



Warenzeichen ges. gesch. und international registriert

WEHRSCACH „TAK-TIK“

DRGM und Auslands-Patente
System Rud. u. Otto Schmeißer

Das führende militärische Kampf- und Lehrspiel

für Geistesschulung, Wehrerziehung und Volksbildung,

anerkannt und eingeführt bei

Wehrmacht, Polizei und SS,

Reichsarbeitsdienst, Grenzzollschutz,

Parteigliederungen, Ordensburg der NSDAP,

Reichs-, Gau- und Kreisschulen,

DAF-Werkscharen,

DAF „Kraft durch Freude“.

Deutsche Volksbildungsstätten.

Schulen, Hitlerjugend.

HERAUSGEBER:

WEHRSCACH-SPORTLEITUNG, BERLIN W, NASSAUISCHE STRASSE 65a

VERLAG BERNHARD LEHNERT, BERLIN W 50

Alle Rechte aus dem Gesetz vom 19. 6. 1901 sowie das Übersetzungsrecht sind vorbehalten
Copyright 1941 by Verlag Bernhard Lehnert, Berlin

Spielerläuterungen auch in den wichtigen Fremdsprachen - Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung des Verlages

Wehrschach-Kampfaufgaben nebst Lösungen

werden von 120 deutschen Tageszeitungen, Zeitschriften und offiziellen Organen ständig und fortlaufend veröffentlicht, u. a. von: Bodensee-Rundschau, Bremer Zeitung, Breslauer Neueste Nachrichten, „Fridericus“, Funk-Zeitung, Fränkischer Kurier, Hamburger Nachrichten, Hannoverscher Anzeiger, Kölnische Zeitung, Deutsche Kreuzworträtsel-Zeitung, „Die Luftwacht“ Mainzer Anzeiger, „Der junge Nationalsozialist“ NS. Reichskriegerzeitung, „Der SA-Mann“, Schülerzeitung des NS. Lehrerbundes „Hilf mit“ Soldatenzeitung des Luftgauves VII „Im Fadenkreuz“, Stettiner General-Anzeiger.

A. Allgemeine Erläuterung

1. Tak-Tik ist ein Kampf- und Turnier-Lehrspiel für zwei Personen mit gleich starken Parteien „Blau“ und „Rot“

2. Die Figuren versinnbildlichen die Truppen und Waffen. Jede Partei verfügt über 18 Figuren:

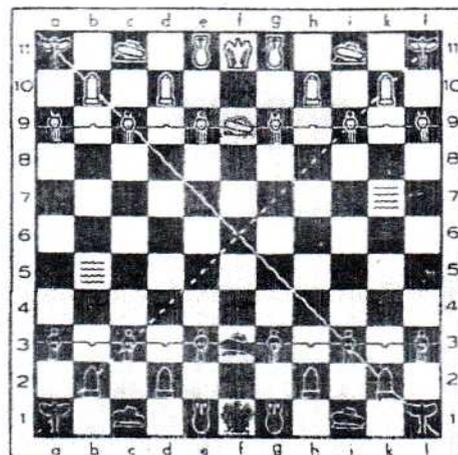
- | | | |
|---------------------|---------------------|-----------------------|
| 6 Infanteriefiguren | 3 Panzerkampfwagen | 2 Jagdfliegerfiguren |
| 1 Hauptfigur | 4 Artilleriefiguren | 2 Kampffliegerfiguren |

In der **Infanteriefigur** sind die Infanterie, MGK., Pioniere und dergl. verkörpert. Die **Artilleriefigur** stellt zugleich schwere und leichte Artillerie, einschl. der Flakwaffe dar, während die **Fliegerfiguren** die verschiedenen Gattungen der Luftwaffe umfassen. Die **Hauptfigur** versinnbildlicht die völkischen, militärischen und wirtschaftlichen Kräfte und Reserven jeder Partei.

3. Der **Spielplan** ist von zwei Diagonalen durchkreuzt, und zwar von einer **Hauptstraße** (Bahnlinie)  und von einem **Flußlauf** 

Die durch **Wellenlinien** kenntlich gemachten Felder b5 und k7 stellen **Seengebiete** dar.

Die durch die Felderreihen 3 und 9 verlaufenden Hauptstellungen  grenzen den **Aufmarschraum** jeder Partei (Felderreihen 1 bis 3 bzw. 9 bis 11) ab.



Vor Spielbeginn nehmen die blauen Figuren auf den Felderreihen 1, 2 und 3, die roten Figuren auf den Felderreihen 9, 10 und 11 die **hierneben abgebildete Aufstellung**.

B. Kampfregeln

Die **Zugart** und die **Schlagweise** der verschiedenen Figuren sind der Bewegungsart und der Kampfkraft der betreffenden Waffen sinnbildlich angepaßt, aber aus spieltechnischen Gründen vereinfacht und schematisiert.

1. Das „Ziehen“ der Figuren (Siehe auch die Beispiele auf Seite 3 und Spalte C der Kampfregeln-Tabelle)

- a) Jeder Partei steht abwechselnd ein „Zug“ mit einer beliebigen eigenen Figur von einem Feld auf ein anderes zu. Alle Figuren dürfen sowohl **gerade**, d. h. **vorwärts** oder **rückwärts** oder **seitwärts**, als auch **schräg** „ziehen“.
- b) Je nach der Waffenart und ihrem natürlichen Bewegungstempo „ziehen“ die Figuren jeweils 1 bis 5 Felder weit, und zwar:

1. die Infanteriefigur 1 Feld,	4. die Artilleriefigur 1 bis 4 Felder,
2. die Hauptfigur 1 bis 2 Felder,	5. die Jagdfliegerfigur und
3. die Panzerwagenfigur 1 bis 3 Felder; bei einem Dreifelderzug auch im rechten Winkel gemäß den beiden Skizzen zu Ziff. 3 auf Seite 4.	die Kampffliegerfigur 1 bis 5 Felder.

Infanterie und Panzerwagen dürfen auf der Hauptstraße ausnahmsweise 1 bis 4 Felder weit ziehen. Die Hauptfigur darf über die Hauptstellung Linie 3 bzw. 9 nicht hinausziehen.

- c) Nur den **Fliegern** ist das „Ziehen“ über eigene und feindliche Figuren hinweg erlaubt, aber **nicht über feindliche Flieger und Artillerie** (Flieger stellt Luftsperr, Artillerie zugleich Flak dar).
- d) Den **Flußlauf** dürfen **alle** Figuren besetzen und überqueren, jedoch dürfen sie **auf der Flußlinie nicht entlangziehen**. Eine Ausnahme bilden die Flieger, ihnen allein ist das Entlangziehen auf dem Flußlauf erlaubt.
- e) Die **Seengebiete** darf keine Figur besetzen oder durchziehen. **Flieger** dürfen die **Seengebiete** zwar überfliegen, aber nicht besetzen.

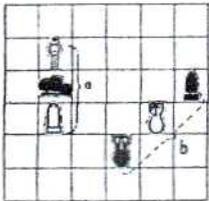
2. „Schlagen durch geraden Angriff“ (Siehe auch Beispiele auf Seite 3 und Spalte C der Kampfregeln-Tabelle).

- a) Das „Schlagen“ gilt als „Zug“, ist aber **kein Zwang**.
- b) Es darf **nur in geraden Richtungen** geschlagen werden, d. h. nur **vorwärts** oder **rückwärts** oder **seitwärts**, niemals aber „schräg“! Der **Panzerwagen** darf auch im **rechten Winkel**, aber ebenfalls nur **gerade** schlagen. (Siehe die beiden Skizzen in Spalte C zu Ziff. 3 der Kampfregeln-Tabelle auf Seite 4).
- c) Eine Figur kann **nie allein schlagen**, sondern stets nur in **Verbindung** mit einer **zweiten, ebenfalls schlagberechtigten beliebigen Figur** der eigenen Partei. Ausgeführt wird der „Schlagzug“ nur von **einer** der beiden angreifenden Figuren, indem sie die geschlagene Figur wegnimmt und, mit Ausnahme der Artillerie (vergl. Ziffer 2f), das Feld der weggenommenen Figur besetzt.
- d) Eine Figur kann von zwei feindlichen Figuren nur dann „geschlagen“, also weggenommen werden, wenn die beiden angreifenden Figuren von der zu schlagenden Figur den in Spalte C der Kampfregeln-Tabelle (auf Seite 4) vorgeschriebenen **Felderabstand** in „gerader“ Richtung haben.
- e) Dem **Panzerwagen** ist naturgemäß das Schlagen über die Seengebiete hinweg verwehrt.
- f) Die **Artillerie** „schlägt“ über andere Figuren sowie über Seengebiete hinweg, jedoch stets **„ohne Zug“**, d. h. **ohne Änderung ihres Standortes**, (da Vernichtungsfeuer von der Stellung aus). Wenn beim Schlagen eine Artilleriefigur mitwirkt, schlägt stets die andere Figur. Ist auch diese eine **Artilleriefigur**, so **bleiben beide Figuren stehen**.
- g) Der **Flieger** schlägt ebenfalls über Seengebiete sowie über andere Figuren hinweg, aber nicht über feindliche **Flieger** (Luftsperr!) und nicht über feindliche **Artillerie** (Flak!). Das geschlagene Feld wird besetzt.

Beispiele für das „Schlagen durch geraden Angriff“

- Blau-Inf. auf g 3 und h 4. — Rot-Artl. auf g 4. — Angenommen, Blau ist am Zuge, so kann Blau die Rot-Artl. mit einer der Blau-Inf.-Figuren „schlagen“ und wegnehmen. Die Rot-Artl. wäre aber z. B. nicht schlagbar, wenn die Blau-Inf. auf g 3 und h 5 stehen würde, weil die Blau-Inf. h 5 nicht „schräg“ nach g 4 schlagen darf. Es müssen eben stets 2 Figuren schlagberechtigt sein.
- Rot-Flieger auf b 7 und Rot-Artl. auf 17. — Blau-Panzerwg. auf g 7. — Der blaue Panzerwg. ist doppelt bedroht und kann von Rot-Flieger b 7 geschlagen werden, indem dieser im Fünffelderzug das Feld g 7 besetzt. Die rote Artl. könnte den Schlagzug nach g 7 nicht ausführen, weil sie laut Ziff. B 2 f auf ihrem Feld verbleibt.
- Blau-Artl. auf c 6 und g 2. — Rot-Panzerwg. auf g 6. — Angenommen, Blau ist am Zuge, so kann Blau den Rot-Panzerwg. g 6 „ohne Zug“ einfach wegnehmen, weil die Artl. „ohne Zug“ 4 Felder weit „schlägt“ und auf ihrem Feld verbleibt.
- Rot-Flieger auf b 2. — Rot-Panzerwg. auf h 4. — Blau-Panzerwg. auf g 2. — Blau-Artl. auf h 3. — Rot ist am Zuge. Der Blau-Panzerwg. ist doppelt bedroht und kann vom Rot-Flieger im Fünffelderzug oder vom Rot-Panzerwg. im Dreifelderzug (Winkelzug) von Feld g 2 verdrängt und „geschlagen“ werden.
- Rot-Hauptfigur auf g 1, Rot-Artl. auf e 2. — Blau-Flieger auf b 1, Blau-Artl. auf g 5. — Angenommen, Rot ist am Zuge: Rot sieht seine Hauptfigur durch den Blau-Flieger und die Blau-Artl. bedroht. Um den Blau-Flieger abzuwehren, deckt Rot die Rot-Haupt-Figur durch Rot-Artl. (Flak), indem es die Rot-Artl. e 2 nach 1 zieht, so daß dem Blau-Flieger durch die Artl. (Flak)-Sperre der Schlagzug von b 1 nach g 1 über die Rot-Artl. (Flak) versperrt ist.

3. Schlagen durch „gerade oder schräge Einschließung“

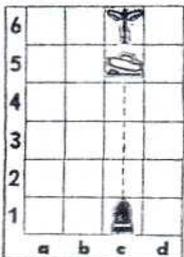


Ist eine Figur zwischen zwei feindliche beliebige Figuren derart eingeschlossen, daß die drei Figuren eine **zusammenhängende gerade** (senkrechte oder waagerechte) oder **schräge Felderreihe** bilden, so kann der Gegner, sobald er am Zug ist, die eingeschlossene Figur durch Wegnehmen schlagen, ohne jedoch die Standorte seiner einschließenden Figuren zu ändern. Sowohl das „Einschließen“ wie auch das spätere „Schlagen“ gilt **jedesmal als „Zug“**.

Beispiele: a) Blau-Panzerwg. durch Rot-Inf. und Rot-Artl. „gerade“ eingeschlossen.

b) Rot-Flieger durch Blau-Artl. und Blau-Flieger „schräg“ eingeschlossen.

4. Schlagen durch Zusammenwirken von Artillerie und Luftwaffe



Gelingt es einem Flieger, das Feld unmittelbar hinter einer feindlichen beliebigen Figur, die von einer Artilleriefigur im geraden Vierfelderabstand bedroht wird, zu besetzen, derart, daß die drei Figuren eine **gerade** (senkrechte oder waagerechte) Felderreihe bilden, so kann der Flieger, sobald seine Partei am Zug ist, die feindliche Figur schlagen, indem er das feindliche Feld besetzt. Die Felder zwischen der Artilleriefigur und der bedrohten feindlichen Figur (im Beispiel: Panzerwg.) brauchen nicht figurenfrei zu sein, da die Artillerie über alle Figuren hinweg schlägt.

Beispiel:

Rot-Panzerwg. auf c 5. — Blau-Art. auf c 6; Blau-Flieger auf c 6. — Blau ist am Zuge und schlägt den Rot-Panzerwg. c 5 durch Wegnahme und Besetzen des Feldes c 5 mit dem Blau-Flieger.

C. Die Entscheidung

Eine Partei hat gesiegt:

- wenn sie die **Hauptfigur** des Gegners geschlagen hat. — Oder
- wenn der Gegner nicht mehr über insgesamt **5 Erdwaffen** verfügt (als **Erdwaffen** gelten: Infanterie, Panzerkampfwagen und Artillerie). — Oder
- wenn eine Partei insgesamt **5 beliebige Felder** des Aufmarschraumes des Gegners (das sind die Felderreihen 1, 2 und 3 bzw. die Felderreihen 9, 10 und 11) mit **Erdwaffen**, darunter mit mindestens einer Infanteriefigur, besetzt hat, ohne daß der Gegner im unmittelbar anschließenden Zug eine der 5 Figuren zu schlagen vermag. — Oder
- wenn der Gegner alle **6 Infanteriefiguren** verloren hat. — Oder
- wenn der Gegner keine Möglichkeit mehr zum „Ziehen“ besitzt.

Das Spiel gilt als „unentschieden“,

- wenn es dem Gegner möglich ist, mit dem der Entscheidung unmittelbar folgenden Zuge, der eingeräumt werden muß, gleichfalls eine Entscheidung, d. h. einen Sieg zu erreichen. — oder
- wenn beiderseits durch Zugwiederholung dreimal in einer Partie Zug um Zug die gleiche Stellung herbeigeführt wird.

Beispiel einer Kampfpartie

Abkürzungen: J = Infanterie, H = Hauptfigur, P = Panzerkampfwagen, A = Artillerie, F = Jagdflieger oder Kampfflieger.
Zeichenerklärung: — = „zieht nach“. × = „schlägt“. * = Rot zieht. (B...) = Hinweis auf Abschnitt B... der Kampfregeln.

Blau zieht an:

- J c 3 — c 4 * J i 9 — i 8.
- P c 1 — d 3 * A k 10 — k 8.
- P d 3 — e 5 * J i 9 — i 8.
- F l 1 — f 6 * F a 11 — e 7.
- A k 2 — k 4 * F g 11 — g 8.
- F e 1 — e 2 * F g 8 — g 5.
- Blau ist bedroht (B 3), deshalb F f 6 — g 6 * P i 11 — h 9.
- P e 5 — c 6 * A h 10 — g 10.
- P c 6 — e 7 × F e 7 (B 2 c) * F g 5 — g 6 × F g 6 (B 4).
- F a 1 — b 1 * P h 9 — h 7.
- F b 1 — b 6 * P f 9 — e 7 × P e 7 (B 2 c).

12. F g 1 — g 6 × F g 6 (B 2 c)

* A k 8 — i 9.

13. A b 2 — e 5 * A i 9 — f 6.

14. F b 6 — a 6 * P h 7 — i 6.

15. J i 3 — i 4 * F l 11 — i 9.

16. P f 3 — f 6 × A f 6 (B 2 c)

* F l 9 — k 9.

17. A d 2 — d 4 * F k 9 — k 4 × A k 4.

18. F g 6 — f 5 * J i 8 — i 7.

19. J i 4 — i 5 * P a 7 — g 6.

20. × F k 4 (B 3) * P i 6 — i 6.

21. P f 6 — d 7 * J c 9 — c 8.

22. P d 7 — e 9 × J e 9

* P i 6 — i 5 × J i 5.

23. F f 5 — f 6 * F e 11 — f 10.

24. F a 6 — a 11 * A d 10 — e 11.

25. P i 1 — i 3 * J i 7 — i 6.

26. A h 2 — i 1 * J i 6 — k 5.

27. × P i 5 (B 2 c) * P c 11 — d 9.

28. P e 9 — e 8 * A e 11 — e 9.

29. A d 4 — d 7 * P g 6 — e 5 × A e 5.

30. F f 6 — f 5 * J c 8 — c 7.

31. P e 8 — f 10 × F f 10

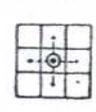
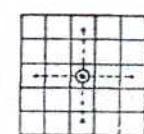
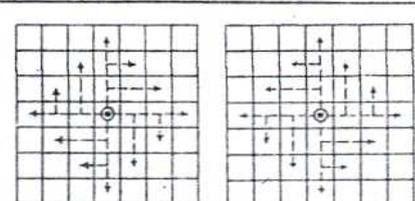
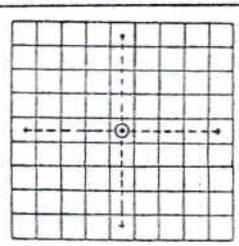
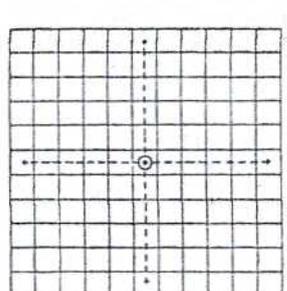
* A e 9 — f 9.

32. A d 7 — f 7 * × P f 10 (B 3).

33. F a 11 — f 11 × H f 11.

Damit hat Blau durch Schlagen der roten Hauptfigur gesiegt.

KAMPFREGEN-TABELLE

Spalte A	Spalte B	Spalte C
Figur	Zieht in beliebiger Richtung	Schlägt*) nur in gerader Richtung (vorwärts, rückwärts, seitwärts) bei folgendem Felderabstand von der feindlichen Figur
1  Infanterie	1 Feld Zieht auf der Hauptstraße 1 bis 4 Felder	1 Feld 
2  Hauptfigur	1 bis 2 Felder Darf über Linie 3 bzw. 9 nicht hinausziehen	2 Felder Kann über Linie 3 bzw. 9 nicht hinaus schlagen, wohl aber bei einer „Einschließung“ auch von Linie 3 bzw. 9 aus mitwirken. 
3  Panzer- kampfwagen	1 bis 3 Felder Bei einem Dreifelderzug auch im rechten Winkel , aber nur in gerader Rich- tung gemäß den beiden nebenstehenden Skizzen. Zieht auf der Hauptstraße 1 bis 4 Felder.	3 Felder Bei einem Dreifelderzug auch im rechten Winkel gemäß den beiden neben- stehenden Skizzen. 
4  Artillerie (Flak)	1 bis 4 Felder Zieht auch auf der Haupt- straße 1 bis 4 Felder	4 Felder Schlägt stets ohne Zug , d. h. ohne Än- derung ihres Standortes, auch über andere Figuren sowie über Seen- gebiete hinweg. 
5 Flieger:  Jagdflieger  Kampfflieger	1 bis 5 Felder Zieht auch über die Seen- gebiete und über andere Figuren hinweg, aber nicht über feindliche Flieger u. feindliche Artillerie (Flak)	5 Felder Schlägt auch über die Seengebiete und über andere Figuren hinweg, aber nicht über feindliche Flieger (Luftsperrre!) und feindliche Artille- rie (Flak!). 
<p>*) Das „Schlagen“ ist kein Zwang und nur in Verbindung mit einer zweiten, ebenfalls schlagberechtigten beliebigen Figur möglich. Beide Figuren müssen von der zu schlagenden feindlichen Figur im vorschriftsmäßigen, in Spalte C angegebenen Felderabstand stehen, also Infanterie 1 Feld, Hauptfigur 2 Felder, Panzerkampfwagen 3 Felder, Artillerie 4 Felder, Flieger 5 Felder.</p>		

Das Wehrschach-Handbuch

ist in fünfter erweiterter Auflage erschienen. 72 Seiten stark, davon 24 Seiten illustriert in Kunstdruck. Es bringt eingehende Erläuterungen, vollständige Turnieranleitung und viele illustrierte Kampfprobleme nebst Lösungen. Ein Nachschlagewerk für Anfänger und Fortgeschrittene. — Durch den Fach- und Buchhandel zu beziehen. Preis 1,85 RM.