl der

taktischen Situationen auf den Kartenblättern, die Geselligkeit und durch die gute Moderation des Vertrauten befördert, der besonders den „Nebel des Krieges“ inszenieren musste, gute Kenntnis der Regeln vorausgesetzt. Die allerhöchste Billigung und Förderung war sicher ein weiterer Schub, ebenso die Befürwortung durch einflussreiche Offiziere wie Müffling und Moltke.

Wohl als erstes Kriegsspiel überhaupt, gelang es durch den vom Vertrauten moderierten verdeckten Aufmarsch, die Ungewissheit der Lage zu simulieren, also den berühmten „Nebel des Krieges“.

Durch die rasche Zugfolge wurde eine schnelle Entscheidungsfindung gefordert und gefördert. Der gesamte zeitliche Rahmen von 2-6 Stunden könnte durchaus der Dauer eines realen Gefechtes entsprechen.

### Schwächen

Das komplexe Regelwerk läßt sich erst nach einiger Übung flüssig spielen und erforderte immer einen Vertrauten mit Assistenten, um die umfangreiche Protokollierung zu gewährleisten.

Das Regelwerk unterstellt bei beiden Parteien disziplinierte und gut ausgebildete Einheiten, was besonders für die preußische Landwehr oder die französischen Nationalgarden 1813-14 sicher nicht zutraf. Die Gegenpartei war auch nach preußischem Muster modelliert, mit anderen Worten, man unterstellte dem vermutlichen französischen Hauptgegner die gleiche Organisation und Fechtweise.

Mit dem kleinen Krieg der Streifkorps, der Partigänger oder Detachements tut sich das Regelwerk schwer, weil es die Fechtweisen einer stehenden europäischen Armee unterstellt. Erforderlich wären als kleinste taktische Einheit die Kompanien, die auf eine Karte von ca. 1:2.000 skaliert werden müssten. Ob diese Anforderung bei den Weiterentwicklungen des Regelwerks Eingang fand, ist nicht Gegenstand dieser Betrachtung, die sich am originalen Regelwerk orientiert.

Das Regelwerk geht mit keinem Wort auf die Lösung taktischer Aufgaben ein, was wohl dem Vertrauten, der eigenen Kriegserfahrung und dem Literaturstudium überlassen wurde.

Die Regeln sind nur für freie Feldschlachten entworfen, aber nicht für den Festungskrieg, der erst ab ca. 1870 eigene Regelwerke erhielt.

<sup>10</sup> Dargestellt durch zwei Sektions-Spielsteine.

<sup>11</sup> Siehe „Subskription“ von 1833 im Anhang. Die Divisionen eines Armeekorps wurden 1813-15 noch Brigaden genannt, siehe Rang- und Quartierlisten der preußischen Armee 1813-1815. AKO 5.

September 1818 zur Umbenennung der Brigaden in Divisionen.

<sup>12</sup> Festungskrieg wurde wohl erst ab 1870 als Kriegsspiel üblich, siehe z.B. Neumann.

## Quellenlage

Die Quellenlage ist lückenlos für das gedruckte Regelwerk und seine Varianten sowie für die Spezifikation der Ausstattung, aber es scheinen sich überhaupt keine Berichte oder Protokolle der praktizierten Kriegsspiele erhalten zu haben, die als Vorlage für Rekonstruktionen dienen könnten.

Welche historischen Ereignisse oder Manöver mit Hilfe des Kriegsspiels nachvollzogen bzw. geplant wurden, ist bei der derzeitigen Quellenlage nur für die vom Generalstab öffentlich vertriebenen Karten<sup>13</sup> nachzuvollziehen. Alle Plätze, wie Leipzig, Culm, Dresden und Prag lagen im preußischen Ausland, wohl in der Absicht, dass wegen der Geheimhaltung keine genuin preußischen Karten in den Handel kommen sollten. Preußische Karten waren vermutlich auch für den internen Dienstgebrauch im Umlauf, nur gibt es dafür bisher keine Nachweise.

Der Autor vermutet, dass die Berichte im Stile der amtlichen Relation über eine Schlacht verfasst sein könnten. Möglicherweise hat sich in einem privaten Archiv, bisher unerkannt, ein solches Manuskript erhalten?

## Realien

Der Autor hat einmal bei einer Ausstellung in Lüdenscheid das in Platten aufgeteilte Schlachtfeld von Leipzig<sup>14</sup> besichtigen können (siehe Abbildung 23). Ein originaler Kriegsspielapparat von Reißwitz Sohn, d.h. Spielsteine, Würfel, Kasten und weiteres Zubehör scheinen nicht auf unsere Tage gekommen zu sein oder vermodern unerkannt in einem Magazin, obwohl dieser Apparat in höheren Auflagen vertrieben worden ist?



Abbildung 5: Englischer Kriegsspielapparat ca. 1850 (The Game of War, V. J. Figgins, London)

<sup>13</sup> Siehe „Subskription“ 1833 in der Anlage.

<sup>14</sup> Museen der Stadt Lüdenscheid, Ausstellung 2013, „Wider Napoleon“, Katalog-Nummer 8/13 bis 8/15, „Feldensche Karte“ mit „Plan von Leipzig und

## Spielsteine oder Pions<sup>15</sup>

Die mit Ölfarben bemalten Blei- oder Eisen-Spielsteine<sup>16</sup> erhielten die bekannten taktischen Zeichen der Kartographie. Durch die rote und blaue Grundfarbe wurden die Parteien unterschieden. Die Größe der Spielsteine orientierte sich an dem speziellen Kartenmaßstab 1:8.000 und sollte die Frontlänge eines in Linie angetretenen Sektion eines Bataillons abbilden, d.h. ca. 15mm. Die Tiefen der Spielsteine sind mehrfach vergrößert, weil eine maßstäbliche Abbildung viel zu filigran geraten wäre: Bei einer angenommenen Tiefe von 2 m eines in Linie angetretenen dreigliedrigen Bataillons würden sich 0,25 mm ergeben, was auf der Karte einem kaum wahrnehmbaren dünnen Bleistiftstrich entspräche!

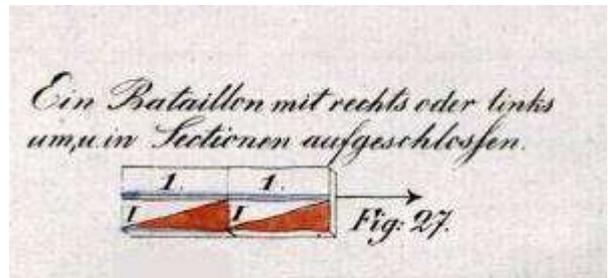


Abbildung 6: Darstellung eines Bataillons durch zwei Sektionen. Die Bewegung ist entweder in Richtung der weißen Dreiecksspitze oder in Richtung des weißen Feldes. (Reißwitz, Beilage)

Die Spielsteine waren also ein Kompromiss zwischen realer Ausdehnung und einer nicht-maßstabsgetreuen Signatur.

## Hilfsmittel und Aufbewahrung

Die weiteren Hilfsmittel wie Stechzirkel aus einem mathematischen Besteck, Nadeln etc. waren leicht zu beschaffen und die Aufbewahrung erfolgte wohl in einfachen, handlichen Schatullen oder Kartons, von denen sich anscheinend keine erhalten haben.

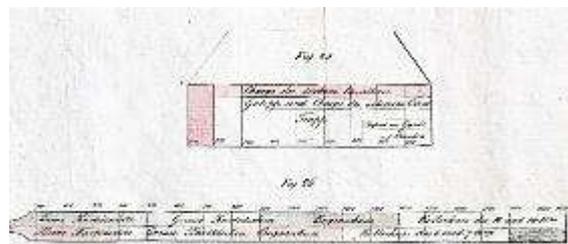


Abbildung 7: Maßstabslineale für Schuss- und Marschweiten (Reißwitz, Beilage)

## Produktion und Vertrieb

Der Kriegsspiel-Apparat wurde vom preußischen Generalstab zu Berlin in zwei Versionen

Umgebung“ im Maßstab 1:8.000, im Privatbesitz, ein weiteres Exemplar im Stadtmuseum Leipzig.

<sup>15</sup> Franz. Plättchen.

<sup>16</sup> Holz ist ungeeignet, da es zu leicht ist.

vertrieben, nämlich wahlweise als ein Armeekorps oder eine Division in Schiebe-Papp-Kartons. Die Karten konnten ebenfalls dort bezogen werden (siehe Anhang „Subskriptions-Anzeige“). Vermutlich waren auch Kopien im Umlauf, da der Kriegsspielapparat leicht nachgemacht werden konnte.

### Kartographische Grundlagen

Die moderne Erziehung des Offiziersnachwuchses nach 1815 ist auf das engste mit der Entwicklung der Militär-Kartographie verknüpft.<sup>17</sup> Unter Müffling wurden ab ca. 1818 die jungen Offiziere auch im Topographieren ausgebildet. Das Verständnis vom Kartenlesen war nämlich noch nicht so weit verbreitet, wie man glauben möchte. Das Kriegsspiel machte den Offizier mit dem Gebrauch des Terrains über Karten bekannt, was allerdings niemals die echte Rekognoszierung im Terrain ersetzen, sie aber wenigstens vorbereiten konnte.

Bis zum Beweis des Gegenteils geht der Autor davon aus, dass die Kriegsspielkarten ein reales Terrain abbildeten und keine reinen Erfindungen waren.

Man sollte sich aber stets vor Augen halten, dass in den napoleonischen Schlachten bis 1815 die Verwendung von topographischen Karten in den Stäben nicht nur nicht die Regel, sondern die absolute Ausnahme war, wie z.B. Napoleons Verwendung der sächsischen Meilenblätter bei Bautzen. Bei einem kleineren Gefecht im Umkreis des Gesichtsfeldes waren sie auch nicht nötig. So gesehen, gewannen das flüchtige Krokis und die Rekognoszierung auf dem Schlachtfeld eine enorme Bedeutung. Es galt das Sprichwort:

*„Ein Bote am Strick ist im Gefecht besser als 10 Karten von Cassini.“<sup>18</sup>*

Der zweite Aspekt war die Verfügbarkeit brauchbarer topographischer Karten; im allgemeinen waren die gedruckten Generalkarten im Maßstab 1:86.400 nur bei den Stäben verfügbar und diese waren zu grob für die Lösung taktischer Aufgaben.

Wie wurde also eine Karte für das Kriegsspiel erstellt?

Der in der Kartographie völlig unübliche Maßstab von 1:8.000<sup>19</sup> wurde wohl aus rein praktischen Gründen gewählt, weil die Spielsteine der Einheiten eine gerade noch handhabbare Größe besaßen und die Karten der

Gefechtsfelder auf einen Tisch passten. 1 cm auf der Karte entsprach 80 m in der Wirklichkeit.

Ein üblicher Maßstab im Duodezimalsystem für Gefechtsfelder und Belagerungen wäre dagegen 1:14.400 = 12 x 12 x 100 gewesen.

Der Maßstab der gedruckten Generalstabskarten orientierte sich an der französischen Vorlage, wie z.B. beim Kartenwerk Tranchot-Müffling von 1:86.400 = 6 x 12 x 12 x 100. Diese topographischen Karten waren als Vorlage für taktische Kriegsspiele unbrauchbar, weil bei der Vergrößerung etwa 1:11 viele topographische Details, die bei der Reduktion verlorengegangen waren, hätten erraten werden müssen. Die topographischen Detailaufnahmen (Uraufnahmen) wurden mit dem Messtisch erstellt, wobei die einzelnen Risse in einer Reinzeichnung (Manuskriptkarte) assembliert wurden. Aus den Reinzeichnungen, anfangs 1:10.000, später 1:25.000 wurden die Generalstabskarten durch Reduktion erstellt und in der königlichen Plankammer zu Berlin aufbewahrt. Diese farbig ausgelegten Manuskriptkarten waren möglicherweise die Vorlagen für die Karten des Kriegsspiels und erforderten nur noch eine Vergrößerung von maximal 1:3. Andere Vorlagen, wie z.B. für die oben erwähnte Karte von Leipzig, waren die sog. Sächsischen Meilenblätter, also eine Manuskriptkarte.<sup>20</sup> Letztendlich war keine allzu große Genauigkeit des Maßstabs und aller topographischen Details für das Kriegsspiel erforderlich, denn für das Spiel musste das Terrain nur ungefähr richtig sein.

So gesehen, wurde 1820-1850 das Kriegsspiel **nicht** auf den eigentlichen topographischen Karten gespielt, die anfangs immer nur als Manuskriptkarten und nicht als gedruckte Karten vorlagen.

Für die Plancharaktere (modern: Signaturen), Oberflächenbedeckung und Terraindarstellung war die Instruktion von Müffling<sup>21</sup> maßgebend (siehe Anlage). Die Geländedarstellung erfolgte noch mittels Schraffen, nicht mit den späteren Höhenlinien. Auf den französischen Tranchotkarten waren auch Schummerungen üblich. Höhenunterschiede und Steigungen waren daher nur qualitativ aufzufassen, was z.B. für die Beurteilung von verdeckten Aufmärschen in Geländefalten und der Gangbarkeit des Terrains wichtig war.

Teilweise waren die Karten käuflich zu erwerben, wie z.B. die „Feldensche Karte“ für Leipzig mit 80 Kartenblättern von 1828 (siehe

<sup>17</sup> Siehe z.B. Torge, Geodäsie.

<sup>18</sup> Decker, praktische Generalstabswissenschaften, 39. Cassini, franz. Astronom, erstes geschlossenes Kartenwerk Frankreichs bis Ende des 18. Jahrhunderts im Maßstab 1:86.400.

<sup>19</sup> 25 Zoll Rheinländisch auf die preußische Meile.

<sup>20</sup> Ein kompletter Satz war 1814 an die königliche Plankammer zu Berlin abgegeben worden, das sogenannte „Berliner Exemplar“.

<sup>21</sup> Siehe Musterblatt I im Anhang.

Abbildung 23) oder die Karten des preußischen Generalstabes, koloriert gegen Aufschlag (siehe Abbildung 25, Subskription 1833).

Man darf davon ausgehen, dass ab 1815 besonders die jüngeren Offiziere in topographischer Zeichenarbeit geschult waren, wenn eine solche Karte abgezeichnet werden musste. Die Vorzeichnung wurde wohl mit der Methode der Quadrate oder mittels eines Pantographen erstellt.

Es bleibt die Frage, wie die nichtgedruckten Vorlagen in die Hände der Zeichner gelangten, denn die Reinzeichnungen wurden von der Plankammer des Generalstabes verwaltet und waren in der Regel Unikate, also Verschlussachen, die nur zum dienstlichen Gebrauch herausgegeben werden durften. Möglicherweise wurden die Karten von den erfahrenen Ingenieurgeographen des Generalstabes auf Antrag abgezeichnet und auf dem Dienstweg übergeben?

## Rekonstruktion der Kriegsschule

Ab 2005 begannen die ersten Versuche im Rahmen einer Veranstaltung im Freilichtmuseum Kommern, die dann ab 2007 im Schloss Zeilitzheim fortgeführt wurden. Mittlerweile haben 16 Kriegsschulen stattgefunden.

Am Anfang dienten die Lesungen und praktischen Übungen nur der Fortbildung der Teilnehmer. Der nächste Schritt war 2009 die Integration des ersten Kriegsspiels, aber erst 2011 kam mit der Gründung der Arbeitsgruppe Generalstab die neue Aufgabe von der Organisation von Veranstaltungen und Führung der Truppen für die anstehenden großen 200-Jahres-Jubiläumsveranstaltungen hinzu.<sup>22</sup> Die Kriegsschule ist aber kein Zubringer für die Veranstaltungen, sondern eine Veranstaltung mit eigenem Recht.



Abbildung 8: Terrainbegehung vor dem Planspiel

Dabei war von Anfang an klar, dass einem verlängerten Wochenende nicht die Routine, das Wissen und das Niveau der zeitgenössischen Offiziere zu erreichen war. Es mussten also thematische Schwerpunkte gesetzt werden, um das grundlegende Wissen zu vermitteln und um die Teilnehmer auf gleichen Stand zu bringen. In der Regel kann nur ein Wissen über die Elementartaktik<sup>23</sup> kleiner Verbände, d.h. bis zur Kompaniestärke, vorausgesetzt werden. Die Kriegsschule wendet sich also an Darsteller in Stabsfunktionen oder Bataillonskommandeure. Es waren in der Regel Vertreter aller drei Hauptwaffen anwesend.

Es geht also um nichts anderes, als alle Zweige der Kriegswissenschaften nach und nach abzudecken. Die Themen wurden von den Referenten in Form von einstündigen Kurzvorträgen behandelt, die hinterher möglichst als Skript an die Teilnehmer verteilt werden sollten. Die Themen gingen weit über die klassischen Themen der Kriegsschulen hinaus, da auch der gelebte militärische Alltag, praktische Fertigkeiten und Administration berücksichtigt werden sollten.

Behandelte Themen waren zuerst die Taktik mit unmittelbarem Bezug zum Kriegsspiel:

- Taktik der einzelnen Waffengattungen
- Taktik der verbundenen Waffen
- Waffenkunde und Waffenwirkung
- Kleiner Krieg
- Festungskrieg

Weitere Beispiele für abgehandelte Themen siehe im Anhang.

Als Vorlage dienten zeitgenössische Quellen, die als Handbibliothek zur Verfügung gestellt wurden. Historische Karten und Pläne, Architekturmodelle und Geschützmodelle dienten der Veranschaulichung. Dazu gehörte eine kleine Rüstkammer für die Waffenkunde.

<sup>22</sup> Englisch Battle-Reenactment, also Nachstellung von historischen Schlachten mit reduzierter Zahl

von Teilnehmern in einem kleinen Geländeabschnitt.

<sup>23</sup> Siehe Reglements bei den Referenzen.



Abbildung 9: Geschützmodelle, Belagerungs-Batterie, Literatur

## Rekonstruktion des Kriegsspiels 1824

Historische Kriegsspiele nach Reißwitz et al. werden heutzutage in Wargaming-Clubs<sup>24</sup> gespielt und sind neuerdings auch wieder bei Bundeswehr<sup>25</sup> mit den Tschischwitz-Regeln von 1867 erprobt worden. Neu ist allerdings die Einbindung des Kriegsspiels in die Kriegsschule in Kombination mit einem Rollenspiel.

Das Kriegsspiel gehörte ursprünglich nicht in die Ausbildung an der Kriegsschule, doch der Autor hält dieses Konstrukt für die Ausbildung der Offiziere in der angewandten Taktik für äußerst nützlich, um das Erlernte zu erproben und zu vertiefen.

Ausschlaggebend für das Kriegsspiel ist, dass Reißwitz Sohn die Quintessenz der späten napoleonischen Taktik in sein Regelwerk aufgenommen hatte. Der Zeitschnitt der Kriegsschule ist immer noch 1815 angesiedelt, um auf alle Ereignisse davor Bezug nehmen zu können. Der Autor ist überzeugt, dass das Nachspielen in einem historischen Ambiente und historischer Kleidung eine Inspirationsquelle für das bessere Verständnis des Kriegsspiels und letztlich der Darstellung von Gefechten eröffnet.

Während die Offiziere im 19. Jahrhundert ihr Wissen von der Taktik mit in das Spiel einbrachten, erwarten wir von den heutigen Spielern, dass das im Spiel erworbene Wissen in die Praxis der Darstellung übernommen wird.

Im Kern geht es um Ausbildung, Wissen, Erfahrung und Führung.



Abbildung 10: Kriegsspiel Pulvertransport bei Mülberg an der Elbe auf der Petrikarte

Die Zielsetzungen des Autors waren die folgenden:

1. Taktik der verbundenen Waffen einzuüben.
2. Sicherheit bei der Anwendung der Elementartaktik und der Waffenwirkung zu gewinnen.
3. Den „Nebel des Krieges“ kennenzulernen, d.h. Entscheidungen mit unvollständigem Wissen zu treffen und die Absichten des Gegners zu erkennen.
4. Stabsarbeiten, d.h. Abläufe, Führungs- und Befehlsstrukturen einzuüben.
5. Strukturierte Umsetzung von Dispositionen in Befehle zu üben.
6. Verschriftlichung im zeitgenössischen Sprachstil zu praktizieren: Dispositionen zu interpretieren, Befehle zu erteilen, Lageberichte zu formulieren, abschließende Relationen zu erstellen.
7. Formen der Taktik mit größeren Verbänden kennenzulernen, die bei der Darstellung nicht zu erreichen sind, wie z.B. ausgehende Feldschlachten und Festungskrieg (Upscaling).<sup>26</sup>
8. Das Verständnis über den Ausgang historischen Schlachten zu befördern.
9. Die Fertigkeiten für das Arbeiten mit Karten zu befördern, z.B. Vor- und Nachteile des Terrains zu erkennen und zu nutzen. Es ist nicht nötig, Fertigkeiten zum Kartenaufnehmen mitzubringen, obwohl es natürlich hilft.

Wie eingangs erwähnt, sind viele Details aus der Praxis des Kriegsspiels nach 1824 nicht überliefert bzw. waren für die Zeitgenossen selbstverständlich, sodass die Wissenslücken mit wohlbegründeten Annahmen gefüllt werden müssen.

Um es noch einmal deutlich hervorzuheben: Das Reißwitzsche Kriegsspiel eignet sich nur

<sup>24</sup> Zum Beispiel Kriegsspiel <https://kriegsspielorg.wordpress.com/>

<sup>25</sup> Wintjes, Preußisches Kriegsspiel, 2019.

<sup>26</sup> Also Simulation als Ersatz für die reale Welt.

für taktische Aufgabenstellungen, nicht für strategische.

## Materielle Ausstattung

Es ist der Anspruch der Rekonstruktion, eine möglichst originalgetreue Nachbildung der verwendeten Materialien zu erreichen, damit Anachronismen in der Darstellung vermieden werden. Das sind im Einzelnen: das Kriegsspiel selber, Lehrmaterial, eigene Büroausstattung, Einrichtung des Lesesaals, Lesesaal selber, Bekleidung, Offiziersmesse, Beleuchtung.

### Spielsteine

Die rekonstruierten Spielsteine im Kriegsspielapparat waren in der Urversion Holzklötze im vergrößerten Maßstab und in der jetzigen Version gegossene Zinnklötze in den vorgeschriebenen Größen 1:8.000. Die Bataillone sind durch zugehörige Regimenter und die Nummer des Bataillons zu identifizieren.

### Kartenwerke

Für die verschiedenen Szenarien wurden die folgenden topographischen Kartenwerke verwendet: Petrikarte von Sachsen, sächsische Meilenblätter, bayerische Uraufnahme und die Manuskriptkarte von Ferraris<sup>27</sup>.

Erste Methode zur Verwendung von historischen Kartenwerken: Diese Karten, oft im Maßstab 1:25.000, liegen meist digitalisiert vor, sodass der Ausdruck auf den Maßstab 1:8.000 skaliert werden konnte.

Die zweite Methode besteht in der Umzeichnung der auf Papier vorliegenden Karten mittels eines Pantographen, bei dem der Vergrößerungsfaktor auf den Maßstab 1:8.000 eingestellt wird. In dieses vorgezeichnete Gerüst werden das Terrain und die Signaturen nach den Spezifikationen von Müffling eingezeichnet. Für die Terraindarstellung wurde eine Schummerung kombiniert mit Müfflingschen Schraffen zugrunde gelegt. Auch moderne topographische Karten können auf diese Weise umgezeichnet werden. Dieses Verfahren ist sehr aufwendig, das Ergebnis gewinnt aber sehr durch das verwendete Büttenpapier und die Farben.

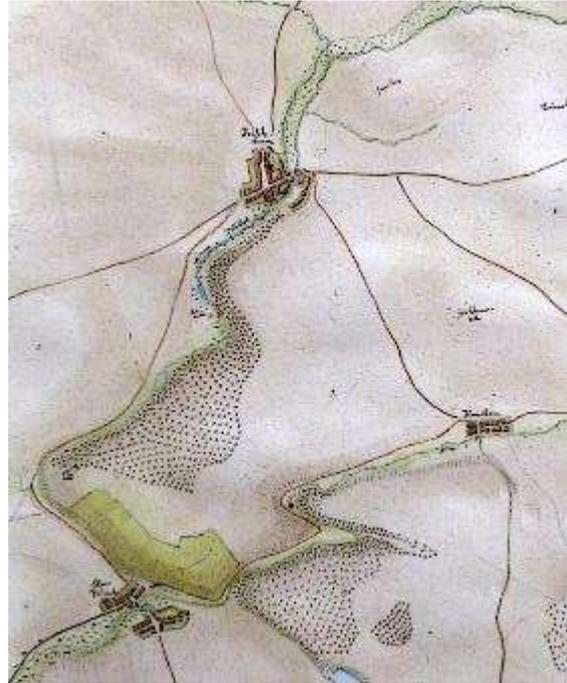


Abbildung 11: Manuskriptkarte für das Kriegsspiel Zeilitzheim, umgezeichnet vom bayerischen Urpositionsblatt. Terraindarstellung durch Schummerung und Schraffen bei steileren Hängen. Vergleiche mit Feldenscher Karte in Abbildung 23.

Größere Geländeabschnitte entstehen durch das Zusammenlegen mehrerer Blätter. Die bisher größte abgedeckte Fläche von 2 x 2 m waren die sächsischen Meilenblätter für Leipzig. Künftig wird dort die Feldensche Karte zum Einsatz kommen: Mit 80 Einzelkarten bietet dieses Werk viele Kombinationsmöglichkeiten, denn wenn nur 2 x 2 Blätter zusammengelegt werden, entsteht eine Fläche von 12 x 12 km, was die Fläche eines gewöhnlichen Gefechts einschließlich des Aufmarschs gut abdecken dürfte.

Bei den Nachzeichnungen galten die Müfflingschen Plancharaktere, die meist selbsterklärend sind. Nur bei der Interpretation der Höhen- darstellung durch Schraffen oder Schummerung bedarf es der Übung, oft auch mit freundlicher Nachhilfe des Vertrauten; hier hilft die Kenntnis des realen Terrains oder der Blick auf eine moderne TK bei den Entscheidungen, ob ein verdeckter Aufmarsch erfolgen kann oder nicht. Die bei einigen kommerziellen Kriegsspiel-Karten anzutreffenden Höhenschichtlinien sind anachronistisch und dürfen nicht verwendet werden.

Wenn auf getrennten Tischen ohne Sichtkontakt zur anderen Partei gespielt werden soll, um den „Nebel des Krieges“ zu simulieren, dann sind zwei weitere verkleinerte Kartensätze

<sup>27</sup> Siehe Aufstellung unter Referenzen, Kartenwerke.

erforderlich, auf denen die Züge gesetzt werden (siehe Abbildung 20).

Für den Aufmarsch wird jeder Partei ein Übersichtsblatt im Maßstab 1:12.000 bis 1:25.000 in die Hand gegeben bzw. ein Zuständiger zeichnet ein Kroki von dem Originalblatt ab.

### Hilfsmittel

Im Kasten enthalten sind ein doppelter Satz der Reißwitz-Würfel, zwei Stechzirkel (zusätzlich die privaten Zirkel der Teilnehmer), mehrere Markiernadeln mit Fähnchen, Pinzetten, je eine Verlusttabelle pro Partei, mindesten 4 Marsch- und Schussweitenmaßstäbe. Das gebundene Regelwerk von Reißwitz Sohn sollte als Interpretationshilfe stets zur Hand sein. Holz- und Messingstäbchen helfen bei der Ausmessung längerer gerader Linien und der Bestimmung der Sichtlinien. Jeder Teilnehmer sollte einen Bleistift und mehrere kleine Zettel für den Austausch von Nachrichten und Befehlen mit sich führen.



Abbildung 12: Zeigestock, Stechzirkel, Maßstabslineale, Bleistift und Würfel auf einer umgezeichneten Karte von Wartenburg

Dem Vertrauten sind ein Zeigestock, eine kleine Schiefertafel und ein Griffel bzw. ein Stück Kreide nützlich. Eine große Schiefertafel auf einem Ständer gehört ohnehin zum Rüstzeug. Eine Sichtschutzwand oder ein kleiner faltbarer Paravent auf der Karte erleichtern den verdeckten Aufmarsch. Pappen können ebenfalls zum Abdecken genommen werden.

Gewürfelt wird am besten auf einem kleinen Tablett mit Samtunterlage. Die Zugzeiten werden mit einer Sanduhr im 2 Minutentakt überwacht.



Abbildung 13: Rekonstruierter Kasten zur Aufbewahrung der Spielsteine, Würfel, Maßstabslineale, Pinzetten, Stechzirkel

### Aufbewahrung

Alle genannten kleineren Utensilien gehören in den Spielkasten, der am besten mehrere unterteilte Fächer zum Ausheben besitzt. Üblicherweise werden hier die Spielsteine für die Parteien Rot und Blau aufbewahrt.

### Erweiterungen des Kriegsspielapparates

Für neue Anforderungen musste der originale Apparat erweitert werden:

Um weitere Einheiten anderer Armeen besser von den Hauptparteien Rot und Blau unterscheiden zu können, wurden weitere Grundfarben eingeführt, z. B. Grün und Gelb.

Die Spielsteine wurden mit weiteren Funktionen ergänzt: Jäger, Train, Pioniere, Feldbefestigungen, Kriegs- und Schiffbrücken. Brennende Gebäude wurden durch einen „Flammenstein“ dargestellt. Bei Belagerungen sollten Approchen und Spielsteine für Belagerungsbatterien zur Hand sein. Fliegende Feldlazarette wurden bisher nicht eingesetzt.

Um den Ortschaften eine anschaulichere Darstellung bei den Ein-Parteienspielen (s.u.) zu geben, wurden auch größere, unbemalte Steine für die Gebäude verwendet. Diese Steine müssen in einem separaten Kasten aufbewahrt werden.

## Regelwerke<sup>28</sup>

### Vereinfachtes Zweiparteienspiel nach Reißwitz

Es ist die leidvolle Erfahrung des Autors and der anderen Spielleiter, dass sich die originalen Regeln, die das genaue Wissen der Evolutionen und Formationen voraussetzen, praktisch nicht umsetzen lassen, weil es an Übung beim Vertrauten und den Teilnehmern fehlt, die nur

Komplexität bleibt beim realen Spiel ein Hindernis und muss durch Vereinfachung reduziert werden.

<sup>28</sup> Natürlich lässt es sich gut vorstellen, die Regelwerke in einem Table-Top-Game zu digitalisieren, aber der Reiz des Spiels liegt in seinem altertümlichen analogen Ansatz. Die administrative

einmal im Jahr die Regeln anwenden können. Die Einweisung in die Regeln oder deren Rekapitulation erfordert mindestens zwei Stunden, weil auch immer Anfänger dabei sind. Das Auswürfeln und Protokollieren der Verluste ist sehr zeitaufwendig und erfordert ein bis zwei Protokollanten, die dem Spiel entzogen werden, und sogar manchmal aus dem Mannschaftsstand entnommen werden müssen, oder Zivilpersonen angedient werden. Für kleine Besetzungen ist es deswegen notwendig, die Regeln zu vereinfachen, damit dem Spiel ein flüssigerer Fortgang gegeben werden kann. Evolutionen, Formationen und Gefechtsregeln (Würfeln) müssen also drastisch vereinfacht werden. Bei der Infanterie wurden z.B. nur noch Linie, Kolonne, Karree und aufgelöste Fechtweise unterschieden, das Deployieren von der Kolonne in die Linie wird mit einem Zug bewältigt. Bataillone werden durch einen Spielstein dargestellt, nicht mehr durch 2 Sektionen etc.

Pro Zug müssen in 2 Minuten vollzogen werden: Bewegung, Feuerkampf.

Auf Seiten des Vertrauten und der Assistenten sind zu kontrollieren bzw. auszuführen: Zeit, Regelverstöße, Würfeln, Protokollieren, Sichtlinien, Empfangen, Weiterleiten und Übergeben von Befehlen.

Der Autor hat sich ganz klar dafür entschieden, dass der Erkenntnisgewinn und das flüssige Spiel vor der Einhaltung der formalen Regeln stehen.

### Einparteienspiel

Deswegen haben der Autor und andere Spielleiter auch mit anderen, mehr freien Formen experimentiert. Im Einparteienspiel treten die Anwesenden gegen den „allwissenden“ Schiedsrichter an, der eine kleinere taktische Aufgabe stellt, wie zum Beispiel die Passage eines Detachements durch ein Defilee im Mittelgebirge oder die Verteidigung eines Dorfes gegen einen nächtlichen Überfall. Hier werden nur noch Züge gemacht und der Schiedsrichter entscheidet über den Ausgang eines Gefechts. Ergebnisse sind hier binnen einer Stunde Spielzeit gut sichtbar. Wichtig ist die Auswertung und Bewertung von Aktionen nach dem Spiel.



Abbildung 14: Dorf Zeilitzheim für das Planspiel nächtlicher Überfall, etwa im Maßstab 1:1.000

### Planspiel

Das Planspiel ohne Gefecht wurde beispielsweise dazu verwendet, um eine vorgegebene Disposition für eine Arriergarde umzusetzen, die den Rückzug einer Brigade decken sollte, oder die Verteidigung eines Dorfes gegen Überfall sicherzustellen. Die Steine können hier entweder direkt gesetzt oder von der Ausgangsposition zur gedachten Position zugweise bewegt werden.



Abbildung 15: Errichtung eines Brückenkopfes mit Bedeckung und Vorposten, Endphase

### Taktische Lehrbriefe

Der Begriff ist aus dem Ende des 19. Jahrhunderts entlehnt, doch waren Vorformen, d.h. Musterlösungen oder Planspiele, schon beim Unterricht der Taktik zu finden. Siehe z.B. Decker, Der kleine Krieg, mit Beispielen zu Rekognoszierung, Überfälle, Schutz von Transporten etc.

### Szenarien und militärische Verbände

Gerade Anfänger neigen dazu, mit zu großen Verbänden und umfangreichen Szenarien zu beginnen. Es ist Aufgabe und Mission des Vertrauten, ein spannendes Szenario auszuwählen, welches mit der Kenntnis und den Interessen der Teilnehmer sowie zur materiellen

Ausstattung korrespondiert, und auch in der vorgegebenen Zeit bewältigt werden kann.

Die typischen Verbände sind mit den entsprechenden typischen Gefechten in Klammer:

- Armeekorps (Haupt- und Generalschlacht)
  - Division<sup>29</sup> (Schlacht)
    - Brigade<sup>30</sup> (Gefecht, Belagerung)
      - Detachements (Scharmützel)

Bei den Armeekorps hat sich auch die Unterteilung der Verbände in Vorhut, Gros und Reserve bewährt, die die entsprechenden Kommandierenden für die Divisionen und deren Untergerbene erhalten.

## Rollen

Eine Partei simuliert die Aufgaben des Oberkommandierenden und die ihm untergebenen Kommandeure im Gefecht mit den entsprechenden Hierarchien und Befehlsübermittlung. Die angenehmen Rollen sind unabhängig von den dargestellten Rängen, d.h. ein Lieutenant könnte tatsächlich als Oberbefehlshaber figurieren.

Bei der Ansprache werden die historischen Ränge und die Rollennamen verwendet. Die Positionen der Kommandierenden sind auf der Karte mit Nadeln zu markieren. Die bewährte Einteilung für eine Infanterie-Division mit allen Waffengattungen ist:

Oberkommandierender

- (Generalstabschef)
  - (Pioniere)
  - (Train)
- Kommandierender der Infanterie
- Dito Kavallerie
- Dito Artillerie

Die in runden Klammern () angegebenen Positionen sind optional und können vom Oberkommandierenden übernommen werden. Wenn in mehreren selbständigen Kolonnen vorgegangen wird, ist beispielsweise die folgende Verteilung zweckmäßig:

Oberkommandierender

- Vorhut
- Rechter Flügel
- Zentrum oder Gros
- Linker Flügel

Bei kleineren Verbänden, wie Eskorten für Transportkolonnen, werden z.B. folgende Rollen vergeben:

- Oberkommandierender der Bedeckung oder Eskorte
  - Vortrab und Flankensicherung (Husaren)
  - Vorhut und Flankensicherung (Jäger)
  - Hauptkolonne
  - Train / Transportkolonne
  - Nachhut

Folgende Besetzung hat sich bei der Spielleitung mit etwa 8-12 Teilnehmern bewährt:

- Vertrauter
  - 1-2 Assistenten
    - 1-2 Protokollanten

Ausschlaggebend für den Erfolg des Kriegsspiels ist, dass der Vertraute die Regeln im Detail kennt, anwenden und durchsetzen kann. Er hat bei allen Fragen die letzte Entscheidung. Ihm assistieren ein Adjutant und am besten noch je ein Protokollant pro Partei. Der Adjutant überwacht die Regelkonformität und die Zeiten. Nur bei kleinen Szenarien bis etwa 5 Personen kann der Vertraute auch die Aufgaben des Assistenten und Protokollanten übernehmen.

Für gewöhnlich nicht erwähnt, aber elementar sind Pedell, Aufwärter, Burschen und Diener für die kleinen Dienstleistungen während des Spiels.

## Vorbereitung und Ablauf eines Kriegsspiels

Es hat sich folgender Ablauf bewährt:

Termin und Thema der Kriegsschule werden ca. ein ¼ Jahr vorher angekündigt.

Der Spielleiter, der auch meist den Vertrauten geben wird, legt das Szenario fest und besorgt die Karten; er erstellt die allgemeinen Dispositionen und die Ordre de Bataille. Er stimmt sich in allen Fragen mit dem Leiter der Kriegsschule ab.

Es empfiehlt sich für die gesamte Kriegsschule einen festen Stundenplan für die Vorbereitung, Durchführung und Auswertung des Spiels zu erstellen und auch Reservezeiten sowie gesellschaftliche Anlässe vorzusehen. Bewährt haben sich hier zwei Tage vom Freitag- bis Sonntagmittag.

<sup>29</sup> Im preußischen Heer der Befreiungskriege noch (gemischte) Brigade genannt.

<sup>30</sup> Eine Brigade umfasste 2 Regimenter, also 6 Bataillone.



Abbildung 16: Einweisung der Partei Blau in das Kriegsspiel Sommerfeld

Vor dem Treffen werden die Oberkommandierenden und die Zusammensetzung der Parteien Blau und Rot bestimmt, was aber auch am Vortag des Spiels geschehen kann. Am Vortag wird in einem Vortag die historische oder fiktive Situation (Generalidee) erläutert, in die das Szenario des Kriegsspiels (Spezialidee) eingebettet sein soll. Das vereinfachte Regelwerk wird noch einmal erläutert, um die Kenntnisse aufzufrischen.

Die Oberkommandierenden empfangen das Stärketableau bzw. die Schlachtordnung (OdB), die Disposition und eine verkleinerte Kopie der Karte (Beispiele siehe Anhang). Weitere Unterlagen sind die Marschtableaus und evtl. eingegangene Meldungen. Ein Krokieren von der originalen Karte ist zwar schön und übt ungemein, sollte aber zur Zeitersparnis mit einer fertigen Karte abgekürzt werden.

Bei der folgenden etwa einstündigen Vorbereitung<sup>31</sup> der beiden Parteien sind zu abzuarbeiten:

1. Verlesen der vorgegebenen Disposition (Befehl des Vorgesetzten) und daraus abgeleiteter Auftrag
2. Beurteilung der eigenen Lage und Stärke sowie die des Gegners
3. Analyse des Terrains
4. Vermutete Absichten des Gegners
5. Erarbeiten des eigenen Auftrags
6. Formulieren der eigenen Disposition und des Tagesbefehls für die Truppen

Alle Absprachen sind gegenüber der gegnerischen Partei geheim zu halten.

Am Tag des Kriegsspiels bauen der Vertraute und seine Assistenten das Kriegsspiel auf, d.h. legen die Karte aus, legen die Spielsteine in Tablets bereit, halten die Hilfsmittel vor und setzen den Paravent. Der Vertraute, sein Assistent und die Protokollanten nehmen ihre Plätze ein. Burschen halten Störungen von außen fern.



Abbildung 17: Verdeckter Aufmarsch hinter dem Paravent für das Kriegsspiel Sommerfeld

Die Parteien werden nacheinander in den Saal gerufen und setzen die Steine auf die Anfangspositionen. Hinter dem Paravent wird der verdeckte Aufmarsch in mehreren Zügen so lange fortgesetzt, bis der Vertraute entscheidet, dass die gegenseitigen Têtes sichtbar werden, und der Paravent wird entfernt. Dann beginnt die Phase der offenen Züge, die für alle Beteiligten sichtbar sind. Umgehungsmärsche und Anmarsch von Reserven bleiben ggf. weiter verdeckt.

Ein weiterer Vorteil des vereinfachten Regelwerks ist, dass schon gute Ergebnisse innerhalb von 2 bis 4 Stunden erreicht werden können. Eine Spieldauer von mehr als 4 Stunden sollte vermieden werden, ggf. könnte das Spiel am nächsten Tag fortgesetzt werden. Wenn nach dem originalen, zeitaufwendigeren Regelwerk gearbeitet wird, kann es vorkommen, dass das Spiel abgebrochen werden muss, ohne dass es zu einer sichtbaren Entscheidung gekommen ist. Wegen der dämmerigen Lichtverhältnisse im Winter sollte das Spiel am Mittag beginnen und spätestens gegen vier Uhr beendet sein.



Abbildung 18: Nachmessen der Distanzen durch den Assistenten, links der Protokollant, in der Mitte der Vertraute

Der Vertraute entscheidet über das Spielende. Bei der anschließenden Auswertung mit seinen Assistenten bewertet der Vertraute die Verluste, die erreichten Ziele und die errungenen Vorteile des Gefechtes insgesamt.

Am folgenden Tag trägt er beiden Parteien die Ergebnisse und seine Bewertung vor.

<sup>31</sup> Burow, Einführungsunterricht.

## Beobachtungen

Das Szenario einer historischen Schlacht ist immer ergebnisoffen gestaltet, d.h. das Ergebnis ist nicht vorgegeben und wird auch nicht vom Vertrauten beeinflusst. In einigen Fällen führte das Spiel tatsächlich zum erwarteten Ausgang, wie z.B. der 2. Tag von Leipzig auf dem südlichen Schlachtfeld oder die Schlacht von Wavre. In einem anderen Fall, nämlich beim Übergang von Wartenburg im Oktober 1813, endete das Spiel mit einer völlig unerwarteten Pattsituation.

In der Praxis, mit beiden Parteien an der Karte, ist die direkte mündliche Kommunikation kaum zu verhindern. Wenigstens die Befehle an die weiter entfernten Kommandeure sollten schriftlich gegeben werden, um die Zeitverzögerung bei der Befehlsübermittlung zu simulieren.

Weil die Teilnehmer nur Basiskenntnisse vom Regelwerk haben mussten, ist der Einstieg erst einmal niedrigschwellig. Umso mehr wird von dem Vertrauten und seinen Gehilfen gefordert, die sich keinen Moment der Unaufmerksamkeit leisten dürfen, denn es wird durchaus auch „geschummelt“.

Der eingeschränkte Gesichtskreis eines Kommandeurs aus der „Froschperspektive“ ist kaum zu simulieren, da beim Kriegsspiel jeder Teilnehmer an der Karte den Überblick aus der „Vogelschau“ hat, also wie der Feldherr handeln könnte. Dies ließe sich nur mit großem Aufwand entflechten, in dem jeder Kommandeur mit einer eigenen Karte in getrennten Räumen ausgestattet werden müsste und die Kommunikation nur über Boten ausgetauscht werden dürfte. Konsequenterweise sollte der Oberbefehlshaber nur in einem Hinterzimmer sitzen und per Bote kommunizieren, es sei denn, er befindet sich selbst in der ersten Linie. Die wenigen späteren Abbildungen aus der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts zeigen, dass beide Parteien gemeinsam an einer Karte spielten, was wohl dem geselligen Aspekt geschuldet war. Die Trennung in zwei getrennte Tische scheint nach 1870 für größere Spiel üblich geworden zu sein.

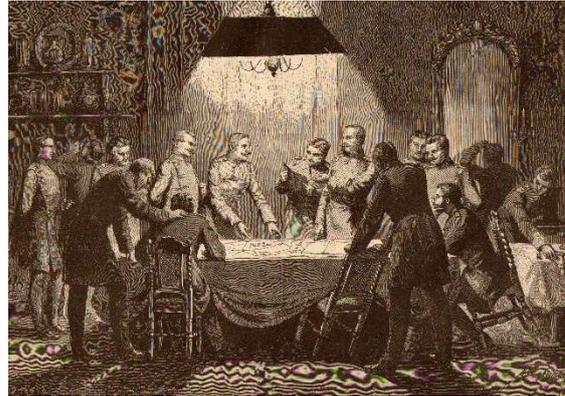


Abbildung 19: Preußisches Kriegsspiel nach 1870 in einem Kasino. Beide Parteien spielen an einer Karte. (Allg. Illustrierte Zeitung, 1880, Nr. 34)

Der verdeckte Aufmarsch kann durchaus eine Stunde in Anspruch nehmen und wird dadurch zum Zeitfresser auf Kosten des eigentlich zu führenden Gefechtes. Wenn das Spiel vorzeitig abgebrochen wurde, zeigte sich meist noch kein klarer Gewinner oder Verlierer. Es war dann Aufgabe des Vertrauten, zur Erläuterung, wo er die meisten errungenen Vorteile sah.

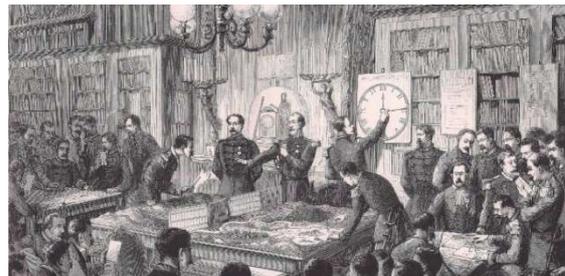


Abbildung 20: Englischs Kriegsspiel 1874 mit einer großen Karte auf dem mittleren Tisch mit aufgesetztem Sichtschutz für die verdeckten Züge. Beide Parteien machen ihre Züge an den kleinen Karten auf den seitlichen Tischen, die von den Assistenten auf der großen Karte ausgeführt werden. In der Mitte der Vertraute, hinter ihm setzt ein Assistent die Uhr für die Zeitkontrolle.

## Nachbereitung: Relationen über ausgeführte Kriegsspiele

Das Zauberwort lautet Verschriftlichung, doch die Quellenlage gibt derzeit überhaupt keine Berichte über die Kriegsspiele im Zeitraum 1820-1850 her. Idealerweise würde je eine zusammenfassende Relation vom Vertrauten und von beiden Oberkommandierenden verfasst.

Diese hätten sich dann vermutlich an den Relationen über Gefechte und Belagerungen, die vom Chef des Generalstabes verfasst wurden, orientiert? Der Vertraute hätte vermutlich nur eine mündliche Zusammenfassung der Hauptkritikpunkte am Ende des Kriegsspiels gegeben?

Die hier aufgeführten Beispiele für eine Disposition und Relation sind sprachlich an den zeitgenössischen Stil angelehnt, siehe zum Beispiel die Berichte in Rumpf, Militärschreibstil. In Terminologie und Aufbau orientieren sich die

u.g. Relationen an Reißwitz (siehe Anlage „Relation über Wavre“). Bei den Relationen, die ja nur „halbamtlich“ sind, darf sich der Verfasser durchaus einige launige Anmerkungen einfallen lassen (siehe Anhang, „Relation über Wavre“).

## Schlussbetrachtung

Das Kriegsspiel hat sich als integraler Bestandteil der Kriegsschule seit 2009 bewährt; das Regelwerk musste vereinfacht werden, damit für die nicht so geübten Teilnehmer ein befriedigender Ablauf gewährleistet werden konnte. Der Erkenntnisgewinn besteht vor allem in der Vorbereitung, der Umsetzung der Disposition in Befehle und den unvermeidlichen Fehlern bei der Ausführung. Im Nebeneffekt wurde die Bedeutung des Terrains und die Kartenarbeit deutlich. Der Autor hofft, vor allem ein Verständnis für die verbundenen Waffen und eine verbesserte Stabsarbeit erreicht zu haben.

Der Autor dankt Patrick Burow, Bielefeld und Andreas Schramm, Barsinghausen, für die vielen Hinweise, ihr Engagement für die letzten Kriegsspiele und die intensiven Diskussionen.

## Referenzen

### Regelwerke für das Kriegsspiel

*Kunde: Grundsätze für die Leitung des Festungskriegsspiels mit Beispielen nach der Kriegsgeschichte, Mittler & Sohn, Berlin (1899)*

*Neumann, Major a.D.: Directiven für das Festungskriegsspiel, Mittler & Sohn, Berlin (1872)*

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

*Supplement zu den bisherigen Kriegsspiel-Regeln; Berlin, Gesellschaft preuss. Offiziere (1828)*

### Generalstab, Kriegsschule und Administration

*Rumpf, J. D. F.: Der Adjudant oder Militärgeschäftsstil in allen Dienstangelegenheiten – Herausgegeben und mit einer Einleitung über Sprachregeln und Stil begleitet; Berlin (1826)*

*Friedlaender, Gottlob: Die königlich allgemeine Kriegs-Schule und das höhere militärische Bildungswesen 1765-1813, aus amtlichen Quellen dargestellt; Berlin, Mittler & Sohn (1854)*

*Decker, Carl von: Praktische Generalstabswissenschaft (Niederer Theil) oder Dienst des Generalstabs für die bei einer Division im Kriege angestellten Offiziere; Berlin, Friedrich August Herbig (1830)*

### Reglements und Taktik

*Decker, Carl von: Der kleine Krieg im Geiste der neueren Kriegführung oder Abhandlung über die Verwendung und den Gebrauch aller drei Waffen im kleinen Kriege; Berlin & Posen, Ernst Siegfried Mittler (1822)*

*Decker, Carl von: Die Taktik der drei Waffen: Infanterie, Kavallerie und Artillerie einzeln und verbunden im Geiste der neueren Kriegführung; Band 2, 2. Aufl. Berlin, Mittler & Sohn (1834)*

*Decker, Carl von: Praktische Generalstabswissenschaft (Niederer Theil) oder Dienst des Generalstabs für die bei einer Division im Kriege angestellten Offiziere; Berlin, Friedrich August Herbig (1830)*

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

*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)*

## Kartographie

Klöffler, Martin: *Kartographie im Rheinland*; S. 49-60, in: Büren, Guido von; Gutbier, Michael D. (Hrsg.); *Das Preußische Jahrhundert - Jülich, Opladen und das Rheinland zwischen 1815 und 1914*; Jülicher Forschungen, 11, Goch (2016)

Klöffler, Martin: *Militärische Plancharaktere. Taktische Zeichen und ihre Verwendung auf preußischen Plänen und Karten 1790 – 1840*; in: *Zeitschrift für Heereskunde* Nr. 464 (2017) S. 58-70

Müffling, F.C.W. von: *Instruktion für topographische Arbeiten*. Berlin 15. Januar 1821

Torge, Wolfgang: *Geschichte der Geodäsie in Deutschland*; Berlin, Walter de Gruyter (2011)

## Kartenwerke

Feldensche Karte, 80 Einzelblätter im Maßstab 1:8.000, Kupferstich 48,3 x 48,3 cm, Berlin, Schropp & Co, 1828<sup>32</sup>. Digitalisat: von Gutermilch [Production] - Stadtgeschichtliches Museum Leipzig, Germany - CC BY-NC-SA. [https://www.europeana.eu/de/item/08547/sgml\\_eu\\_php\\_obj\\_s0030957](https://www.europeana.eu/de/item/08547/sgml_eu_php_obj_s0030957)

Petri-Karte von Sachsen, Maßstab 1: 33.333, 12 Blätter, 1759-1760. [http://www.ingenieurgeograph.de/Unterrichten/Kriegsschule\\_1813/Zeilitzheim\\_2013\\_12\\_Kloeffler\\_Petrikarte.pdf](http://www.ingenieurgeograph.de/Unterrichten/Kriegsschule_1813/Zeilitzheim_2013_12_Kloeffler_Petrikarte.pdf)

Sächsische Meilenblätter, Maßstab 1:12.000, 1781-1825, 42° nach Westen verschwenkt [https://de.wikipedia.org/wiki/Meilenbl%C3%A4tter\\_von\\_Sachsen](https://de.wikipedia.org/wiki/Meilenbl%C3%A4tter_von_Sachsen)

Bayerische Uraufnahme (Ur-Positionsblatt), Maßstab 1:25.000, 1808-1864, [https://de.wikipedia.org/wiki/Bayerische\\_Uraufnahme](https://de.wikipedia.org/wiki/Bayerische_Uraufnahme)

Ferraris-Manuskriptkarte, 275 Blätter der österreichischen Niederlande im Maßstab 1:11.520, 1771-1777 <https://de.wikipedia.org/wiki/Ferraris-Karte>

## Besprechungen und Subskriptionen

Baldamus: *Subscriptions-Anzeige [für das Kriegsspiel, herausgegeben vom preußischen Generalstab zu Berlin]*; in: *Militair-Wochenblatt* Band 18, Nr. 863-914 (1833), Hinter Seite 5015

Ein Wort über das Kriegsspiel; in: *Zeitschrift für Kunst, Wissenschaft und Geschichte des Krieges* Band 60 (1844), S. 184-188

Leitner, Th. Ig.: *Über das Kriegsspiel und seinen Nutzen*; in: *Österreichische Militärische Zeitschrift* 4/6 (1847) S. 253-279

Offiziersbildung in Preußen - Kriegsschule, Kriegsschule; in: *Allgemeine Militär-Zeitung* Nr. 22, Berlin (1827) S. 169-171

## Kriegsspiel in der Gegenwart

Burow, Patrick: *Einführungsunterricht oder der Versuch einer Kurzinstruktion für die verwandte Taktik*, 14. *Kriegsschule Zeilitzheim*, 2019, Bielefeld

Burow, Patrick: *Skripte zu den Vorlesungen bei 14. Kriegsschule Zeilitzheim*, 2019, Bielefeld

Klöffler, Martin: *Kriegsspiel nach Reißwitz: Belagerung von Torgau 1813 bei der Kriegsschule 1819*; in: *Festungsjournal* 36 (2010) S. 59-60

Knoll, Werner: *Das Kriegsspiel als Übungs- und Ausbildungsmethode. Zu seiner Entwicklung und Anwendung in deutschen Heeren des 19. und 20. Jahrhunderts*; in: *Zeitschrift für Heereskunde* 446 (2012) S. 168ff.

Wintjes, Jorit: *Das preußische Kriegsspiel; Opladen*, Berlin, Toronto, Budrich Academic Press (2019)

Wintjes, Jorit; Pielström, Steffen: *Das preußische Kriegsspiel - Ein Projekt an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg*; in: *Militärgeschichtliche Zeitschrift* 78, No. 1 (2019) S. 86-98

## Websites des Autors

Ingenieurgeograph: <http://www.ingenieurgeograph.de/home.html>

Unterrichtsmaterialien für die Kriegsschule: <http://www.ingenieurgeograph.de/Unterrichten/Dokumente/dokumente.html>

Berichte über die Kriegsspiele: <http://www.ingenieurgeograph.de/Spielen/spielen.html>

Veröffentlichungen Klöffler: <https://independent.academia.edu/MartinKI%C3%B6ffler>

<sup>32</sup> Der Kartensatz wurde vermutlich durch Umzeichnungen der Meilenblätter erstellt, die 1815 als

Kriegsbeute von Sachsen an Preußen übergeben mussten.

## Anhänge

### Unterrichtete Themen bei der Kriegsschule Zeilitzheim 2006-2021

Hilfswissenschaften:

- Generalstab: Organisation, Einrichtung und Geschäftsgang im Kriege
- Kartographie und Aufnahmen von Karten, Geländedarstellung topographischer Karten
- Militärisches Berichtswesen, Korrespondenz, Schreibstil, Schreibschrift

Als weitere ergänzende Themen wurden u.a. behandelt:

- Flussübergänge und Pontonnierwesen
- Pionierwesen
- Strategie: z.B. Herbstfeldzug 1813 in Sachsen
- Kriegsgeschichte: Diverse Feldzüge, Schlachten und Belagerungen
- Innerer Dienst in der Garnison
- Heeresadministration
- Kriegskommissariat
- Versorgung
- Pulverfabrikation, Transporte und Aufbewahrung
- Sanitäts- und Hospitalwesen

Ausstattung

- Büroeinrichtung
- Offiziersmesse
- Lagerbau
- Uniformenkunde
- Ordenskunde
- Schreibstil
- Bekleidungsordnung

Verhalten

- Ehrenhändel
- Fechten
- Tischmanieren
- Titel und Anreden

### Relation über das Kriegsspiel Wavre vom 18ten Juni 1815

#### Die General-Idee

Nach der Schlacht von Ligny setzt das Armee-corps Grouchy zur Verfolgung der preußischen Hauptarmee Richtung Wavre an.

#### Die Spezial-Idee oder das Szenario

Die preußische Nachhut bezieht Stellung hinter der Dyle bei Wavre.

#### Die Absichten des Schiedsrichters

Sind, daß die Herren Offiziers

- Armeebefehl und die wirkliche Situation beurteilen und daraus ihre eigenen Schlussfolgerungen ziehen
- Gedeckte Stellungen und Flussübergänge in Angriff und Verteidigung einsetzen
- Die Wirkung der Artillerie im coupierten Terrain einschätzen
- Den Gebrauch der verbundenen Waffen einüben

Es soll nicht das Ziel sein, den Ablauf der Schlacht exakt nachzuspielen, sondern zu zeigen, daß bestimmte Vorgaben und Konstellationen in dem vereinfachten Kriegsspiel dennoch zwangsläufig zum ähnlichen Ergebnis führen können.

#### Das Terrain

Das sehr hügelige und coupierte Terrain wird von dem sumpfigen Tal des Dyle-Flusses durchschnitten. Die Täler und Bodenfallen bieten sich zum verdeckten Aufmarsch an. Das nördliche Hochufer der Dyle dominiert das Südufer und begünstigt somit die Defensive. Die Hauptübergänge bei Wavre und Limelette eignen sich vorzüglich zur Verteidigung als Brückenköpfe. Die Hauptchaussee von Chateau St. Lambert läuft über Wavre nach Brüssel bzw. Löwen.

#### Witterung

Das regnerische Wetter der vorangegangenen Nacht hat die Wege und Äcker aufgeweicht, das sumpfige Dyle-Tal und die zuführenden Bachtäler sind unpassierbar und können nur auf Brücken überschritten werden. Artillerie und Train können sich nur auf den Wegen oder den Plateaus bewegen.

#### Kartenwerk

Die Manuskript-Karte von Ferraris ca. 1: 11.500

#### Die Disposition

Das von Süden heranmarschierende frz. Armee-corps (rote Partei) soll die Dyle-Übergänge gewinnen und die preußische Hauptarmee nach Nordosten abdrängen, weg von der britischen Armee. Dabei ist zu klären, ob man es mit der

Hauptarmee, einem einzelnen Corps als Nachhut oder versprengten Resten der Armee zu tun hat, weil sich das Gros auch vermutlich Richtung Namur abgesetzt haben könnte. Die Aufklärung vermutet die starke preußische Hauptposition bei Wavre, so daß hier nur ein Scheinangriff geführt werden soll, während sich der Hauptangriff auf das vermutlich schwach verteidigte Limelette richten soll. Dieser Angriff soll auch die Nachhut auf die Rückzugstraßen nach Löwen / Maastricht abdrängen.

Das preußische Gros geht nach Westen vor. Die preußische Nachhut (blaue Partei) soll die Dyle-Übergänge so lange wie möglich halten und sich ggf. in Richtung der Hauptarmee im Westen, wo die Haupt- und Generalschlacht südlich von Brüssel erwartet wird, absetzen. Die Nachhut soll gleichfalls die Chaussee nach Brüssel / Löwen so lange wie möglich blockieren.

### Die Regeln

Sind die nämlichen wie in den vorigen Jahren, nämlich eine vereinfachte Fassung auf Bataillonsebene, jedoch erweitert um:

Diesmal wurden die gewöhnlichen Würfel nach den englischen Regeln verwendet. Die Verlustlisten konnten so wesentlich einfacher und geschwinder von den Gehilfen geführt werden.

Die Protokollanten kündigten die Zugnummer und die zur Verfügung stehende Zeit an.

### Die Parteien

Als französischer Oberkommandierender wurde Colonel Chasseur bestimmt, dem die Capitaines Vahnenbroeck, Thiele und Schmidt beigegeben wurden.

Preußischerseits erhielt Oberst v. Loriol das Kommando. Dieser wurde von Secondelieutenant Rosenthal und den Majoren Schäfer und Schluppkoth unterstützt.

Oberstlieutenant v. Reiche übernahm den ersten Vertrauten, Capitaine Schaeffer den zweyten Vertrauen.

Insgesamt waren also 8 Akteure sowie 2 Vertraute mit 2 Gehilfen beteiligt.

### Die Vorbereitung

Am Freitagnachmittag erläuterte Oberstlieutenant v. Reiche die Entstehung der Ferraris-Karte und den Gebrauch der Signaturen auf der Manuskriptkarte.

Am Freitagabend erhielten die Oberkommandierenden einen Umschlag mit der Übersichtskarte (Carte marchandise 1:86.400), Tagesbefehl und Ordre de Bataille. Anhand der Manuskriptkarte legte der Vertraute die Linie der Vorposten fest.

Die Oberkommandierenden waren angehalten, die Disposition des nächsten Tages schriftlich einzureichen, doch geschah dies nur mündlich.



Abbildung 21: Kriegsspiel Wavre, Gedränge bei der Zugphase

### Das Spiel

Lage Samstagmorgens

Die Positionen der beiden Parteien sind in der Ordre de Bataille bestimmt.

Das französische Armeecorps (Partei rot) hat sich am Freitagabend um Ottigny konzentriert und die Arrièregarde nordwestlich bei Dion le Val stehen. Train und Reserve-Artillerie befinden sich bei Cours St. Étienne.

Die preußische Nachhut (Partei blau) konzentrierte sich bei Wavre und ½ Meile auf den Höhenzügen westlich davon - das sind Fromont Ferme und Rosière - um Kontakt mit dem Gros zu halten. Nieder Wavre (Bas Wavre) wird vom Mont de Stadt beobachtet.

Erste Phase:

Französische Kavallerievorposten der Avantgarde gehen auf Wavre vor und ziehen sich zurück. Ein preußischer Gegenangriff wird auf der Höhe vor Louvrance zurückgewiesen. Die anfänglich schlechte Position der frz. Artillerie unter Cptn. Thiele wurde in eine neue Position in Bogenschußweite vor Wavre verlegt.

Zweite Phase:

Der Vormarsch des franz. Gros erreicht Limelette, welches genommen wird. Die Holzbrücke verlangsamt den Vormarsch. Eine Batterie wird mit Bedeckung auf den Vorhöhen von Limelette postiert, um den preußische Vormarsch zu beobachten und aufzuhalten.

Der Scheinangriff auf Wavre wird mit Artillerie geführt. Der preußische Kommandeur hat die unglückselige Idee, eine Batterie vor der Vorstadt auf dem südlichen Ufer zu platzieren. Als die Vorstadt in Brand aufgeht, ist die Batterie verloren. Die franz. Kommandeur verhält sich auch nicht wesentlich geschickter, als er eine Eskadron in die Ortschaft führt, um die steinerne Brücke zu nehmen. Nachrückende

leichte Infanterie kann allerdings die Vorstadt nehmen, so daß den preußischen Pionieren keine Zeit bleibt, die Brücke zu zerstören. Der pr. Kommandierende der Reserveartillerie versäumt es, das Vorfeld der Vorstadt unter flankierendes Feuer seitens des Nordufers zu nehmen.

Dennoch werden die frz. Truppen vor Wavre in Richtung Detrou de Houx bei Limale gezogen und deren Artillerie eröffnet ein wirksames Flankenfeuer auf die preußischen Truppen östlich von Limale.

Dritte Phase:

Der preußische Oberkommandierende erhält den Befehl aus dem Hauptquartier, zwei 6 Bataillone an das Gros Richtung Plancenoit abzugeben und die Position bei Wavre aufzugeben. Der Herr Schiedsrichter konnte bis zum Ende des Spieles keinerlei Maßnahmen beobachten, wie diese Ordre hätte umgesetzt werden sollen: Abbruch des Gefechtes und Rückzug.

Die franz. Vorhut hat den ungedeckten Übergang nordwestlich von Wavre überschritten und trifft die auf die preußische Reserveartillerie und Reservekavallerie. Der Herr Schiedsrichter unterbricht das Kavallerie-Melee und verordnet beiden Parteien einen Halt. Die pr. Artillerie-Reserve zieht sich ohne jeden wirksamen Einsatz auf der Chaussee nach Löwen zurück. Das brennende Wavre muss aufgegeben werden.

Die Entscheidung fällt bei den Höhen von Limelette. Das preußische Haupttreffen wird aus Wavre und die Reserve von Fromont Ferme herangezogen. Die anfängliche Überlegenheit wird nicht ausgenutzt, und die Konzentration der Infanterie in verdeckter Aufstellung wird durch wirksames Feuer der Haubitzen ausgehebelt.



Abbildung 22: Kriegsspiel Wavre, Endstand mit preußischem Rückzug

### Ergebnis

Ein klarer taktischer Sieg der Franzosen: Als das Gefecht vom Vertrauten um ca. 4 Uhr nachmittags abgebrochen wurde, hatte die Partei rot die Dyle bei Limelette überschritten und war in

Begriff, die preußischen Einheiten auf die Chaussee zurückzudrängen und damit vom Gros zu trennen. Der Übergang bei Wavre wäre wegen der brennenden Vorstadt auf einige Stunden nicht nutzbar gewesen. Dies wurde aber durch die Übergänge bei Limelette und Gastuche wettgemacht.

Die preußischen Verluste betragen laut Tabelle ca. 1200, die der Franzosen ca. 200.

### Bewertung

Es sind aus Sicht des Vertrauten zahlreiche wunderschöne, exemplarische Fehler zu vermelden, die auf ihre Weise belehrend auf die künftigen Kriegsspiele wirken sollten.

Partei Rot (Franzosen)

Vorposten: Vor Wavre und am Übergang von Gastuche richtig eingesetzt.

Artillerie: Vor Wavre nicht optimal genutzt. Wenn möglich, ist Konter-Batterie-Feuer zu vermeiden. Lobend muss der Einsatz der Haubitzen vor Limelette erwähnt werden.

Infanterie: Nach den Regeln und dem Stand des taktischen Wissens eingesetzt.

Kavallerie: Im Allgemeinen richtig eingesetzt, bis auf das Melee zwischen Wavre und Ottenbourg in der 3. Phase.

Verbundene Waffen: Verbesserungsbedürftig. Ein Angriff auf eine Ortschaft wie die Vorstadt von Wavre wird mit Infanterie geführt, die von Artillerie unterstützt wird. Ein Angriff mit der Kavallerie ist unsinnig.

Partei Blau (Preußen)

Der zögerliche Gegenangriff auf den Höhen über Limelette war DER Kardinalfehler schlechthin. Anstatt nun sofort die anfangs schwachen frz. Positionen anzugreifen, wurde die Infanterie im Tal gesammelt und bot beste Ziele für eine Haubitzbatterie, was herbe Einbußen bedeutete. Es erschließt sich dem Vertrauten nicht, warum überhaupt ein Angriff wider den Befehl geführt wurde, da die Übergänge der Dyle nur hinhaltend verteidigt werden sollten. Die hohen Verluste sind durch taktisch falschen Einsatz zu erklären.

Vorposten: Wie immer vernachlässigt, besonders bei Wavre.

Infanterie: Im Allgemeinen nach den taktischen Erfordernissen eingesetzt. Als besonders unsinnig ist der Heldentod der Tirailleurs beim Frontalangriff auf eine Batterie zu vermelden. Des Weiteren war die haltende Infanterie bei Limelette dem Artilleriefeuer ausgesetzt.

Kavallerie: An der rechten Flanke nur für vereinzelte Aktionen eingesetzt. Vor Wavre wurde die Kavallerie in unsinnigen Attacken aufgerieben.

Artillerie: Nicht richtig verwendet, besonders bei der Verteidigung von Wavre. Hier hätte sich die tausendfach aus Lehrbüchern bekannte, bei dem Kriegsspiel Wartenburg auch praktizierte, flankierende Stellung bewähren können. Die Platzierung einer Batterie im Vorfeld von Wavre war die schlechteste aller Möglichkeiten und mußte zwangsläufig zum Verlust der gesamten Batterie führen. Des Weiteren wurden die Batterien bei Limelette nicht für die Vorbereitung des Angriffs verwendet, sie waren zu zerstreut und in zu großer Entfernung des nicht sehr wirkungsvollen Bogenschusses aufgefahren. Wer angreift, geht auf Kernschußweite heran und konzentriert die Batterien auf einen Punkt!

Verbundene Waffen: Der Angriff der Reservekavallerie wurde nicht durch die berittene Artillerie unterstützt und war dadurch zum Scheitern verurteilt.

Wie in den Vorjahren, möchte der Herr Schiedsrichter allen Officiers immer und stets auf das Allerlebhafteste empfehlen, sich auch mit den anderen Truppengattungen vertraut zu machen. Die Kavallerie ist das Auge der Armee!

#### **Verbesserungen des Spieles**

Die Truppensteine müssen eine besser lesbare Nummerierung erhalten.

Das nächste Kriegsspiel soll sich mehr auf die taktische Ebene der Sektionen konzentrieren.

Soweit die unmaßgebliche Meinung des Herrn Vertrauten.

## Realisierte Kriegsspiele in Schloss Zeilitzheim

Jahr	Szenario	Regelwerk	Teilnehmer <sup>33</sup>	Ebene	Kartenwerk
2008	Verteidigung von Zeilitzheim	Planspiel	8	Detachement von Kompanien	Kroki
2009	Belagerung von Torgau 1813	Reißwitz, vereinfacht	5	Regiment	Umgezeichneter Belagerungsplan von Vogel
2010	Elbübergang bei Wartenburg 1813	Dito	9	Brigade	Umgezeichneter Schlachtplan
2011	Mainübergang bei Zeilitzheim 1813	Dito	12	Armeekorps	Umgezeichnete bayerische Uraufnahme von Zeilitzheim
2011	Belfort 1870	Kunde	10?	Armeekorps	Umgezeichneter Plan des Generalstabswerks
2012	Leipzig 1813	Reißwitz, vereinfacht	9	Armeekorps	Sächsische Meilenblätter
2013	Pulvertransport Mühlberg 1813	Dito	14	Eskorte	Petrikarte, vergrößert
2014	Wavre 1815	Dito	10	Armeekorps	Ferraris Manuskriptkarte, vergrößert
2015	Kordonstellung Florennes 1815	Dito	12	Brigade	Ferraris Manuskriptkarte, vergrößert
2016	La Haye Sainte 1815	Planspiel	6	Detachement	Kroki, Umzeichnung der modernen TK 1:25.000
2017	Leipzig 1813	Planspiel	10	Dargestellte Einheiten 2013	Kroki, Umzeichnung der modernen TK 1:25.000
2018	Überfälle auf Marschkolonne & Zeilitzheim	Einparteien-Spiel	10	Detachement	Krokis
2019	Zeilitzheim 1813	Planspiel	13	Arriergarde einer Brigade	Bayerische Uraufnahme, vergrößert
2021	Sommerfeld 1813	Reißwitz	11	Brigade	Sächsische Meilenblätter, vergrößert

<sup>33</sup> Parteien Blau und Rot, Vertrauter, Protokollanten

## Abbildungen

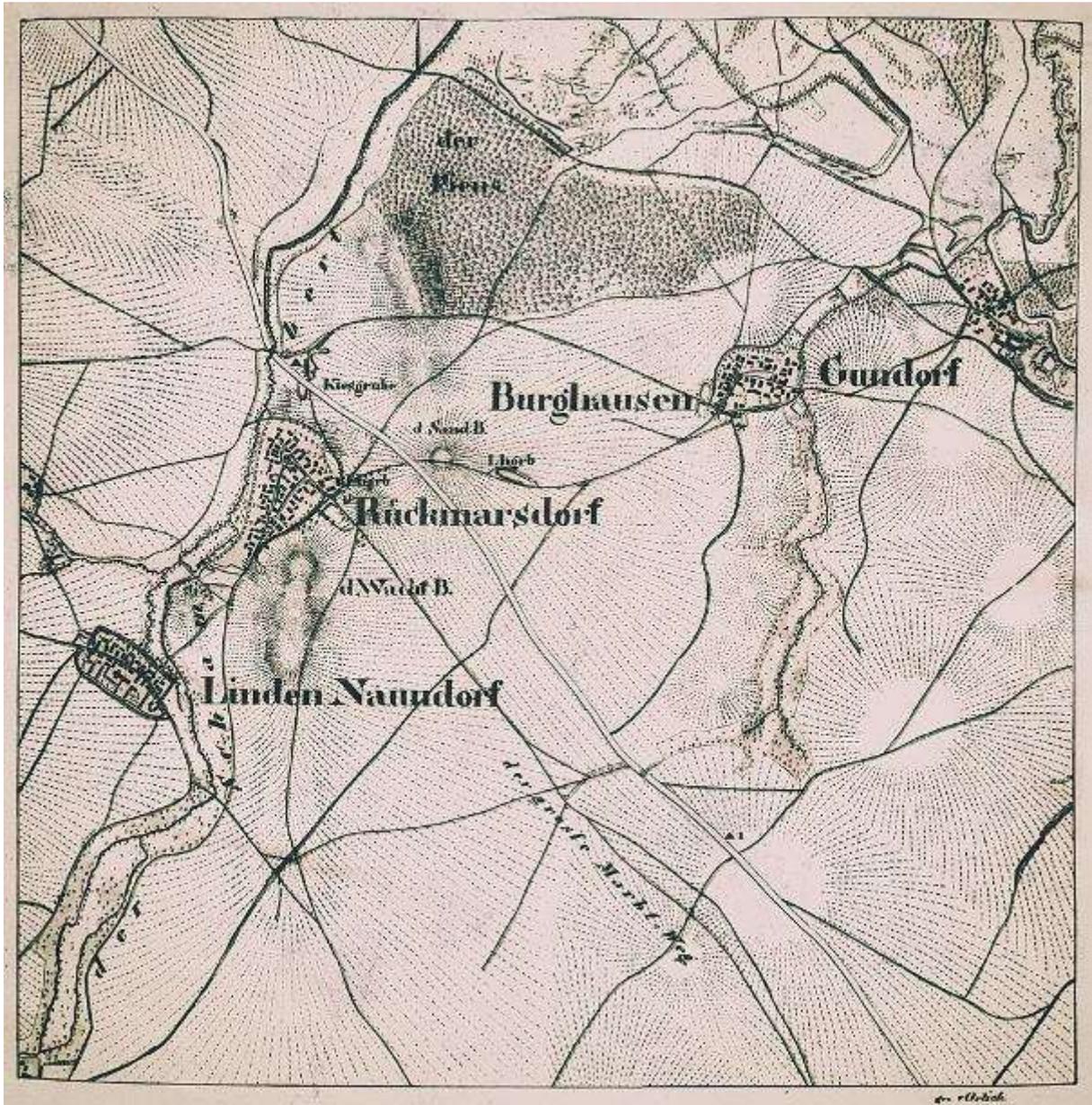


Abbildung 23: Unkolorierte Feldensche Karte von 1828, Plan von Leipzig und Umgegend. Maßstab 1:8.000. Section C.VI. Die Müllingsche Schraffendarstellung zeigt sanft geneigte Hänge und einige steilere Hügel. Die ebenen Flächen der Kuppen werden weiß gelassen. Aus der originalen Größe von 48 x 48 cm errechnet sich abgedeckte Fläche von ca. 6 x 6 km.

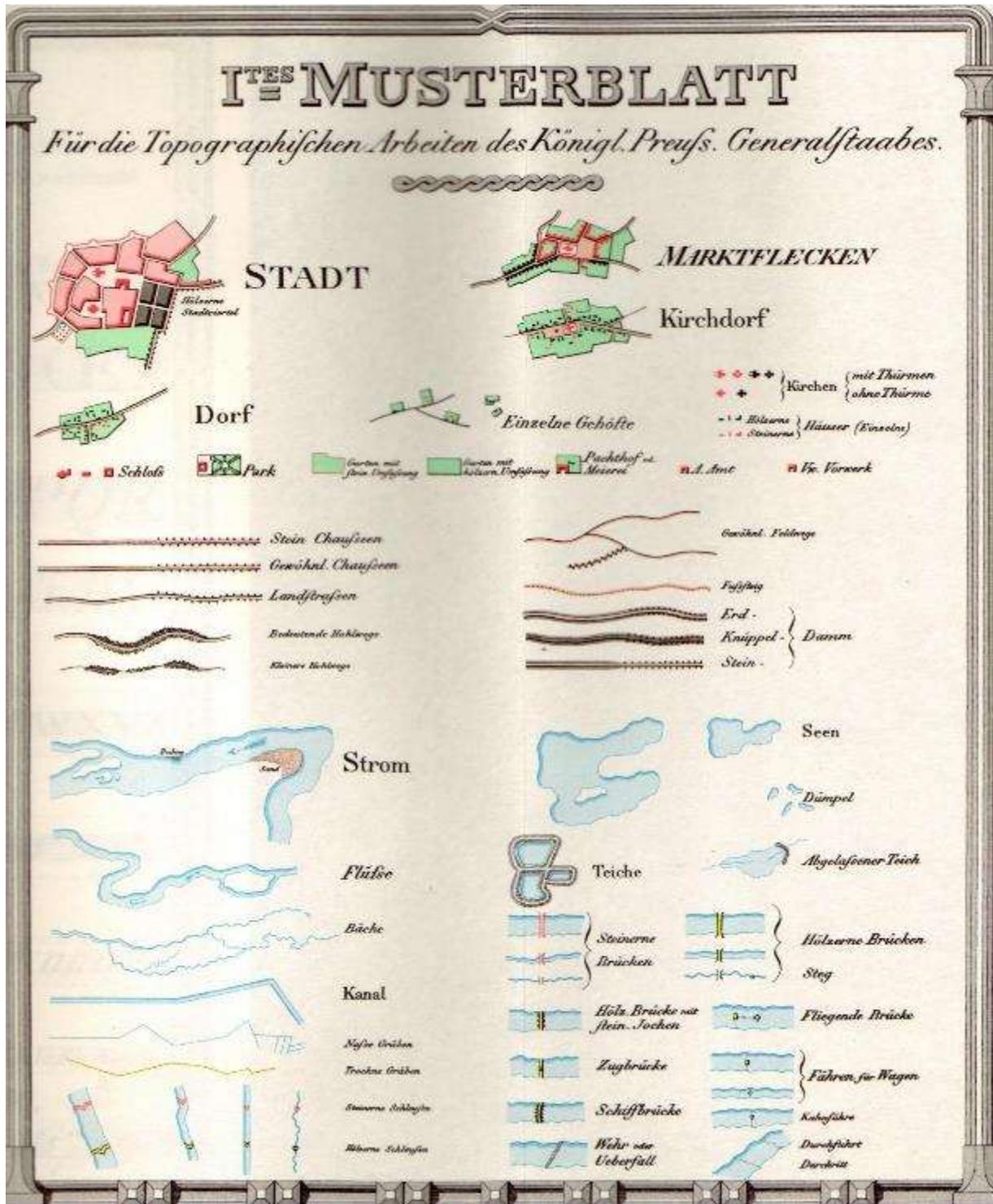


Abbildung 24: Erstes Musterblatt für topographische Arbeiten aus der Instruktion Müllings.



## Subscriptions-Anzeige.

Das sogenannte Kriegsspiel, Belehrung und Vergnügen zugleich gewährend, ist, was den Apparat und die gedruckte Anleitung dazu anbetrifft, fast vergriffen, und vielseitig ist der Wunsch laut geworden, diese Gegenstände, verbessert in Form und Materie und wohlfeiler im Preise, haben zu können.

Der bis dahin 23 Rthlr. Gold oder 26 Rthlr. Pr. Courant kostende Apparat war als erster Versuch in der Art mangelhaft angefertigt, daß von den Bleiplatten nach kurzem Gebrauche die Farbe absprang, und dieselben nur mit Schwierigkeiten und an manchen Orten vielleicht gar nicht renovirt werden konnten. Auch die Verpackung dieser Plättchen (Pions), drei und vierfach übereinander, beförderte das Abspringen der dick aufgetragenen Lackfarbe.

Nach mancherlei Versuchen ist es gelungen, die bisherigen bleiernen Pions durch dergleichen von Gußeisen zu ersetzen, auf welchem die Grundfarbe eingebrannt, und der übrigen Färbung dadurch eine fast unverwundliche Haltbarkeit gegeben worden ist. Außerdem werden diese Pions in kleinen dauerhaften, mit Schieber versehenen Cartons, nicht wie es bisher der Fall war, über, sondern nebeneinander verpackt.

Es ist ferner der Wunsch ausgesprochen worden, auch Apparate von geringerer Truppenstärke, als der in 2 Armee-Corps, so wie überhaupt auch die andern Gegenstände des Spiel-Apparats, nach Bedürfnis einzeln haben zu können.

Es sollen zu dem Ende angefertigt werden:

### I. Spiel-Apparate in der Stärke von zwei Armee-Corps.

- 1) Mit Pions zu 2 vollständigen Armee-Corps, verpackt in 10 Cartons. Jedes Corps ist stark: 24 Bataillone Linien-Infanterie, 1 Bat. Jäger, 1 Bat. Pioniere, mit 8 Ponton-Pions; 32 Escadrons, und zwar: Kürassiere 8 Escab., Ulanen 8 Escab., Dragoner 8 Escab., Husaren 8 Escab.; Artillerie: 5 Batterien 6pfündige, 3 Batterien 12pf. à 8 Piecen, 3 besattelte Batterien, 1 7pf. Haubitze-Batterie, mit den nöthigen Munitionswagen-Pions.
- 2) Mit der gedruckten von Reifewitzschen Anleitung zum Spiele, die als Anhang hinzugefügt ist, was seit der ersten Erscheinung sowohl an Schriften als auch an Kriegsspiel-Plänen erschienen ist.
- 3) Mit den dazu gehörigen Würfeln und einem Blatte bedruckter Etiketten zur Reserve.
- 4) " der Verlust-Tabelle und den Markirungen dazu.
- 5) " 4 Schußweiten- } Maßstäben aufgelegt.
- 6) " 4 Marschweiten- }
- 7) " einem gedruckten Wöschung-Maßstab.
- 8) " " Plan.

Ein solcher Apparat kostet 18 Rthlr. Courant.

### II. Spiel-Apparate in der Stärke von zwei Divisionen.

- 1) Mit Pions zu 2 vollständigen Divisionen, in 5 Cartons verpackt (à 13 Bataillone Linien-Infanterie, Jäger, Pioniere ic., 16 Escadrons und 6 Batterien ic.)
- 2) Bis mit 8, wie bei I.

Ein solcher Apparat kostet 12½ Rthlr. Courant.

Digitized by Google

Abbildung 3: Subskriptionsanzeige zum Kriegsspiel, Militärwochenblatt (1833), Nr. 18, 1. Seite





Abbildung 27: Kriegsspiel Sommerfeld, Letzte Phase vor dem Abbruch durch den Vertrauten. Der preußische Angriff steht bevor, noch ist nichts entschieden.



### Marsch-Tableau



für die Armee vom Main von Würzburg nach Nürnberg

Truppenteile	Dislokation	Den 2. Nov.	Den 3. Nov.	Den 4. Nov.	Den 5. Nov.	Den 6. Nov.
9te Brigade	Zugfeld	Volkach 2 1/2 M.	-	Hilmssteden 3 1/2 M.	Ensteden 3 1/2 M.	Fürth 3 M.
1tes Korps	Neuburg/Biebetried	-	Wesenheim 2 1/2 M.	Neustadt adEl. jenreits 3 1/2 M.	Nürnberg vorwärts 3 1/2 M.	-
Res.-Cavallerie/ Haupt-Quartier	Wiesburg	-	Mannsbheim 3 M.	Zungenfeld 3 1/2 M.	Herzbach/Karnbach 4 M.	-
3tes Korps	Neustadt	-	Markt Einersheim 3 M.	Neustadt adEl. 3 1/2 M.	Fürth 3 1/2 M.	-
2tes Korps	Egelsbach	-	Sollhofen 3 M.	Stollhofen/Winden 3 1/2 M.	Endelsberg 3 1/2 M.	-
Res.-Artillerie	Sonnenhausen	-	Hilfenheim jenreits 3 1/2 M.	Markt Zellbach 3 1/2 M.	Nürnberg vorwärts 3 1/2 M.	-

Alle Marschelemente werden, bis auf die höheren Stäbe, sich zur Lagerung in enge Bewässerung legen.

Den Kolonnenführern wie auch den Führern der einzelnen Marschabteilungen wird es zur Aufgabe gemacht, auf das strengste auf die Marschdisziplin zu achten.

Alle weiteren Marschregeln zur Marschlagierung nebst der Verproviantierung, werden durch die jeweiligen Korps-Stäbe entworfen.

Abbildung 28: Anlage zur Marschdisposition, Marschtableau für das Armeekorps, die 9. Brigade einschließend, welche den Rückzug am 2-3. November decken soll. Planspiel „Verteidigung der Volkach Linie“ (14. Kriegsschule).



### III. Armeecorps

Oberquartiermeister

No. *Dispositivum 5te Linie*

Begeben am *17ten Okt. 1813* im Hauptquartier zu *Leipzig*

Die Schlesische Armee hat am heutigen Vormittag, bei einem weiteren heroischen Angriff auf der blutigen Wallstatt, dem Feind die Dörfer Gohlis und Gutsisch entrissen und ihn hart auf Leipzig zurückgeworfen.

Nach der Verstärkung durch das von Eilenburg herangeeilte VII. rez. Armeecorps unter dem General Grafen Kempter, verläuft die feindliche Stellung im Norden von Leipzig nunmehr südlich von Pleiße und Parthe bis Taucha, welches als äußerster rechter Flügel der feindlichen Aufstellung von sächsischen Truppen besetzt ist.

Unsere Nordarmee beginnt nach ihrem Linksabmarsch, zwischen Moclau und Taucha, bei der 12ten Stunde des morgigen Tages, mit 4 Kolonnen den Übergang über die Parthe, um zum weiteren Angriff auf Leipzig zu schreiten. Das Koops Bülow als linke Angriffskolonne, geht bei Taucha über die Parthe und greift in Richtung Paunsdorf an.

Ew. Hochwohlgeboren wird hiermit anbefohlen, mit ihrer Brigade bei Görlichshain und Cummersdorf, den Anriff der Nordarmee durch ein vorzeitiges Avancement jenseits von Vanitsch und Borsdorf, mithin auf dem linken Ufer der Parthe dergestalt zu unterstützen, daß ihre Brigade den Vormarsch mit der 9ten Stunde des 18ten Oktober beginnt.

zügig die Übergänge der Parthe gewinnt und die Ortschaft Sommerfeld und den östlich davon liegenden Höhenrücken besetzt, um aus dieser Stellung heraus den feindlichen rechten Flügel bei Taucha in Flanke und Rücken zu bedrohen und mithin dem Korps Bülow den Übergang an selbiger Stelle zu erleichtern.

Des Weiteren beidseits der Poststraße bis diesseits Paunsdorf zu rekonozieren und Verbindung mit dem rechten Flügel Bennigens, welcher entweder durch die 2te Oester- leichte Division Budna, oder durch die Reiterei Platows in Erscheinung tritt, im Raume Engelsdorf Baalsdorf herzustellen.

*Joh. Lt. von Erlens*

Für das königliche Exemplar der Chef des Generalstabs

*Albrecht von Krüger*

Abbildung 29: Kriegsspiel Sommerbefehl, Tagesbefehl an die 5. Preuß. Brigade vor Sommerfeld. (16. Kriegsschule)

Ordre de Bataille

Observations-Korps Boock / 9te Brig.

Groskolonnen den 2ten Rot. 18.

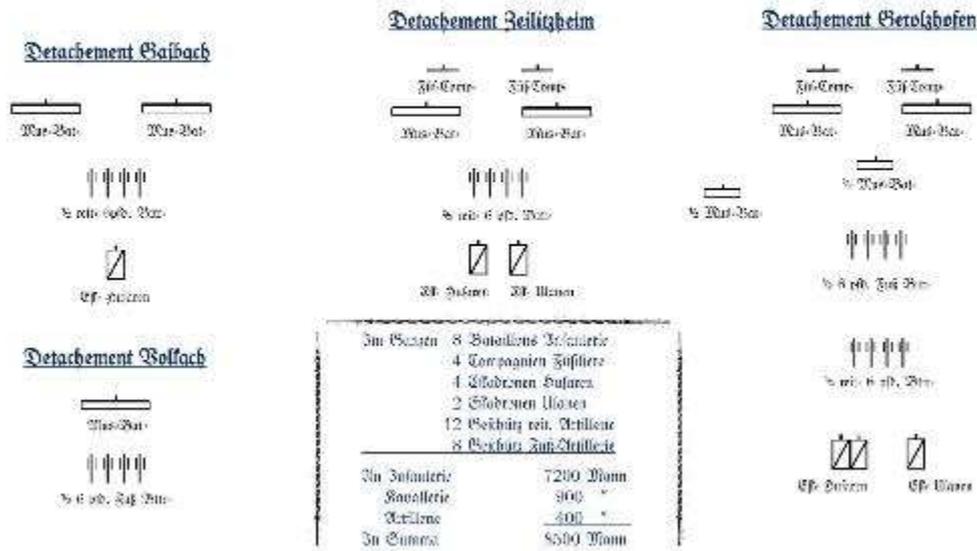


Abbildung 30: Schlachtordnung für das Planspiel "Verteidigung der Volkach-Linie". Das Planspiel betrifft das Detachement Zeilitzheim. (14. Kriegsschule)

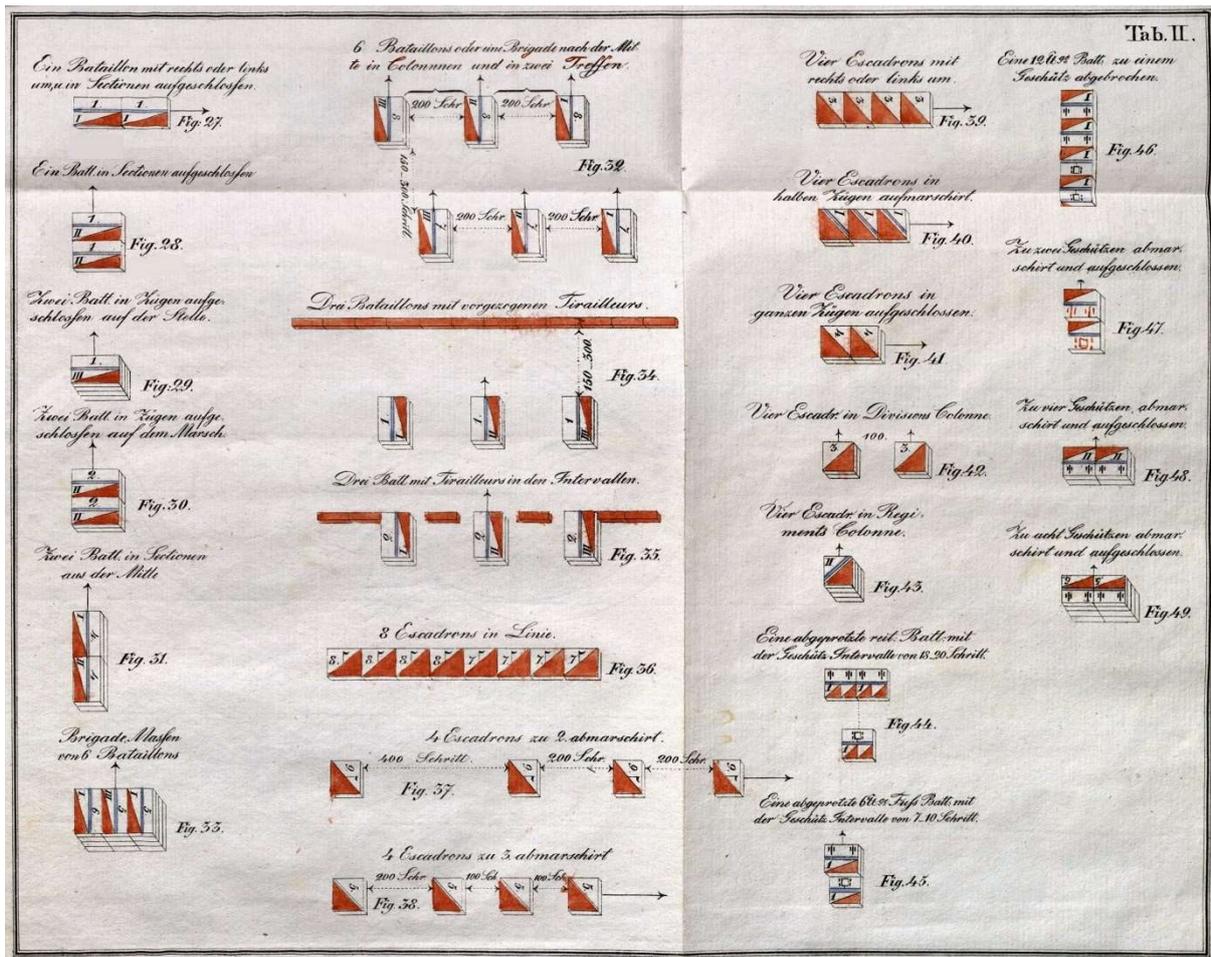


Abbildung 31: Verschiedene taktische Formationen der Infanterie, Kavallerie und Artillerie für die Partei Rot (Tabelle II, Reißwitz 1824)