



## Spielregeln

### Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept .....	1
2. Spielmaterial .....	2
3. Ziel des Spiels .....	2
4. Kartenbeschreibungen .....	2
5. Spielplan .....	3
6. Spielaufbau .....	4
7. Spielablauf .....	4
8. Spielreihenfolge .....	4
9. Vorbereitung .....	5
10. Kampf .....	5
11. Aufbrauchen des Nachschubstapels .....	11
12. Spielende .....	11
13. Varianten .....	11
14. Anmerkungen der Spielentwickler .....	13
15. Fotos der Spielentwickler .....	15
Danksagungen .....	15

### The Longest Trench

Berühmte Schlachten des 1. Weltkriegs

*Spieldesign:*

*Arno Maesen & Frédéric Moyersoen*

#### 1. SPIELKONZEPT

Der längste Graben bildet den 1. Weltkrieg mittels einer Reihe historischer Land- und Seegefechte nach. Die Mittelmächte (Deutschland und seine Verbündeten) stehen dabei den Alliierten (Großbritannien, Frankreich und deren Verbündeten) gegenüber.



# The Longest Trench

Als Oberbefehlshaber versuchst du, deinen Gegner zu bezwingen, indem du deine Truppen, Flugzeuge und Schiffe mit der geeigneten Unterstützung, im richtigen Moment, der richtigen Front zuweist.

Der in grün gehaltene Text betrifft das erweiterte Spielmaterial.

Spieleranzahl: 2 (-4)  
Alter: 14 und älter  
Spieldauer: 60+ Minuten

## 2. SPIELMATERIAL

STANDARD-SPIELMATERIAL:

- 1 Spielregel
- 1 Spielplan
- 108 Spielkarten:
  - 2 Kartendecks mit jeweils 54 Karten
  - 2 Übersichtskarten
- 2 Anzeiger (1 gelber & 1 roter)
- 6 Würfel (normale 6-seitige Würfel)

ERWEITERTES SPIELMATERIAL:

- 1 Gefechtsspielplan
- 1 kaschiertes Spielbrett
- 5 Minikarten „Militärisches Patt“
- 5 Minikarten „Alternatives Gefecht“
- 6 Würfel (individuelle 6-seitige Würfel)
- 1 Foto der Spielentwickler (siehe Seite 15)

## 3. ZIEL DES SPIELS

Erziele die meisten Siegpunkte oder erreiche einen Gesamtsieg, bevor das Spielende erreicht wird.

## 4. KARTENBESCHREIBUNGEN

Die Spielkarten bestehen aus 2 Kartendecks:



Alliierten-Spieler



Mittelmächte-Spieler



Armee



Flotte



Unterstützung



Spezial

Each set can be expanded by 14 Bonus cards with a mix of these type of cards.



# The Longest Trench

Beispiel einer typischen Bonuskarte:



Kampfpunkte

Kartentyp

Machtsymbol

Kartenbeschreibung

Zusatz-Gefechtspunkte

Farbige Felder zeigen Gefechte mit diesen Zusatz-Gefechtspunkten



## 5. SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt die Siegpunkteleiste und die Gefechtsleiste. Die 20 Gefechte werden in chronologischer Reihenfolge durchgeführt.





# The Longest Trench

## 6. SPIELAUFBAU

1. Lege den Spielplan mittig auf den Tisch.
2. Lege den gelben Anzeiger auf das Feld in der Mitte der Siegpunkteleiste über „Start“.
3. Lege den roten Anzeiger auf das 1. Schlachtfeld der Gefechtsleiste „Invasion Belgiens“ im Jahr 1914.
4. Gib jedem Spieler ein Kartendeck: Mittelmächte oder Alliierte.
5. Jeder Spieler sucht seine Bonuskarten heraus und mischt diese. Dann zieht jeder zufällig 6 Karten und fügt sie, ohne sie anzuschauen, den übrigen Karten des Hauptkartendecks hinzu. Die übrigen Bonuskarten werden aus dem Spiel entfernt, ebenfalls ohne diese anzuschauen.
6. Jeder Spieler mischt nun sein Kartendeck und legt es als verdeckten Stapel vor sich ab. Dieser Stapel wird Nachschubstapel genannt. Jeder Spieler zieht 9 Karten von seinem Nachschubstapel auf die Hand.
7. Jeder Spieler erhält 3 (individuelle) Würfel und eine Übersichtskarte, welche er ebenso vor sich ablegt.
8. Belasse die Mini-Karten „Militärisches Patt“ und „Alternatives Gefecht“ in der Spielschachtel, sie werden ausschließlich zusammen mit Regelvarianten benötigt.



Nachschubstapel:  
Abwurfstapel



Verdeckter Nachziehstapel:  
Offene Karten

## 7. SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über eine Reihe historischer Gefechte, welche in chronologischer Reihenfolge ausgetragen werden. Die Spieler stationieren Armeen an 3 Fronten, fügen „Unterstützung“-Karten hinzu und handeln Artilleriebeschuss durch das Werfen von Würfeln ab. Dann wird die Kampfauswertung an jeder einzelnen Front durchgeführt. Derjenige, der an den meisten Fronten gewinnen konnte, gewinnt das Gefecht und erhält dafür Siegpunkte. Seegefechte folgen einer ähnlichen Spielabfolge.

## 8. SPIELREIHENFOLGE

Ein Spiel kann bis zu 20 Gefechtsrunden andauern. Das Spiel kann im Falle eines Gesamtsieges kürzer verlaufen. In jeder Gefechtsrunde führen die Spieler die folgenden 3 Phasen in der angegebenen Reihenfolge durch:

- Vorbereitung
- Kampf
- Folgen

Land- und Seegefechte verlaufen ein wenig unterschiedlich. Die Besonderheiten für Seegefechte werden durch **blauen Text** verdeutlicht.

### Rundenablauf:

#### Vorbereitung

1. Der Angreifer zieht 0-2 zusätzliche Karten, abhängig vom Gefecht.
2. Spiele 1 „Spezial“-Karte, zuerst der Angreifer, dann der Verteidiger.
3. Tausche bis zu 3 Karten.

#### Kampf

1. „Armeen“ / „Flotten“ stationieren (eine nach der anderen), der Angreifer beginnt.
2. „Unterstützung“-Karten hinzufügen, der Verteidiger beginnt.



# The Longest Trench

## Folgen

1. Entferne zerstörte „Armeen“ / „Flotten“ aus dem Spiel (wenn die Differenz 4 oder mehr beträgt).
2. Wirf alle anderen Karten ab.
3. Siegpunkte verteilen und der Gewinner zieht zusätzliche Karten.
4. Ziehe 4 Karten, beachte das Handkartenlimit von maximal 9 Karten, wirf überzählige Karten ab.
5. Bewege den roten Anzeiger zum nächsten Gefecht.



## 9. VORBEREITUNG

1. Überprüfe auf der Gefechtsleiste, welcher Spieler in diesem Gefecht der Angreifer ist. Dieser Spieler zieht die Anzahl zusätzlicher Karten von seinem Nachschubstapel, wie es auf dem Spielplan angegeben ist



*Beispiel: Der Mittelmächte Spieler ist Angreifer und ziehen 1 zusätzliche Karte.*

2. Zuerst kann der Angreifer eine „Spezial“-Karte spielen, dann der Verteidiger. Dies ist keine verpflichtende Aktion, sondern optional.

**Bemerkung:** Bei Seegefechten sind nicht alle „Spezial“-Karten anwendbar.

3. Beide Spieler können bis zu 3 Karten austauschen. Lege die Karten aufgedeckt aus deiner Hand auf den Abwurfstapel und ziehe die entsprechende Anzahl Karten vom Nachschubstapel. Ersetze die Karten nicht einzeln nacheinander, sondern alle auf einmal.



## 10. KAMPF

### 10. Kampf

1. Aufstellung: Ein Landgefecht findet an 3 Fronten statt (Links, Mitte, Rechts), während Seegefechte in 3 Zonen (Vorhut, Mitte und Nachhut) ausgetragen werden. Für die Zwecke des Spiels machen die Bezeichnungen keinen Unterschied.

Besitzer des verbesserten Spielmaterials nutzen den Gefechtsspielplan für die Kampfauswertung. Dieser Gefechtsspielplan kann ebenso für die Austragung von Seegefechten genutzt werden.





## The Longest Trench

2. Beide Spieler legen abwechselnd bis zu 3 „Armee“-Karten in die bis zu 3 Fronten. Der Angreifer wählt seine „Armee“-Karte für jede Front jeweils als Erster. Der Verteidiger kann reagieren, indem er seine „Armee“-Karte der des Angreifers gegenüber legt. Der Angreifer kann seine zweite, respektive dritte „Armee“-Karte jeweils links oder rechts seiner zuvor ausgespielten „Armee“-Karte auslegen, das spielt keine besondere Rolle. Der Verteidiger jedoch, muss seine Karte(n) genau gegenüber der vom Angreifer zuletzt gespielten Karte auslegen. Demzufolge werden alle Karten einer Macht in einer Reihe und gegenüberliegend zur gegnerischen Macht ausgelegt (siehe folgendes Beispiel).



### Stationierungsreihenfolge:

1. Erste Armee des Angreifers (Mittelm.)
2. Erste Armee des Verteidigers (Alliierte)
3. Zweite Armee des Angreifers (Mittelm.)
4. Zweite Armee des Verteidigers (Alliierte)
5. Dritte Armee des Angreifers (Mittelm.)
6. Dritte Armee des Verteidigers (Alliierte)

Wenn ein Spieler einmal gepasst hat, darf er danach keine weiteren Armeen stationieren, obwohl sein Gegner durchaus die Möglichkeit hat, weitere seiner Armeen

6

zu stationieren. Folglich ist es erlaubt, dass Spieler eine oder mehrere Fronten unbesetzt lassen. Alle unbesetzten Fronten gelten automatisch für den entsprechenden Spieler als verloren.

**Für Seegefechte folge demselben Ablauf wie oben, stationiere jedoch ausschließlich „Flotten“-Karten.**

3. Zusätzlich dürfen die Spieler eine „Unterstützung“-Karte verdeckt auf jede ihrer „Armee“-Karten an der Front ausspielen. Im Gegensatz zur Stationierung von Armeen, beginnt mit dem Platzieren der „Unterstützung“-Karten stets der Verteidiger, gefolgt vom Angreifer.

**Bei Seegefechten werden die „Unterstützung“-Karten nicht genutzt. Stattdessen darf eine weitere (zusätzliche) „Flotten“-Karte verdeckt als „Unterstützungsflotte“ gespielt werden.**

4. Artilleriebeschuss: Der Angreifer würfelt mit 3 Würfeln, selbst wenn einige Fronten unbesetzt sind. Jede 1, 2 oder 3 verursacht Trefferpunkte in entsprechender Höhe (eine gewürfelte „3“ demnach 3 Trefferpunkte). Jede 4, 5 oder 6 ist ein Fehlschuss. Der Angreifer darf jeder besetzten Front maximal 1 Würfel mit Trefferpunkten zuweisen.

*Bemerkung: In allen Gefechten im Jahr 1917 und später zählt eine gewürfelte „4“ als 4 Trefferpunkte.*

**Bei Seegefechten nutze denselben Ablauf. Artilleriebeschuss sollte dort als „Breitseite abfeuern“ verstanden werden.**



# The Longest Trench



5. Als nächstes wirft der Verteidiger seine 3 Würfel für Artilleriebeschuss und platziert sie als Trefferpunkte.

6. Kampfauswertung: Decke alle gespielten, verdeckt liegenden „Unterstützung“-Karten auf und addiere die Kampfpunkte für jede Front separat:

- Kampfpunkte der „Armee“-Karten (inklusive Zusatzpunkten, welche bei einigen Gefechten verfügbar sind)
- Punkte durch „Unterstützung“-Karten und „Spezial“-Karten
- Trefferpunkte durch Artilleriebeschuss



# The Longest Trench

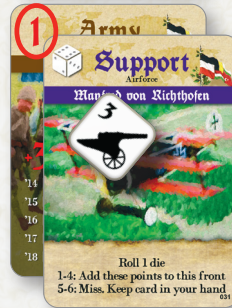


Alliierte:  
 Basiswert 4  
 + 1 für den richtigen Zeitpunkt der Schlacht (farbiges Kästchen stimmt mit der Schlacht überein)  
 $4 + 1 = 5$   
 Mittelmächte:  
 Basiswert 2  
 +1 für den richtigen Zeitpunkt der Schlacht  
 +1 für Artillerie  
 $2 + 1 + 1 = 4$   
**Resultat:**  
 Alliiertes Sieg.



Alliierte:  
 Basiswert 5  
 + 2 Unterstützung durch Granaten  
 $5 + 2 = 7$   
 Mittelmächte:  
 Basiswert 2  
 $2 = 2$   
**Resultat:**  
 Alliiertes Sieg mit +5, daher ist die österreichische Armee vernichtet

**Gefechtsausgang:** Alliierte gewinnen einen entscheidenden Sieg und einen zusätzlichen Siegpunkt.



Basiswert 3  
 + 1 für den richtigen Zeitpunkt der Schlacht  
 +2 für Artillerie  
 $3 + 1 + 2 = 6$   
 Mittelmächte:  
 Basiswert 1  
 +2 (Würfelerggebnis der Richthofen-Karte)  
 +3 für Artillerie  
 $1 + 2 + 3 = 6$   
**Resultat:**  
 Alliiertes Sieg, da Verteidiger Unentschieden gewinnt.

## Seegefechte:

- Kampfpunkte durch „Flotten“-Karten
- Punkte durch „Unterstützungsflotten“
- Punkte durch „Breitseite abfeuern“

Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten an einer Front gewinnt an dieser Front, bei Gleichstand stets der Verteidiger. Falls der Unterschied zwischen dem Sieger und dem Unterlegenen 4 oder mehr Kampfpunkte beträgt, zerstört der Sieger die besiegte „Armee“ / „Flotte“ des Verlierers.



# The Longest Trench

Um ein Gefecht zu gewinnen, muss man die Mehrheit der Fronten für sich entscheiden, was zumeist 2 der 3 Fronten bedeutet. Der Verteidiger gewinnt jegliche Gleichstände. Wer an allen 3 Fronten siegreich ist, hat einen eindeutigen Sieg errungen. Was bedeutet, wenn der Angreifer eine Front unbesetzt lässt, kann er keinen eindeutigen Sieg erringen.

*Anmerkung: Fronten, die auf beiden Seiten unbesetzt blieben, werden nicht zur Wertung herangezogen. Sie gelten nicht als Unentschieden und stellen somit auch keinen automatischen Sieg des Verteidigers dort dar.*

Fortsetzung Beispiel von der letzten Seite: Ge-



*fechtsausgang: Die Alliierten gewinnen 3 Fronten und erhalten 1 Siegpunkt (+1 Siegpunkt durch den entscheidenden Sieg) = 2 Siegpunkte + 2 zusätzliche Karten.*

Um einen besseren Überblick darüber zu haben, wer welche Front gewonnen hat, empfiehlt es sich, die Karten der unterlegenen Macht vollständig zu entfernen, nachdem der Sieger bestimmt wurde.



*Anmerkung: Einige Generale geben Unterstützungspunkte an alle „Armeen“ in einem Landgefecht. Beim Abhandeln des Kampfes, sollte der General an seinem Platz verbleiben damit nicht vergessen wird, seine Unterstützungspunkte zu den anderen Fronten dazu zu zählen. Jeder Spieler kann maximal 1 General pro Gefecht einsetzen..*

Für Seengefechte gilt derselbe Ablauf. „Armee“ ist als „Flotte“ zu verstehen und „Front“ als „Zone“.

## Folgen:

1. Die zerstörten „Armeen“/„Flotten“ (wenn Punktedifferenz = 4 oder mehr) werden aus dem Spiel entfernt.

2. Die verbleibenden „Armeen“/„Flotten“ werden zusammen mit den ausgespielten „Unterstützung“-Karten auf den Ablagestapel gelegt.

3. Der Gewinner des Gefechts erhält die Anzahl an Siegpunkten entsprechend des Gefechts, welches stattfand.

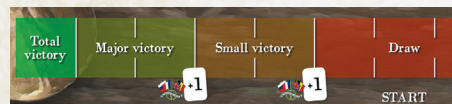
Wenn er an allen 3 Fronten / Zonen siegreich war, erhält er 1 zusätzlichen Siegpunkt für diesen eindeutigen Sieg.

Wenn ein Gefecht unentschieden endet, gewinnt der Verteidiger und erhält genau 1 Siegpunkt.

Bewege den gelben Anzeiger auf der Siegpunkteleiste um die korrekte Anzahl an Feldern nach rechts. .

4. Auf jeder Seite der Siegpunkteleiste gibt es 2 „Patriotismus“-Stufen. Wenn der gelbe Anzeiger eine dieser Stufen in Pfeilrichtung erreicht bzw. überschreitet, erhält der unterlegene Spieler sofort eine zusätzliche Karte vom Nachschubstapel. Nur der unterlegene Spieler erhält diesen Vorteil.

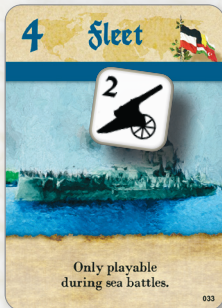
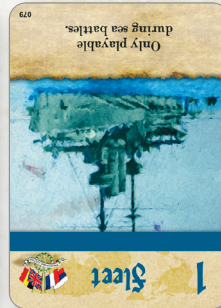
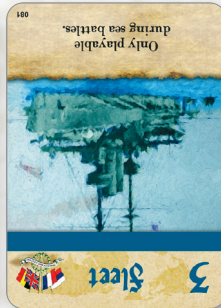
5. Wie auf der Gefechtsleiste angegeben, geben einige Gefechte ihrem jeweiligen Gewinner 1 oder 2 zusätzliche Karten, welche vom Nachschubstapel gezogen werden.



6. Alle Spieler ziehen 4 Karten vom Nachschubstapel auf die Hand. Zu diesem Zeitpunkt des Spiels beträgt das Handkartenlimit 9 Karten. Lege überzählige Karten deiner Wahl auf dem Abwurfstapel ab.



# The Longest Trench



Alliierte:  
 Basiswert 4  
 + 1 Artillerie  
 $4 + 1 = 5$   
 Mittelmächte:  
 Basiswert 4  
 + 2 Artillerie  
 $4 + 2 = 6$   
**Resultat:**  
 Sieg der Mittelmächte

Alliierte:  
 Basiswert 3  
 $3 + 0 = 3$   
 Mittelmächte:  
 Basiswert 2  
 + 1 Artillerie  
 $2 + 1 = 3$   
**Resultat:**  
 Sieg der Mittelmächte, weil bei Unentschieden der Verteidiger gewinnt.

Alliierte:  
 Basiswert 3  
 $3 + 0 = 3$   
 Mittelmächte:  
 -  
**Resultat:**  
 Alliierte gewinnen automatisch.

**Gefechtsausgang: Die Mittelmächte gewinnen in 2 von 3 Zonen. Sie erhalten 2 Siegpunkte + 2 zusätzliche Karten.**



7. Verschiebe den roten Anzeiger zum nächsten Gefecht, in chronologischer Reihenfolge.



# The Longest Trench

## 11. AUFBRAUCHEN DES NACHSCHUBSTAPELS

Wenn sich in deinem Nachschubstapel keine Karten mehr befinden, mische alle Karten des Ablagestapels und bilde daraus den neuen Nachschubstapel.

## 12. SPIELENDE

Das Spiel endet in einem der folgenden beiden Fälle:

- Der gelbe Anzeiger erreicht ein Feld „Gesamtsieg“. Dieser Spieler hat damit das Spiel sofort gewonnen
- Nach dem letzten Gefecht. Überprüfe die Position des gelben Anzeigers, um den Spielsieger zu ermitteln. Sollte sich der Anzeiger in einem der roten Felder befinden, endet das Spiel mit einem Unentschieden.

*Anmerkung: Der historische Ausgang bestand aus einem geringfügigen Sieg der Alliierten.*

### Weitere Gefechts Beispiele:



Mittelmächte-Sieg = Sieg an 2 von 3 Fronten = 1-3 Siegpunkte



Eindeutiger Mittelmächte-Sieg = Sieg an allen 3 Fronten = 1 zusätzlicher Siegpunkt



Unentschieden = Sieg für den Verteidiger = 1 Siegpunkt

## 13. VARIANTEN

### 1. Vorbereitung zum Krieg

Während des Spelaufbaus, ziehst du 9 von 14 Bonus-Karten. Aus diesen wählst du 6 aus und entfernst die anderen 3 aus dem Spiel. Diese Variante wird erfahrenen Spielern empfohlen, sie verleiht dem Spiel eine zusätzliche taktische Tiefe.



# The Longest Trench

## 2. Militärisches Patt



Um jedem Spiel eine unterschiedliche Herausforderung zu verleihen (und die durchschnittliche Spielzeit etwas zu verkürzen), werden einige Gefechte durch die Nutzung der „Militärisches Patt“-Minikarten übersprungen. Würf für jedes Jahr 1 Würfel. Bei einem Wurf von 1-4, lege eine „Militärisches Patt“-Minikarte auf das entsprechende Gefecht, zähle von links beginnend. Bei einer gewürfelten 5 oder 6, lege keine Minikarte. Beim Vorwärtsbewegen des roten Anzeigers, überspringe Gefechte mit einer „Militärisches Patt“-Minikarte darauf.

## 3. Alternative Gefechte

Jedes Kriegsjahr hat sein entsprechendes alternatives Gefecht. Würf einen Würfel für jedes Jahr. Bei einem Wurf von 1-4, lege die entsprechende „Alternatives Gefecht“-Karte auf das jeweilige Gefecht und „ersetze“ es damit. Dabei sollten nicht 2 Seegefechte hintereinander ausgelegt werden. So behandle als einzige Ausnahme im Spiel einen Wurf von 4 für „Falkland Inseln“ als eine geworfene 2 und ersetze somit „Tannenber“. Bei einer gewürfelten 5 oder 6, wirf das Alternative Gefecht für dieses Jahr ab.

## 4. Variante für 3 oder 4 Spieler

Obwohl das Spiel für 2 Spieler konzipiert wurde, findest du im Folgenden Regeln für das Spiel mit 3 oder 4 Spielern.

- Bei 4 Spielern spielen 2 Teams mit je 2 Spielern gegeneinander. Bei 3 Spielern spielt man allein gegen 2 Gegner, die als Team agieren.

- Jedes Team beginnt das Spiel mit 10 Karten, welche unter den Teampartnern gleichmäßig aufgeteilt werden.

- Wann immer zusätzliche Karten gezogen werden sollen, müssen sich die Teampartner darüber einigen, wer wie viele Karten erhalten soll.

- Teampartner müssen zustimmen, wer eine „Spezial“-Karte ausspielen soll, ohne dabei Informationen über die zu spielende Karte preiszugeben.

- Jeder Teampartner darf 1 oder 2 Karten austauschen. Am Ende des Zuges zieht jeder Teampartner 2 Karten nach.

- 4-Spieler-Regeln: Die Karten müssen vor dem anderen Teampartner geheim gehalten werden. Bei der Durchführung eines Gefechts kümmert sich jeder Teampartner individuell um 1 oder 2 Fronten (was vorher abgesprochen werden sollte). Demzufolge darfst du „Unterstützung“-Karten auch ausschließlich deinen eigenen „Armeen“ zuordnen!

## 5. Verdeckte Aufstellung (Fog of War)

Während der Stationierung innerhalb eines Gefechts werden alle „Armee“- / „Flotten“-Karten verdeckt ausgespielt. Das beschleunigt den Spielablauf, fügt ein Überraschungsmoment hinzu, aber geht zu Lasten des taktischen Elements des Spiels. Vor dem Ziehen von Bonuskarten für die Mittelmächte, sollte die Bonuskarte „Verdeckte Aufstellung“ (Fog of War)



# The Longest Trench

entfernt werden.

## 6. Historische Variante

Diese Variante erschwert es dem Mittelmächte-Spieler, das Spiel zu gewinnen. Diese Variante konfrontiert den Mittelmächte-Spieler mit der realen Herausforderung, denen sich die Mittelmächte gegenübergestellt sahen. Das Spiel wird dadurch verlängert.

Während des Spielaufbaus muss der Mittelmächte-Spieler 1 seiner zwei 4er „Flotten“-Karten aus seinem Nachschubdeck entfernen, sie wird im Spiel nicht genutzt.

Betrachte die Abzeichen neben der Siegpunkteleiste als zusätzliches Feld. Die Leiste besteht daher nun aus 15 Feldern, statt aus 13. Um einen Gesamtsieg zu erringen, muss der gelbe Anzeiger das eigene Abzeichen-Feld erreichen.

## 7. Abnutzung

Diese Variante simuliert den Abnutzungskrieg. Beginnend 1917 (Nivelle Offensive) ziehen die Spieler am Ende des Zuges nurmehr 3 Karten anstelle von 4. Diese Abnutzung hält bis zum Spielende an.

## 14. ANMERKUNGEN DER SPIELENTWICKLER

### 1. Anmerkungen von Arno

Arno und Frederic leben beide in Flandern (Belgien). Der 1. Weltkrieg ist dort immer noch recht präsent. Jede Stadt und jedes Dorf haben ihre eigenen Gedenkstätten mit den Namen und Daten hiesiger Kriegshelden.

Von 1914 bis 1918 verlief ein 750 km langes System aus Schützengräben, Bunkern und Stacheldraht von der Belgischen Küste bis zur Grenze der Schweiz. Es war der längste Schützengraben der Menschheitsgeschichte.

Der Preis des Krieges war hoch. Ungefähr 12 Millionen Opfer, darunter mein Ur-Großvater.

Er war Trompeter an der Front und er hatte die Aufgabe mit seiner Trompete Alarm bei Giftgasangriffen zu geben. Seiner Aufgabe gewissenhaft folgend, blies er das Signalhorn, während Giftgaswolken in die Schützengräben hinab abstiegen. Dadurch atmete er ebenso das Gas ein. Wie viele andere auch, starb er daran nicht sofort. Er wurde zur Genesung in ein Feldlazarett verbracht, danach allerdings wieder an die Front zurückgeschickt. Zwar überlebte er den Krieg, doch seine Lungen hatten dauerhafte, irreparable Schäden erlitten. Wenige Jahre nach Kriegsende starb er einen langen und qualvollen Tod durch einen fortschreitenden Verfall seines Atmungssystems.

Dieses Spiel zu erschaffen war für mich mehr als nur ein lustiger Zeitvertreib. Auf irgendeine Weise musste ich mit diesem dunklen Abschnitt europäischer Geschichte umgehen. 1914 hatte Europa eine Vormachtstellung in der Welt. Es war beherrschend in jeder Hinsicht: politisch, wirtschaftlich, kulturell und wissenschaftlich. Vier Jahre später war dieses goldene Zeitalter vorbei. 10 Millionen getötete Soldaten. Vier Großmächte zerschlagen: Deutschland, Österreich-Ungarn, Russland und das Osmanische Reich. Der Kommunismus entwickelte sich in Russland und bestimmte den geopolitischen Kurs des 20. Jahrhunderts. Frankreich, der moralische Sieger des Krieges, war geschwächt und sollte nie wieder seine führende Rolle zurückerlangen.

Großbritannien hatte seine Aura als unantastbare Kolonialmacht verloren und die erste Saat der Dekolonisierung war gepflanzt. Die Vereinigten Staaten von Amerika wurden zur größten Weltmacht, was sie zu diesem Zeitpunkt allerdings noch gar nicht erkannten.

Als ich das Spiel 2004 entwickelte, hatte ich gar nicht die Absicht, es zu veröffentlichen. Es war eigentlich nur für mich und eine Reihe guter Freunde bestimmt. Eines Tages lud ich Frédéric Moyerseon, einen namhaften Spieledesigner, für einen Spieleabend zu mir ein.



# The Longest Trench

Er hatte einige Visionen. Also gingen wir aus Zeichenbrett und arbeiteten an einem Spiel, das man veröffentlichen konnte.

Ich entwarf dieses Spiel so, um den gesamten 1. Weltkrieg an einem Abend spielen zu können. Ich hatte bereits einige Kriegsspiele, die den 1. Weltkrieg zu Thema hatten gespielt, fand diese jedoch zu lang und zu kompliziert.

Der erste Entwurf bestand darin, ein klassisches Spielbrett wegzulassen und eine historisch korrekte Reihe tatsächlich stattgefundenen Schlachten zu erschaffen. Also, keine Hexfelder, keine Einheiten-Marker, dafür Karten und Würfel.

Der zweite Gedanke war eine Siegpunktleiste mit einem Anzeiger. Diese sollte das Auf und Ab des Krieges wiedergeben, wie ein Arm-drückwettbewerb.

Ein schwieriges Dilemma waren die Uniformen auf den Karten. Vielleicht fragst du dich: "Wie kann ich einen italienischen Soldaten in Passendale einsetzen?"

Nun, es gab zwei Möglichkeiten. Die erste war, Gewehrsymbole zu benutzen, welche Truppen repräsentieren sollten, jedoch hätte dies niemals die Vielfalt der beteiligten Nationen wiedergegeben. Beispielsweise gab es senegalesische Truppen in den Feldern Flanderns, Österreicher auf italienischen Bergen und Neuseeländer an türkischen Küsten.

Also aus diesem Grund die Idee einfacher Kampfpunkte und zusätzlicher Gefechts-punkte, wenn eine Armee in ihrem historisch richtigen Gefecht eingesetzt wird. Stell dir vor, die osmanischen Truppen werden in Verdun als eine Armee unerfahrener deutscher Wehr-pflichtiger stationiert.

Die meisten Spielmechaniken blieben bestehen, viele wurden neu organisiert, feingeschliffen, manche Ideen wurden fallen gelassen.

Von Anfang an wollten Frédéric und ich ein einfaches Spiel erschaffen, keine Simulation. Deshalb wird man Karten und Zahlen vorfinden, die bei geschichtlich bewanderten Spielern Fragen aufwerfen könnten. Beispielsweise ist es höchst unwahrscheinlich, dass Mata Hari, eine frühere holländische, farbige

14

Tänzerin tatsächlich wichtige Spionagetätigkeit für Deutschland ausgeführt hatte. Jedoch ist sie ein durchaus farbenfroher Mythos, den man mit dem 1. Weltkrieg verbindet.

Einige von euch werden sagen: "Haig +2, dieser sture Pfscher?"

Nun, Feldmarschall Haig spielte eine durchaus wichtige Rolle und war Kommandant der britischen Einheiten fast während des gesamten Krieges. Obwohl ihm etwas die Vorstellungskraft und der Glaube an die neueren Waffensysteme zwischen 1916 und 1917 fehlte, gelang ihm einwandfrei, die Deutschen 1918 zurückzuhalten und er führte den einzigen eindeutigen Durchbruch im Herbst 1918 durch. Viele haben diese Tatsachen vergessen. Nach meiner bescheidenen Meinung, war er einerseits kein Genie, andererseits allerdings auch kein inkompetenter Anführer.

Andere Karten und Personen wurden aus spieltechnischen Gründen etwas angepasst, mit Chancen für beide Seiten.

Kennst du übrigens die schlimmste Folge des 1. Weltkriegs? Nahezu eine Generation später musste jede Stadt und jedes Dorf in Flandern eine weitere Plakette für die Opfer des zweiten Weltuntergangs an den Gedenkstätten anbringen ...

## 2. Anmerkungen von Frédéric

My grandfather was caught and deported to work in the German factories (yes, in WWI). He managed to escape by jumping off the train. He never wanted to tell more details about how he returned home.

When being a kid, I played with a helmet, a gas mask and a hand grenade, which were kept at home as a souvenir. My father told me to be very careful with the grenade and not to pull the pin out of it. Being more scared than curious, nobody tried it and I still don't know if the grenade is still a potential danger.

About the game, I can only add that I discovered a very original and exciting game. So, it interested me immediately to help developing it further. As the basic concept was strong and perfect, my contribution was limited to



# The Longest Trench

fine-tuning some mechanics and the game balance. Besides, it was a pleasure to work with Arno. He is very open minded and eager to exchange views and opinions. He has already designed a lot of games with no other ambition than surprising his friends. It was just a matter of time before we found the right game to start up a cooperation.

Es interessierte mich vom ersten Moment an so sehr, dass ich helfen wollte, es weiterzuentwickeln. Dadurch, dass die Grundidee stark und perfekt war, konnte mein Beitrag sich nur auf den Feinschliff einiger Spielmechaniken und der Spielbalance beschränken. Ansonsten war es mir ein großes Vergnügen, mit Arno zusammenzuarbeiten. Er ist ein Freigeist und begierig darauf, Ansichten und Meinungen zu teilen. Er hat bereits eine Menge Spiele entworfen, einzig und allein um seine Freunde zu überraschen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis er das richtige Spiel fand, um eine Zusammenarbeit einzugehen.

## 15. FOTOS DER SPIELEN- WICKLER

Die Spielentwickler hatten eine Menge Spaß auf den Fotos und diesen wünschen sie dir auch beim Spielen ihres Spiels.

Viel Spaß!



Frederic Moyersoen



Arno Maesen



### Danksagung:

Spielentwicklung:

Arno Maesen, Frederic Moyersoen

Covergestaltung:

Andrea Tentori Montalto

Illustration: Karsten Schulmann

Layout: Knut Grünitz, Udo Grebe

Spieler:

Dirk Ogiers, Alexander Moyersoen, Werner Van Uffel, Sven Hendrickx, Corina Vander Velden, Erik Van Der Lingen, Dana Verbeeck, Koen Ceulers, Tin Soldiers of Antwerp, Yves De Vos, Danny Coenen, Birgit de Fré, Etienne Esperman, François Romain, Andre Winter, Christian Diedler, Dirk Blech.

Korrekturlesung: Andre Winter

Produzent: Udo Grebe



## Gefechtsübersicht

### Vorbereitung

1. Der Angreifer zieht zusätzliche Karten.
2. Spiele 1 „Spezial“-Karte, der Angreifer beginnt.
3. Tausche 1-3 Karten

### Kampf

1. „Armeen“/„Flotten“ stationieren (eine nach der anderen), der Angreifer beginnt.
2. „Unterstützung“-Karten hinzufügen, der Verteidiger beginnt.
3. Artilleriebeschuss/„Breitseite abfeuern“. Füge Würfelwerte hinzu, der Angreifer beginnt.
4. Kampfauswertung.

### Folgen

1. 1. Entferne zerstörte „Armeen“/„Flotten“ aus dem Spiel (wenn Differenz 4 oder mehr).
2. Wirf alle anderen Karten ab.
3. Siegpunkte verteilen und der Gewinner zieht zusätzliche Karten.
4. Ziehe 4 Karten, Handkartenlimit von 9 Karten, wirf überzählige Karten ab.
5. Bewege den roten Anzeiger zum nächsten Gefecht.