

KAISERLICHES



PATENTAMT.

# PATENTSCHRIFT

— № 234284 —

KLASSE 77*d.* GRUPPE 8.

AUSGEBEN DEN 5. MAI 1911.

HEINRICH BÖTTGER IN SAARLOUIS, RHL.D.

Geländekarte für Kriegsspiele.

Patentiert im Deutschen Reiche vom 28. Dezember 1909 ab.

Bei den bekannten Kriegsspielen wurden bisher meist Landkarten verwendet, auf denen Linien und Punkte gleich weit voneinander entfernt angebracht sind, welche die Marschlinien und Aufstellungspunkte der die Soldaten markierenden Figuren darstellen. Bekannt ist ferner, daß zwecks Kenntlichmachung der sich im Gelände bietenden Schwierigkeiten die Linien der in regelmäßige und gleich große Felder eingeteilten Landschaften verschiedenartig markiert werden.

Bei diesen Kriegsspielen werden strategische Märsche ausgeführt und Aufstellungen vorgenommen, welche den taktischen Erfolg eines Gefechtes oder einer Schlacht vorbereiten, die einzelnen Vorgänge eines Gefechtes aber nicht zur Vorführung bringen.

Die vorliegende Neuerung stellt dagegen ein Spielbrett dar, auf welchem unter Annahme einer allgemeinen und einer besonderen Kriegslage nicht die einem Gefecht vorausgehenden Märsche, sondern nur das Gefecht selbst, und zwar dieses in seinen einzelnen Vorgängen vom Eintritt in das feindliche Fernfeuer an bis zum Rückzug und der Verfolgung der Truppen unter Einfügung des Vorrückens im Fernfeuer, der kompagnieweisen Entwicklung kampfkraftiger Schützenlinien, der Wirkung des Schützenfeuers im Nahkampf und des Sturmangriffes mit der blanken Waffe sowie einer etwaigen Überflügelung im Spiele vorgeführt wird.

Die Spielregeln beruhen auf Gesichtspunkten, welche dem Exerzierreglement für die Infanterie und der Manöverordnung entnommen sind, und das Spiel verläuft in der Form einer

der Wirklichkeit möglichst nahekommenen Gefechtsübung im Gelände.

Beim Einrücken in das feindliche Fernfeuer entfalten sich die bei Beginn des Spiels herangekommenen Regimenter in Kompagnien und diese rücken einzeln oder bataillonsweise nicht nur auf gebahnten Wegen, sondern meist quer über Äcker und Wiesen, quer durch Gehölze und Wälder, über Gräben und Bäche, bergan und bergab in der ihnen angewiesenen Richtung zum Nahkampf vor und entwickeln sich zu gegebener Zeit durch Gliederung für den Kampf — unter Bildung von Schützenlinien — in breiter Front. Jede einzelne Abteilung bedarf zu ordnungsmäßiger Betätigung auf dem Schlachtfelde eines Entwicklungsraumes von der Tiefe zur Breite bezüglich eines ihr für den Angriff zugewiesenen Raumes, und die nachfolgenden Abteilungen sollen zur Vermeidung unnötiger Verluste einen Treffenabstand innehalten. Zur Darstellung solcher Entwicklungs- bezüglich Angriffsfelder sind bei der vorliegenden Neuerung Landkarten großen Maßstabes, sogenannte Geländekarten, verwendet, welche außer den allgemeinen Geländebeziehungen auch die genaueren Einheiten, wie Abhänge, Dämme, Wälle, Schluchten, Einschnitte, Fußwege, Gestelle, Bäche, Gräben, Teiche, Brücken, Stege, Tunnels, Überführungen, Gehöfte, einzeln stehende Gebäude, Feldschanzen, Schützengräben, Verhaue, Gehölze, Weinberge, Hopfenpflanzungen, Steinbrüche, Sandgruben, Halden usw., aufweisen. Diese Geländekarten sind in gleichseitige oder ungleichseitige Vielecke bildende Spielfelder eingeteilt, von denen jedes Feld sich mit den

benachbarten in einer Linie berührt. Die die Soldaten markierenden Figuren marschieren nicht, wie bei den Kriegsspielen, auf Linien nach Punkten, sondern werden auf den zwischen den Linien liegenden Feldern so bewegt, daß der Stand der Figuren in gewissen Zeitabschnitten den Stand des Gefechtes zeigt. Die Größe der Felder ist verschieden bemessen. Eine einfache Regel für die verschiedenartige Größe der Spielfelder ergibt sich aus dem im Exerzierreglement gegebenen Anhalt, daß als Entwicklungsraum beim Angriff für eine kriegsstarke Kompagnie etwa 150 m Breite zu rechnen sind, und daß bei mangelnder Deckung die hinteren Treffen in der Regel einen Abstand von etwa 300 m Tiefe einzuhalten haben. Selbstverständlich verringert sich dieser Abstand im Verhältnis der im Gelände vorhandenen Deckung. Bei vorliegender Geländekarte sind dementsprechend für den Wald, die dem Feinde gegenüber im toten Winkel liegenden Abhänge und ähnliche Geländeverhältnisse Kompagniefelder von 150 m Front Breite und entsprechender Tiefe angenommen, für die offene Ebene Felder von 300 m Breite und Tiefe, welche je ein Angriffsfeld für zwei nebeneinander vorgehende Kompagnien oder den Entwicklungsraum für ein Bataillon vorstellen und den erforderlichen Treffenabstand wahren. Für Gelände, welche weder der ersten noch der zweiten Art sinngemäß zugeteilt werden können, ist eine Mittelgröße mit etwa 225 m Größe, und für Ortschaften, Gehöfte usw., die abschnittsweise oder einzeln verteidigt werden können, sind kleinere Kompagniefelder vorgesehen. Diese einfache Einteilung bringt zugleich die verschiedene Schnelligkeit des Vorrückens und die verschiedenen Entfernungen, auf welche das Nahfeuer am wirksamsten

ist, zur Anschauung und genügt allen Ansprüchen, welche man bei einem Spiel billigerweise stellen kann.

Die Zeichnung stellt beispielsweise einen Ausschnitt aus der im Maßstab 1:6250 der natürlichen Länge gezeichneten Geländekarte der Schlacht bei Spichern, 6. August 1870, dar, und zwar das Gelände, auf welchem vom Stieringer Waldstück aus der preußische Angriff und die Erstürmung der von den Franzosen verteidigten Häusergruppen »Goldene und Alte Bremm« erfolgte, und darauf den Abhang des dahinter liegenden Forbacher Berges kämpfend erstiegen und der Spicherer Wald besetzt wurde. Beim Spielen beginnt der Nahkampf mit Schützenfeuer, sobald sich beide Parteien durch Vorziehen der Figuren so nahe gerückt sind, daß nur noch je ein freies Feld zwischen den sich bekämpfenden Kompagnien liegt, und auf diesem freien Felde sucht die Schützenkette dem Feinde noch näher zu kommen und ihn durch Feuerwirkung so weit zu erschüttern, daß im Sturmangriff die Schützen und die nahe dahinter folgende Unterstützung die freien Felder mit »Hurra« überschreiten, die feindlichen Felder besetzen und den dahinter befindlichen Abhang unter Feuerwirkung nehmen können.

#### PATENT-ANSPRUCH:

Geländekarte für Kriegsspiele, dadurch gekennzeichnet, daß sie in gleichseitige oder ungleichseitige Spielfelder verschiedener Größe eingeteilt ist, von denen jedes Feld sich mit den benachbarten in einer Linie berührt, zu dem Zwecke, die für eine Felddienstübung maßgebenden Eigenschaften des Geländes in ihrer Verschiedenheit darzustellen.

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen.

