



Inhoudsopgave

1. Spel idee	7
2. Spel Componenten	7
3. Doel van het spel.....	7
4. Informatie op de kaarten.....	7
5. Spelbord	7
6. Opstelling	7
7. Speloverzicht.....	7
8. Spelverloop.....	7
9. Voorbereiding.....	7
10. Strijd.....	7
11. Einde van de levering	11
12. Einde van het spel	11
13. Varianten.....	11
14. Commentaar van de designers	13
15. Foto's van de designers.....	15
Credits.....	15

RULES OF PLAY

The Longest Trench Famous Battles of World War I.

Game Design:

Arno Maesen & Frédéric Moyersoens

1. Spel idee

The Longest Trench doet je de Eerste Wereldoorlog herbeleven in een reeks historische land- en zeeslagen. De Centrale Mogendheden (Duitsland en zijn bondgenoten) staan tegenover de Entente (Groot-Brittannië, Frankrijk en hun bondgenoten). In het spel zullen we het hebben over de Centralen en de Geallieerden.

The Longest Trench

Als Opperbevelhebber probeer je de tegenstander te verslaan door je legers en met de juiste ondersteuning op het juiste front en op het juiste moment toe te wijzen.

Alle tekst die in het groen is afgedrukt, is gerelateerd aan de Update Kit-componenten.

Spelers: 2 (-4)

Leeftijd: 14 jaar en ouder

Duur: 60 + Minuten

2. SPELONDERDELEN

STANDAARD SPELONDERDELEN:

1 Regelboek

1 Spelbord

108 Kaarten:

- 2 sets van 54 kaarten

- 2 overzichtskaarten

2 markeerstenen (1 gele & 1 rode)

6 dobbelstenen

UPDATE KIT ONDERDELEN:

1 Slagveld-bord

1 gelamineerd spelbord

5 Standoff Mini-Kaarten

- Alternative Battles Mini-Kaarten
- Dobbelstenen (aangepaste D6)

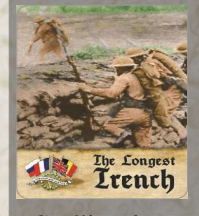
1 Foto van de ontwerpers (zie pagina 15)

3. DOEL VAN HET SPEL

Scoor een totale overwinning of behaal de meeste overwinningspunten als de oorlog afloopt in november 1918. spel.

4. INFORMATIE OVER DE KAARTEN

De kaarten bestaan uit 2 sets kaarten:



Geallieerden



Centralen



Leger



Vloot



Ondersteuning

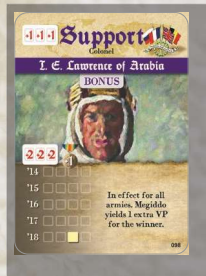


Special

Elke set kan worden uitgebreid met 14 bonuskaarten met een mix van dit soort kaarten.

The Longest Trench

Voorbeeld van een bonuskaart



Gevechtskracht

Type van kaart

Aanduiding Centrale of Geallieerde kaarten

Beschrijving van de kaart

Extra gevechtskracht

Dez gekleurde vakken duiden de gevecht aan waarbij de extra gevechtskracht telt



5. Spelbord

Op het spelbord staat het spoor van de overwinningpunten en de tabel der gevechten. De 20 veld- en zeeslagen worden in chronologische volgorde gespeelde.

Spoor van overwinning

Veldslag

Extra kaarten voor de aanvaller

Aanduiding aanvallen

Artillerie treffers

zeeslag

Extra kaarten voor de overwinnaar

Overwinningpunten



The Longest Trench

6. SPELOPSTELLING

1. Plaats het Spelbord in het midden van de tafel.
2. Plaats de gele markeersteen in het vak in het midden van de Victory Points-track boven "Start".
3. Plaats de rode markeersteen op het eerste slagveld van de Battle track: "Invasion of Belgium" in 1914.
4. Geef elke speler één kaartstapel: Centralen of Geallieerden.
5. Elke speler neemt zijn set van bonuskaarten en schudt die. Vervolgens worden 6 kaarten willekeurig getrokken en zonder ernaar te kijken toegevoegd aan zijn stapel. De andere kaarten worden uit het spel verwijderd zonder ernaar te kijken.
6. Elke speler schudt zijn stapel en legt het op een face-down stapel binnen zijn bereik. Deze stapel wordt de trekstapel genoemd. Elke speler trekt de 9 kaarten uit zijn trekstapel.
7. Elke speler krijgt 3 (aangepaste) dobbelstenen en een overzichtskaart, die binnen handbereik worden geplaatst.
1. Laat de Standoff en Alternate Battle minikaarten in de doos. Ze worden alleen gebruikt met de variantregels.



Trekstapel:
gedekt
Draw pile



Aflegstapel:
open

7. Verloop van het spel

Het spel bestaat uit een reeks historische veldslagen, die in chronologische volgorde worden beslecht. Spelers plaatsen legers op 3 fronten, voegen support-kaarten toe en geven artillerievuur met behulp van de dobbelstenen. Vervolgens wordt de uitslag voor elk front afzonderlijk bepaald. Wie op de meeste fronten wint, wint de strijd en krijgt er de overwinningpunten voor. Zeegevechten volgen een vergelijkbaar verloop.

8. SPELVOLGORDE

Een spel kan 20 beurten duren. Het spel kan korter zijn in het geval van een totale overwinning. Elke beurt voeren spelers 3 fasen uit:

1. Voorbereiding
2. Strijd
3. Afsluiting

Land- en zeeslagen worden iets anders opgelost. De bijzonderheden voor zeeslagen zijn aangegeven in [blauw](#).

Volgorde van spelen:

Voorbereiding

1. Aanvaller trekt tussen de 0 en 2 extra kaarten, afhankelijk van het gevecht.
2. Speel 1 speciale kaart, aanvaller eerst, dan verdediger.
3. Wissel 0 tot 3 kaarten uit

Gevecht

- 1, Plaats legers/[vloten](#) één voor één, aanvaller eerst.
- 2, Plaats alle support-kaarten, verdediger eerst.
- 3, Artillerie/[Salvo](#). Werp en plaats dobbelstenen die raak schieten, aanvaller eerst.
4. Bepaling van het resultaat

The Longest Trench

Afsluiting

1. Verwijder vernietigde legers/ **Vloten** uit het spel (als het verschil 4 of meer is)
2. Alle gespeelde kaarten op de aflegstapel
3. Winnaar markeert VP en eventueel extra kaarten. en winnaar trekt extra kaarten
4. Beide spelers trekken 4 kaarten. Ze mogen maximum 9 kaarten behouden
5. Verplaats rode markeersteen naar het volgende gevecht

9. VOORBEREIDING

1.

1. Kijk op het bord welke speler de aanvaller is. Die trekt een bepaald aantal extra kaarten d zoals aangegeven op het bord.



Voorbeeld: De Central Powers zijn de aanvallers en trekken 1 extra kaart.

2. Eerst kan de aanvaller één "Special" kaart spelen, daarna de verdediger. Dit is een optionele actie. **Opmerking: voor zeeslagen zijn niet alle "Speciale" kaarten van toepassing.**



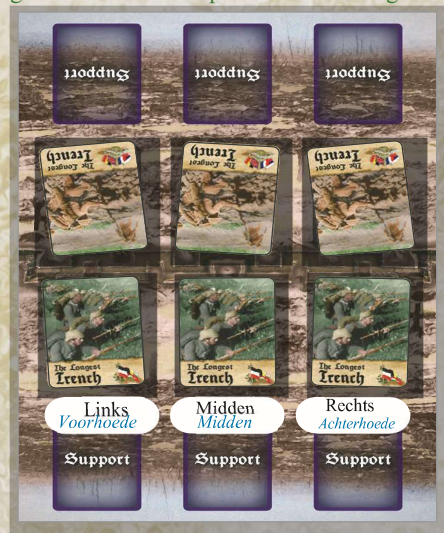
3. Beide spelers mogen maximaal 3 kaarten ruilen. Leg de ongewenste kaarten open op de aflegstapel en trek hetzelfde aantal kaarten uit je Voorraad. Vervang de kaarten niet één voor één, maar allemaal tegelijk. Je moet dus op voorhand besluiten of 0, 1, 2 of 3 kaarten gaat ruilen.



10. Gevecht

1. Opstelling: een landgevecht vindt plaats op 3 fronten (Links, Midden en Rechts) terwijl een zeeslag plaatsvindt op 3 zones (voorhoede, midden en achterhoede). IN het spel maakt dit geen verschil.

Eigenars van de Update Kit kunnen het Battleboard gebruiken voor Combat Resolution. Je kunt dit gevechtsbord ook gebruiken voor het oplossen van zeeslagen.



The Longest Trench

2. De aanvaller legt 1 "Army" kaart open neer. De verdediger legt dan daar 1. "Army" kaart tegenover. Dit gebeurt normaal gezien 3 keer, zodat er 3 fronten ontstaan. (zie voorbeeld hieronder).



Volgorde waarop de Army kaarten gespeeld worden. :

1. Eerste Leger van aanvaller (Centraal)
2. Eerste Leger van verdediger (Allied)
3. Tweede Aanvalsleger (Centraal)
4. Tweede Leger van verdediger (geallieerd)
5. Derde Aanvalsleger (Centraal)
6. Derde Leger van verdediger (Allied)

Spelers kunnen beslissen om geen "Army" kaart te spelen. Als een speler past, dan mag hij in deze ronde geen andere "Army" kaarten leggen. Dus een speler kan niet passen voor bijvoorbeeld het tweede front en daarna wel een kaart spelen voor het derde.

In het bijzonder geval dat een aanvaller besluit om al van het begin te passen en geen enkele kaart te spelen en de verdediger past ook, dan eindigt de slag

Volg dezelfde procedure voor zeeslagen, maar plaats alleen "Fleet" -kaarten.

3. Hierna kunnen spelers één "Support" -kaart gedekt neerleggen onder "Army" -kaart van de fronten. Dit keer doet de verdediger dat eerst voor al zijn Support-kaarten. **Gebruik voor zeeslagen geen ondersteuningskaarten. In plaats daarvan kunt u een andere (reserve) "Fleet" -kaart met de voorkant naar beneden plaatsen als een ondersteunende vloot.**

4. Artillerievuur: De aanvaller gooit 3 dobbelstenen. Zelfs als sommige fronten onbezet zijn. Elke 1, 2 of 3 veroorzaakt hetzelfde aantal treffers (bijvoorbeeld: een "3" staat voor 3 hitpoints). Elke 4, 5 of 6 is een mislukking. De aanvaller mag maximaal één dobbelsteen met hitpoints op elk bezet front plaatsen. Opmerking: Voor alle gevechten in 1917 en later wordt een resultaat van 4 op de dobbelstenen bovendien beschouwd als hitpoints. **Gebruik voor zeeslagen hetzelfde systeem. "Artillerievuur" moet gelezen worden als "Salvo".**

5. Hierna doet de verdediger hetzelfde en plaats zijn mogelijke treffers.

6. Bepalen van het resultaat: leg alle "Support" -kaarten open en tel de gevechtswaarden voor elk front afzonderlijk op: $a+b+c$

- a) Gevechtspunten van "Army" (inclusief eventuele extra punten, die beschikbaar zijn voor specifieke gevechten)
- b) Punten van eventuele "Support" en "Special" kaarten
- c) Eventuele artillerie treffers.

The Longest Trench

Uitgewerkt voorbeeld van een veldslag :

1. Dit is de eerste veldslag van het spel. De Centralen vallen aan en de Geallieerden verdedigen. Zo ziet het spel eruit bij het bepalen van het resultaat.



The Longest Trench

Linkerfront:

Geallieerden: 1 punt van de Army kaart

Centralen: 2 punten van de Army-kaart.

Centralen winnen met 1 punt verschil.

Midden:

Geallieerden: 2 punten van de Army kaart + 3 punten extra omdat deze kaart overeenstemt met de eerste veldslag van de rij 1914. +2 van de Support kaart. Daarbij komen nog 2 punten van de artillerie-dobbelsteen. Totaal 10 punten.

Centralen: 5 punten van de Army-kaart. 1 van de support kaart en 3 van de artillerie-dobbelsteen. Totaal 9 punten.

Geallieerden winnen toch omdat bij gelijke stand de verdediger wint.

Midden:

Geallieerden: 3 punten van de Army kaart + 1 punten extra omdat deze kaart overeenstemt met de eerste veldslag van de rij 1914. +1 van de Support kaart. Daarbij + 1 punt van de artillerie-dobbelsteen. Totaal 6 punten.

Centralen: 4 punten van de Army-kaart. +2 extra omdat deze kaart overeenstemt met de eerste veldslag van de rij 1914. +4 van de support kaart (voor deze kaart Manfred von Richthofen moet je een extra dobbelsteen werpen. De 4 telt nu wel) Totaal 10 punten.

Centralen winnen. Doordat het verschil 4 of meer, zal ook de Army kaart van de Geallieerden uit het spel verwijderd worden.

Zeeslagen:

- Gevechtpunten van "Fleet"
- Punten van ondersteuning van vloten
- Salvo treffers

De speler met de meeste punten op een front wint dat front. De verdediger wint op een front bij gelijke stand. Als je daarboven 4 of meer punten meer hebt dan je tegenstander, vernietig je het verslagen leger/vloot.

The Longest Trench

Om de veldslag te winnen, moet je op de meeste fronten zegevieren, wat meestal 2 fronten van de 3 is. De verdediger wint bij gelijke stand. Als je op alle 3 fronten wint, dan behaal je een doorslaggevende overwinning.

Die levert je dan 1 extra overwinningspunt op. Als de aanvaller één front onbezet laat, dan kan hij nooit een doorslaggevende overwinning behalen.

Opmerking: Fronten die door beide zijden onbezet zijn, worden niet in aanmerking genomen. Ze worden niet beschouwd als een gelijkspel en resulteren niet in een automatische overwinning voor de verdediger.



*Vervolg voorbeeld van vorige pagina:
Uitkomst: Centrale krachten winnen op 2 fronten en krijgen 1 VP + 2 extra kaarten.*

Om te helpen onthouden wie welk front heeft gewonnen, verwijder je de kaarten van de verslagen zijde in één keer

Opmerking: generaals geven extra punten aan legers in een veldslag. Bij het bepalen van de uitslag van een veldslag, laat je deze generaal als geheugensteun liggen. Elke speler kan slechts 1 generaal per veldslag inzetten.

Voor zeeslagen wordt hetzelfde systeem gebruikt. Lees "Leger" als "Vloot" en "Front" als "Zone".

Afsluiting:

1. De vernietigde Legers/**Vloten** (als het verschil 4+ is) worden uit het spel verwijderd.
2. De andere Legers/**Vloten** worden samen met eventuele gespeelde steunkaarten op de oplegstapel gelegd.
3. De winnaar van de strijd krijgt het aantal overwinningspunten zoals aangegeven.

Als hij op alle 3 de fronten/**zones** zegevierde, krijgt hij één extra punt voor deze doorslaggevende overwinning.

Als gevecht op gelijke stand eindigt, dan wint de verdediger en krijgt die enkel en alleen 1 overwinningspunt.

4. Er zijn op het overwinningspoor 2 "patriotisme vlagjes" aan elke kant. Als de gele markeertsteen die vlag passeert, dan krijgt de verliezer een extra kaart van zijn trekstapel.



5. Sommige gevechten geven de winnaar recht op 1 of 2 extra kaarten van de trekstapel.
6. Beide spelers trekken daarna 4 kaarten van de trekstapel. Je handlimiet is op dat moment 9. Leg eventueel kaarten af tot aan die limiet.

The Longest Trench



Geallieerden winnen automatisch

Geallieerden:

$$4+1=5$$

Centralen:

$$4+2=6$$

Centralen winnen

Geallieerden:

$$3$$

Centralen

$$2+1=3$$

Gelijke stand, Centralen winnen



Uitslag: De Centralen winnen 2 van de 3 zones. Die speler krijgt 2 overwinningspunten en trekt 2 extra kaarten. Verplaats de rode markeersteen naar het volgende gevechtvak.

The Longest Trench

11. Voorraadstapel op?

Wanneer je voorraadstapel leeg is, neem je alle kaarten van de aflegstapel, schud je ze en maak je een nieuwe voorraadstapel.

12. Einde van het spel

Het spel eindigt in de volgende gevallen:

- De gele markeersteen bereikt het vak "Total victory".

Die speler wint het spel onmiddellijk.

- Nadat het laatste gevecht in 1918 is afgehandeld. Kijk waar de rode markeersteen staat. Dat bepaalt de winnaar. Opgelet: staat die rode markeersteen op één van de drie middelste vakken, dan eindigt het spel op gelijke stand.

Opmerking: in werkelijkheid eindigde de oorlog als een "minor victory" voor de Geallieerden.

Meer voorbeelden van gevechten



Centralen winnen, want ze behalen 2 van de 3 fronten.



Een doorslaggevende overwinning voor de Centralen, want ze winnen op alle 3 fronten. Dit levert een extra overwinningspunt op.



Gelijke stand, dus exact 1 overwinningspunt voor de verdediger.

In het bijzondere geval dat zowel aanvaller en verdediger geen kaart spelen, dan wordt de markeersteen naar het volgende gevecht verplaatst zonder enig ander effect.

The Longest Trench

13. VARIANTEN

1. Bereid je voor op oorlog.

Bij het opstellen van het spel, trek je 9 bonus kaarten van de 14. Je kiest er zelf 6 uit. De andere 3 leg je terug in de doos. Voor de ervaren spelers.

2. "Standoff" gevechten



Om elk spel een andere uitdaging te geven (en gespeelduur te verkorten), worden sommige gevechten overgeslagen met behulp van de "Standoff" mini-kaarten. Werp één dobbelsteen voor elk jaar. Als je 1-4 rolt, plaats dan een "Standoff" mini-kaart op het bijbehorende gevecht, tellend van links naar rechts. Als je 5-6 rolt, plaats dan geen teller.

Wanneer je het rode token verplaatst, sla je alle gevechten over met een "Standoff" minikaart.

3. Alternatieve gevechten

Elk jaar van de oorlog heeft zijn overeenkomstige alternatieve gevecht, op zee of land.. Werp één dobbelsteen voor elk jaar.

Als je 1-4 rolt, plaats je het "Alternative Battle"-kaartje op het corresponderende vakje (bepaald door datum en nummer). Wel geen twee zeeslagen achter elkaar. Dus als enige uitzondering in het spel, beschouw een rol van 4 voor "Falklands 1914" als een rol van 2 en vervang in plaats daarvan "Tannenberg". Als je 5-6 rolt, plaats je geen "Alternative Battle" voor dat jaar weg.

Combo van standoff en alternatieve gevechten.

Werp voor elk oorlogsjaar 1d6:

1-3: werp 1d6 voor eventueel een "standoff" fiche

4-6: werp 1d6 voor eventueel een "alternative battle"-kaartje

4. Drie of vier spelers variant

Hoewel het spel is opgevat als een spel voor 2 spelers, zijn hier enkele extra regels om het met 3 tot 4 spelers te spelen.

- Vorm met 4 spelers 2 teams van 2 spelers. Met 3 spelers speelt één speler alleen tegen een team van 2 spelers.

- Elk team begint het spel met 10 kaarten. De kaarten worden gelijk verdeeld onder de teamleden.

- Bij het trekken van extra kaarten moeten teamleden afspreken hoeveel kaarten elkeen mag trekken.

- Teamleden moeten overeenkomen wie een speciale kaart zal spelen, maar ze mogen niet zeggen over welke kaart het gaat.

- Elk teamlid mag 1 of 2 kaarten uitwisselen. Aan het einde van de beurt trekt elk teamlid 2 kaarten.

- Kaarten worden geheim gehouden voor het andere teamlid. Bij het oplossen van een gevecht zorgt elk teamlid individueel

The Longest Trench

voor een of twee fronten (in onderling overleg). Je kunt alleen een ondersteuningskaart toevoegen aan je eigen leger.

5. Geheime opstelling

Alle army- en support-kaarten worden gedekt gespeeld. Na het plaatsen van de dobbelstenen worden alle kaarten opengedraaid. Voordat je bonuskaarten voor de Centrale Mogendheden trekt, verwijder je de bonus "Fog of War" uit het spel.

6. Historische variant

Deze variant maakt het moeilijker voor de Centralen-speler om te winnen. Het geeft de echte uitdaging aan waar de Centrale Mogendheden voor stonden. Het zal ook het spel verlengen.

Bij de voorbereiding van het spel moet de speler van de Centrale mogendheden een van zijn twee 4 Fleet-kaarten verwijderen. Deze kaart mag niet gebruikt worden tijdens het spel.

Beschouw de medailles naast de Victory-baan als een extra vak. Het overwinningsspoor bestaat nu dus uit 15 vakken in plaats van 13. Voor het behalen van een totale overwinning moet de markeersteen eindigen op het medaillesymbool.

7. Uitputting

Deze variant geeft de oorlogsmoeheid weer. Vanaf 1917 trekken de spelers 3 kaarten in plaats van de standaard 4 aan het einde van een beurt. Dit verloop duurt tot het einde van het spel.

8. Om de balans eventueel bij te stellen

De gelijkspel regel benadeelt enigszins de aanvaller. Dit hebben we bewust gedaan omdat de verdediger tijdens de Eerste Wereldoorlog veelal in het voordeel was. De negentiende eeuwse tactieken faalden door de technologie van de twintigste eeuw.

Een ervaren Geallieerde speler beschikt dus over een voordeel omdat in de eerste oorlogsjaren vooral de Centralen mogendheden moeten aanvallen.

Als de spelers dit wensen, kunnen zij het volgende afspreken. De Geallieerden leggen hun 3 support-kaarten "+1 smoke/+3 trenches" in de aflegstapel bij het begin van het spel. Historisch valt dit te kaderen in het feit dat de betere loopgravenstelsels door de Duitsers werden gebouwd vooral vanaf 1915 en dat de Geallieerden minder aandacht hieraan besteden omdat zij in het begin van de oorlog vooral aan de aanval belang hechten.

14. BESCHOUWINGEN VAN DE SPELAUTEURS

1. AANTEKENINGEN VAN ARNO

Wij (Arno en Frederic) wonen beiden in Vlaanderen (België). De Eerste Wereldoorlog is daar nog steeds zeer aanwezig. Elke stad en dorp heeft zijn gedenkteken met de namen en data van de gesneuvelden..

Van 1914 tot 1918 was er een aaneengesloten lijn van 750 km lang die

The Longest Trench

liep van de Belgische kust tot aan de Zwitserse grens, bestaande uit een stelsel van loopgraven, prikkeldraad en bunkers. Dit was de langste loopgraaf in de menselijke geschiedenis. De prijs van de oorlog was hoog: zo'n 12 miljoen slachtoffers, onder wie mijn overgrootvader.

Hij was hoornblazer bij de troepen aan het front en zijn taak was om alarm te slaan als er gasaanvallen waren. Maar door het blazen op de hoorn kreeg hij wel gas binnentijdens de aanval. Net als vele anderen stierf hij niet onmiddellijk. Hij werd opgevangen in een veldhospitaal, maar daarna teruggestuurd naar het front. Hij overleefde de oorlog, maar zijn longen waren blijvend aangetast en enkele jaren na de oorlog stierf hij een lange en pijnlijke dood door een falend ademhalingssysteem. Het maken van dit spel was voor mij meer dan een leuk tijdverdrijf. Deze donkere periode van de Europese geschiedenis fascineerde mij. In 1914 was Europa de leidende regio van de wereld. Europa domineerde in elk aspect: politiek, economisch, cultureel en wetenschap. Vier jaar later was de gouden tijd voorbij. Er waren 10 miljoen dode soldaten. Vier grote mogendheden vielen uiteen: Duitsland, Oostenrijk-Hongarije, Rusland en het Ottomaanse Rijk. Het communisme vestigde zich in Rusland en zou de geopolitieke koers van de twintigste eeuw bepalen. Frankrijk, de morele overwinnaar van de oorlog, was verzwakt en zou zijn dominante positie nooit meer terugkrijgen. Groot-Britannië had zijn aura van onaantastbaar Overzees Rijk verloren en de eerste zaadjes van het dekolonisatieproces waren geplant. De Verenigde Staten van Amerika werden een wereldmacht, maar ze beseften het nog niet.

Toen ik het spel ontwierp, in 2004, had ik nooit de intentie om het uit te geven. Het was alleen voor mij en een paar goede vrienden. Op een dag nodigde ik Frederic Moyersoën, een professioneel spelontwerper, uit voor een spel-sessie. Hij zag mogelijkheden. Dus gingen we allebei aan de ontwerptafel zitten om een publiceerbaar spel uit te werken.

Ik heb dit spel gemaakt om de hele Eerste Wereldoorlog in één sessie te spelen. Ik speelde een aantal wargames over dit onderwerp, maar vond ze te lang en te moeilijk. Vanaf de start was er het concept om geen landkaart te gebruiken, maar een tijdlijn.. Dus geen hexes en counters, maar kaarten en dobbelstenen.

Het tweede basisidee was om een overwinningsspoor met een token te gebruiken. Dit om het tij van de oorlog weer te geven als een wedstrijd armworstelen.

Een hindernis waren de uniformen op de kaarten. Misschien vraag je je af: "Hoe kan ik een Italiaanse soldaat gebruiken in Passendale?" Nou, er waren twee opties. Een optie zou zijn om geweesymbolen te gebruiken om troepen te vertegenwoordigen, maar dit zou nooit de diversiteit van de betrokken naties weergeven. Zo waren er Senegalese troepen in Vlaamse velden, Oostenrijkers in Italiaanse bergen en Nieuw-Zeelanders op Turkse kusten.

Dus vandaar het concept van een basisgevechtswaarde en extra gevechtspunten als het leger overeenkomt met het juiste strijdtoneel.

Denk aan de Ottomaanse troepen die in Verdun werden ingezet als een leger van onervaren Duitse dienstplichtigen. De meeste basisprincipes van het spel bleven, maar veel werden herwerkt, gladgestreken

The Longest Trench

en heleboel ideeën belanden in de prullenmand. Het resultaat hiervan heb je nu in handen.

Frederic en ik willen in eerder een spel maken dan een simulatie. Je kan discussiëren over de historische waarde van bepaalde kaarten in het spel.sche kennis in twijfel kunnen worden getrokken. Bijvoorbeeld: het is zeer onwaarschijnlijk dat Mata Hari, een voormalige Nederlandse exotische danseres, echt belangrijk spionagewerk voor de Duitsers heeft gedaan.

Maar ze is een van de kleurrijkere mythen die we associëren met de Grote Oorlog.

Sommigen van jullie zullen zeggen: “+2 voor Haig? Dat kan je niet menen.”

Welnu, Maarschalk Haig speelde een belangrijke rol. Hij was commandant van de Britse troepen tijdens het grootste deel van de oorlog. Hoewel het hem in 1916 en 1917 aan verbeeldingskracht ontbrak, nam hij in 1918 de juiste beslissingen door de Duitsers tegen te houden en in het najaar van 1918 de enige beslissende doorbraak te leiden. Veel mensen vergeten deze feiten. Naar mijn bescheiden mening was hij geen genie, maar zeker geen incompetente leider.

En wat veel mensen vergeten, Haig besteedde zijn verder leven aan de zorg voor de nabestaanden.

Andere kaarten en figuren werden aangepast om een speelbaar spel te maken met kansen voor beide partijen.

Weet je wat het ergste is aan de Eerste Wereldoorlog? Dat er een Tweede kwam. Bijna een generatie later moest elke stad en dorp in Vlaanderen een extra bord toevoegen voor de slachtoffers van het tweede Armageddon....

2. Aantekeningen van Frederic

Mijn grootvader werd gepakt en gedeporteerd om in de Duitse fabrieken (ja, in WOI) te gaan werken. Hij wist te ontsnappen door uit de trein te springen. Meer details over hoe hij naar huis is teruggekeerd, wilde hij nooit meer vertellen.

Als kind speelde ik met een helm, een gasmasker en een handgranaat, die als souvenir thuis werden bewaard. Mijn vader zei dat ik heel voorzichtig moest zijn met de granaat en de pin er niet uit moest trekken. Omdat mijn angst groter was dan mijn nieuwsgierigheid, probeerde niemand het en ik weet nog steeds niet of de granaat al dan niet gevaarlijk is.....

Over het spel kan ik alleen maar toevoegen dat ik een zeer origineel en intrigerend spel heb gevonden. Het interesseerde me dus meteen om het verder te helpen ontwikkelen. Omdat het basisconcept sterk was, was mijn bijdrage beperkt tot het verfijnen van enkele mechanica en de spelbalans. Daarnaast was het een plezier om met Arno samen te werken. Hij is zeer ruimdenkend en wil graag van gedachten wisselen. Hij heeft al veel games ontworpen met geen andere ambitie dan zijn vrienden te verrassen. Het was slechts een kwestie van tijd voordat we het juiste spel vonden om een samenwerking op te starten.

Credits:

Spelontwerp Design: Arno Maesen,
Frederic Moyersoën

Cover Art:
Andrea Tentori Montalto

Artwork: Karsten Schulmann

The Longest Trench

Layout: Knut Grunitz, Udo Grebe

Playtesting:

Dirk Ogiers, Alexander Moyersoën,
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.

Proofreading: Andre Winter

Producer: Udo Grebe

15. FOTO'S VAN DE SPELONTWERPERS

Het was leuk om de foto's te maken
en wij wensen je veel spelplezier.



© 2022 UGG (Udo Grebe) (n)

The Longest Trench

Speloverzicht

Begin van het spel:

Trek 6 bonuskaarten en schud die door je trekstapel. Neem dan 9 kaarten.

Voorbereiding

1. Aanvaller trekt tussen de 0 en 2 extra kaarten, afhankelijk van het gevecht.
2. Speel 1 speciale kaart, aanvaller eerst, dan verdediger.
3. Wissel eventueel tot 3 kaarten om

Gevecht

1. Plaats legers/vloten één voor één in, aanvaller eerst.
2. Plaats eventuele support-kaarten. Alles in één keer, verdediger eerst.
3. Artillery / Broadside vuur. Dobbelstenen toevoegen, aanvaller eerst.
4. Bepaling van het resultaat van het gevecht

Afhandeling

1. Verwijder vernietigde legers / vloten uit het spel (als het verschil 4 of meer is)
2. Leg alle overige gebruikte kaarten op hun aflegstapel.
3. Verplaats winst-markeersteen in het voordeel van de winnaar. Die winnaar mag nu ook eventuele extra kaarten trekken.
4. Trek 4 kaarten, houd max 9 kaarten
5. Verplaats rode markeersteen naar het volgende gevecht

The Longest Trench

© 2022 UGG (*Udo Grebe Gamedesign*)