TRENCH CLUB

Kriegsgesetze

v01

Das Spiel

Trench Club macht dich zum Oberkommandanten deiner Armee in einer bedeutenden Schlacht im ersten Weltkrieg, um diese zu Gunsten von Deutschland/Österreich-Ungarn („Mittelmächte“) oder Frankreich/Großbritannien („Entente“) zu entscheiden. Dazu schickst du deine Truppen in den Kampf und eroberst kriegsentscheidende Forts.

Die Spieler Deutschland und Österreich-Ungarn spielen zusammen gegen die Spieler Frankreich und Großbritannien. Wenn ihr nur mit 2 Spielern spielt, spielt der eine Spieler Deutschland oder Österreich-Ungarn und der Andere Frankreich oder Großbritannien und ihr verwendet nur die halbe Karte. (Empfehlung: Benutzt die Hälfte der Winterkarte mit den Startnummern 1-6).

Das Spiel gilt für eine der beiden Seiten als gewonnen, wenn einer der folgenden 3 Fälle eingetreten ist:

- Alle kampffähigen Einheiten des gegnerischen Teams sind vernichtet
- 9 der 14 Forts sind durch das eigene Team besetzt (bzw. 5 von 7 bei 2 Spielern)
- Das gegnerische Team gibt auf (häufigster Fall)

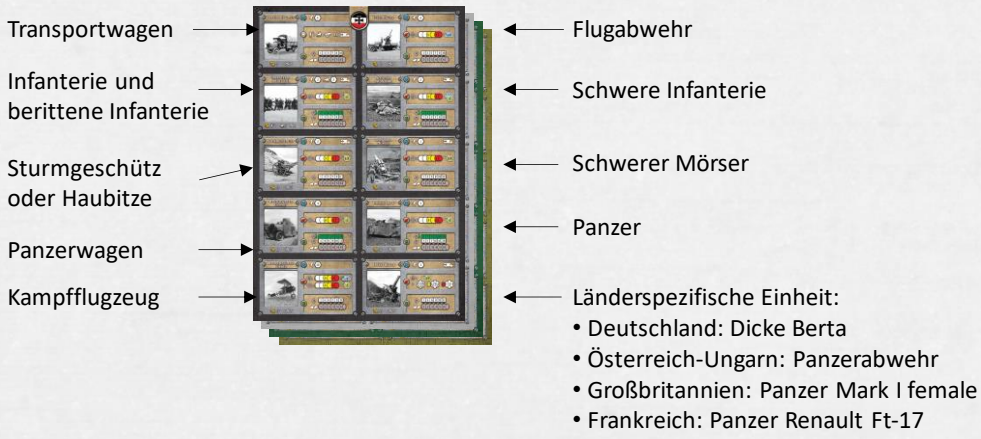
Die Truppen

Jeder Spieler hat 11 verschiedene Truppen. Die meisten Truppen jeder Nation haben die gleichen Werte, auch wenn sie etwas anders aussehen. Tipp: Wenn ihr zum ersten Mal spielt, stellt zunächst eure Miniaturen, auf das entsprechende Feld auf der Truppenkarte, um euch damit vertraut zu machen, welche Miniatur welche Einheit repräsentiert.

Zu beachten:

- *Infanterie* und *Berittene Infanterie* sind grundsätzlich gleich, *Berittene Infanterie* ist aber schneller und teurer
- Deutschland und Großbritannien haben ein *Sturmgeschütz*, Österreich-Ungarn und Frankreich dagegen eine *Haubitze*. Diese Einheiten unterscheiden sich nur in ihrer Reichweite. (Hinweis: Eventuelle weitere Artillerieeinheiten sind für Variationen gedacht und ihr könnt sie im Moment ignorieren)
- Jede Nation hat eine länderspezifische Einheit rechts unten auf der Truppenkarte

Truppenkarten



Die Regeln

Im Folgenden findet ihr zwei Versionen der selben Regeln:

1. Kurzfassung der Regeln – sofort losspielen: Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, könnt ihr sofort anfangen. Die Regeln sind so aufgebaut wie der Spielablauf, d.h. ihr lest z.B. erst den Absatz „Spielzug Phase 1: Truppen bewegen“ und bewegt dann die Truppen. Dann lest ihr den nächsten Absatz „Spielzug Phase 2: Angriffe benennen“ und benennt dann eure Angriffe, etc. Die Kurzfassung der Regeln ist sehr einfach gehalten und deckt nicht alle Eventualitäten ab. Wenn euch etwas unklar ist, lest an der entsprechenden Stelle in den ausführlichen Regeln nach.

2. Ausführliche Regeln: Hier sind sehr detailliert alle Einzelheiten beschrieben. Lest diese am besten in aller Ruhe nach eurem ersten Spiel und benutzt sie als Nachschlagewerk. Die Regeln hören sich beim ersten Lesen vielleicht etwas kompliziert an, aber ihr werdet sehen, dass sie sehr schnell intuitiv werden.

Es liegt außerdem eine hilfreiche Übersicht der Regeln bei („Schnellreferenz“).

Kurzfassung der Regeln: Sofort losspielen

Spielvorbereitung:
Setzt euch so um den Tisch, dass nicht zwei verbündete Spieler nebeneinander sitzen und legt eure Truppenkarte offen vor euch. Der Österreich-Ungarn Spieler nimmt sich 3 Kriegsanleihen (Geld). Jeder Spieler nimmt sich seine 11 verschiedenen Einheiten und teilt sie nach Belieben in 3 Gruppen auf (Empfehlung für das erste Spiel: Gruppe 1: Berittene Infanterie, Panzerwagen, Kampfflugzeug; Gruppe 2: Infanterie, Panzer, Haubitze/Sturmgeschütz, Flugabwehr; Gruppe 3: der Rest). Ein Spieler fängt an, zieht verdeckt einen der grauen Chips, dreht ihn um und setzt seine erste Gruppe auf und um die entsprechende Zahl auf dem Spielbrett. So geht es reihum mit dem nächsten Spieler weiter bis alle 4 Spieler ihre jeweils 3 Gruppen auf das Spielbrett gesetzt haben.

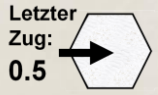
Losspielen: Setzt jetzt eure Truppen auf das Spielbrett

Würfelt nun aus, welcher Spieler den ersten Zug macht, danach geht es reihum. Jeder Zug teilt sich in 4 Phasen. Der erste Spieler spielt seine 4 Phasen, dann spielt der nächste Spieler seine 4 Phasen, usw.

Spielzug Phase 1: Truppen bewegen

Der Spieler, der an der Reihe ist darf nun alle seine Einheiten bewegen. Wie weit sich eine Einheit bewegen kann hängt von ihrer Geschwindigkeit (auf der Truppenkarte und Einheit angegeben) und vom Gelände auf das sich die Einheit bewegt ab. Flugzeuge fliegen und benötigen daher immer genau 1 Bewegungspunkt pro Feld, unabhängig vom Gelände.

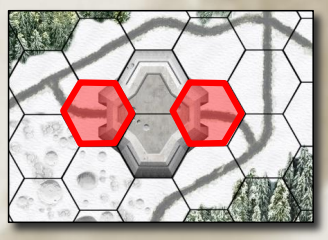
Beispiel: Ein Panzerwagen hat Geschwindigkeit 4 und dürfte sich somit 4 Felder auf einer Wiese fortbewegen oder 8 auf einer Straße oder 2 auf einer Wiese und dann nochmal 4 auf einer Straße. Auf Seite 7 findet ihr noch mehr Beispiele.



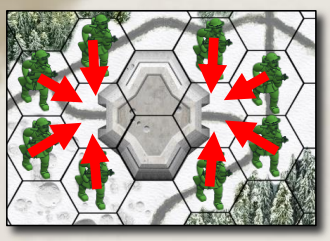
Ausnahme: Bleiben einer Einheit am Ende ihres Zuges nur noch 0.5 Geschwindigkeitspunkte übrig, darf die Einheit noch auf eine Wiese gehen. (Hintergrund dieser Ausnahme: Sonst würden sich Konvois auf Straßen stauen).

Feindkontakt: Einheiten, die von Feinden umgeben sind, müssen natürlich besonders vorsichtig sein: Wenn eine Einheit zweimal aufeinanderfolgend eine Feindeinheit berührt (die theoretisch angreifen kann), darf sie sich nicht mehr weiterbewegen.

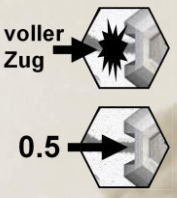
Forts: Fußsoldaten (Infanterie, Berittene Infanterie, Schwere Infanterie, Panzerabwehr) können neutrale oder feindliche Forts erobern. Dazu müssen sie nur ein Eingangsfeld des Forts betreten. Dies kostet sie ihren vollen Bewegungszug, d.h. die Einheit muss bereits direkt davor stehen. Wenn du ein Fort eroberst, werden alle feindlichen Einheiten darin sofort vernichtet und du markierst das Fort mit einem deiner Flaggenchips. Es gehört nun dir, bis es ggf. von einem Gegner erobert wird. Jede deiner Einheiten kann nun das Fort betreten und es kostet nur noch 0.5 Bewegungspunkte den Eingang zu betreten.



Eingänge des Forts



Alle möglichen Felder, von denen aus das Fort besetzt werden kann (oder betreten, wenn es bereits das eigene ist)



Transportwagen: Ein Transportwagen kann bis zu 4 Einheiten der folgenden Truppenarten transportieren: Infanterie, Berittene Infanterie, Schwere Infanterie, Sturmgeschütz, Haubitze, Mörser, Panzerabwehr, Dicke Berta, Gasminenwerfer. Diese Einheiten sind mit dem Symbol gekennzeichnet.

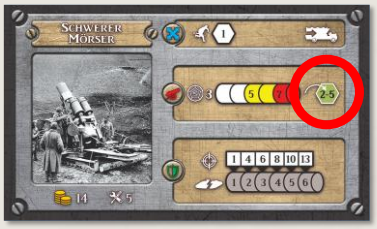
Zuerst steigen die Einheiten nacheinander in ihrem normalen Bewegungszug in den Transportwagen ein. In einen Transportwagen einsteigen kostet 0.5 Geschwindigkeitspunkte, unabhängig davon auf welchem Gelände (Wiese, Wald…) der Transportwagen steht.

Dann führt der Transportwagen seinen Bewegungszug aus. Abschließend lädt er alle eingeladenen Einheiten auf benachbarte freie Felder ab. Gerade ausgeladene Einheiten können sich nicht weiter bewegen, können aber angreifen.

Losspielen: Der erste Spieler bewegt nun seine Einheiten

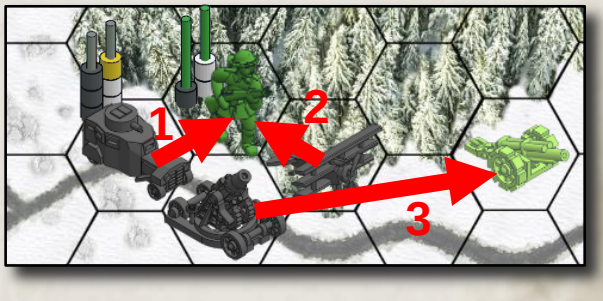
Spielzug Phase 2: Angriffe benennen

Nun sagst du wer wen angreifen soll. Du kannst weder die Reihenfolge noch die Ziele der Angriffe später noch ändern. Wer wen angreifen kann hängt von der Reichweite ab (angegeben auf der Truppenkarte). (Anmerkung: Panzerabwehr und Dicke Bertha haben die Symbole und . Wenn ihr zum ersten Mal spielt, ignoriert diese einfach oder seht auf S. 13 nach).



Beispiel: Eine Infanterie (Reichweite 1) kann nur Gegner in angrenzenden Feldern (Nahkampf) angreifen. Ein Mörser (Reichweite 2-5) kann nur Gegner angreifen, die 2, 3, 4 oder 5 Felder entfernt stehen.

Lufteinheiten (Flugzeug, Zeppelin) können zwar alle Einheiten angreifen, aber selber nur von anderen Lufteinheiten, Flugabwehr, Schwerer Infanterie und Kanonenboot angegriffen werden. (Dies ist auf den entsprechenden Truppenkarten auch mit dem Wolkensymbol vermerkt).



Beispiel: Die Reihenfolge und Ziele werden benannt. Zuerst greift der Panzerwagen die Infanterie an, dann der Flieger. Zuletzt greift der Mörser die Haubitze an.

Losspielen: Der erste Spieler benennt nun seine Angriffe

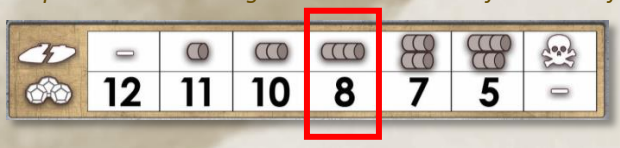
Spielzug Phase 3: Kämpfe

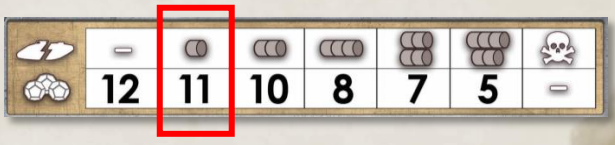
Nun werden die benannten Kämpfe einer nach dem anderen ausgewürfelt. Einheiten die im Nahkampf angegriffen werden schießen dabei gleichzeitig zurück – falls sie überhaupt auf Reichweite 1 angreifen können. Bei Luftangriffen können nur Lufteinheiten, Flugabwehr, Schwerer Infanterie und Kanonenboot zurückschießen (und das auch nur im Nahkampf).

Beispiel: Die Infanterie dürfte gegen den Panzerwagen zurückschießen, aber nicht gegen den Flieger, da sie keine Lufteinheiten angreifen kann. Die Haubitze dürfte gegen den Mörser nicht zurückschießen, da dies nur im Nahkampf möglich ist.

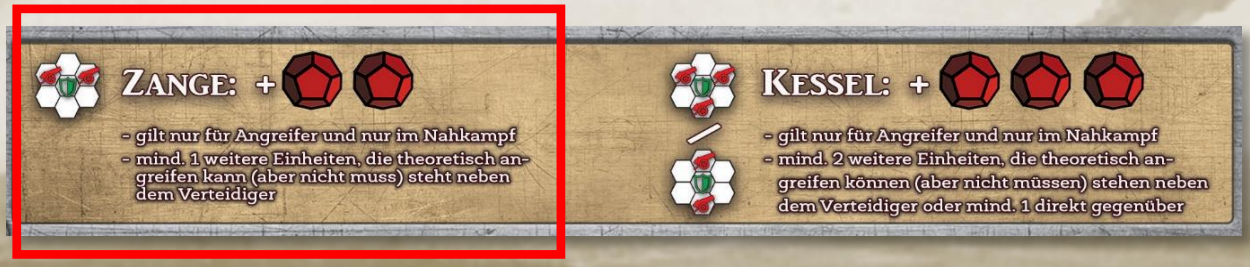
Jeder Kampf läuft nach folgendem Schema ab, das sowohl Angreifer als auch Verteidiger (wenn dieser zurückschießen darf) gleichzeitig durchführen:

1. Anzahl der Würfel anhand der Beschädigung der Einheit und der Würfelkarte ermitteln.
   Beispiel: Der Panzerwagen mit 3 Schaden darf mit 8 Würfeln kämpfen, die Infanterie mit 1 Schaden mit 11 Würfeln.





2. Nur der Angreifer (nicht der Verteidiger) kann extra rote Würfel bekommen wenn er im Nahkampf angreift:
   Zange: 2 extra rote Würfel wenn 1 weitere eigene Einheit, die theoretisch angreifen kann (aber nicht muss) neben dem Verteidiger steht.
   Kessel: 3 extra rote Würfel wenn mind. 2 weitere eigene Einheiten, die theoretisch angreifen können (aber nicht müssen) neben dem Verteidiger steht oder mind. 1 direkt gegenüber.

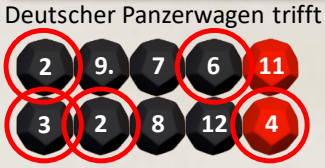


Beispiel: Der Panzerwagen bekommt 2 extra rote Würfel, da die Infanterie in der Zange zwischen Panzerwagen und Flieger ist.

3. Nun wird gewürfelt und ermittelt welcher Würfel trifft. Dies hängt von der Kampferfahrung ab und kann auf der Truppenkarte abgelesen werden. (Anmerkung: Der Angriffswert (Rekrut) ist auch auf der Miniatur selbst eingraviert)

Beispiel: Bei dem Panzerwagen mit 3 Erfahrungspunkten trifft jeder Würfel der 6 oder weniger Augen zeigt, bei der Infanterie mit 2 Kampferfahrung jeder Würfel der 2 oder weniger Augen zeigt.

Deutscher Panzerwagen trifft bei ≤6



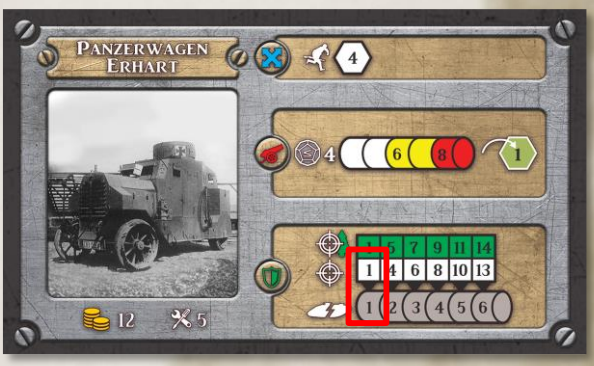
→ 5 Treffer

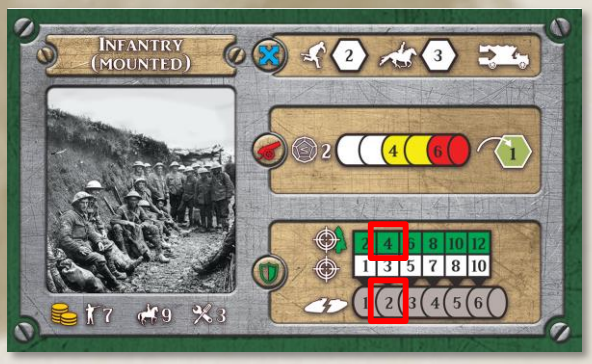
Britische Infanterie trifft bei ≤2

→ 2 Treffer

4. Nun wird der Schaden ermittelt, den der Gegner durch die Treffer erleidet. Dies wird auf der Truppenkarte abgelesen. Wenn der Verteidiger im Wald steht, kann er sich dort verschanzen und darf bei ablesen. Der Angreifer darf dies nicht und muss immer bei ablesen.

Beispiel: Der Panzerwagen erhält durch die 2 Treffer 1 Schaden. 2 Schaden hätte es erst ab 4 Treffern gegeben.
Die Infanterie bekommt durch die 5 Treffer 2 Schaden. Wäre sie nicht im Wald gewesen, hätte sie 3 Schaden erhalten.





5. Nun werden Schadens- und Erfahrungspunkte verteilt. Wenn eine Einheit im Kampf eine andere Einheit beschädigt, erhält sie 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt. Wenn sie eine Einheit vernichtet, erhält sie sogar 2.

Beispiel: Der Panzerwagen bekommt 1 Schaden und 1 Erfahrung.
Die Infanterie 2 Schaden und 1 Erfahrung.

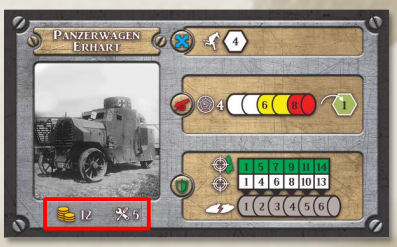
Nun ist dieser Kampf vorbei und der nächste Kampf ist an der Reihe.

Losspielen: Würfelt nun die Kämpfe aus

Spielzug Phase 4: Geldgeschäfte

Für jedes besetzte Fort gibt es am Ende der Runde 3 Kriegsanleihen (Geld).

Anschließend können Einheiten repariert werden. Die Einheiten müssen sich dazu bereits zu Beginn des Zuges im Fort befunden haben. Die pauschalen Reparaturkosten werden bezahlt (Kosten siehe Truppenkarte) und alle Schadensmarker werden von der Einheit entfernt.



Zuletzt können neue Einheiten gekauft werden. Nachdem der Kaufpreis bezahlt ist, werden die neuen Einheiten in ein beliebiges eigenes Fort gesetzt.

Ende des Spielzugs

Nun ist der Spielzug zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Losspielen: Der zweite Spieler bewegt nun seine Einheiten

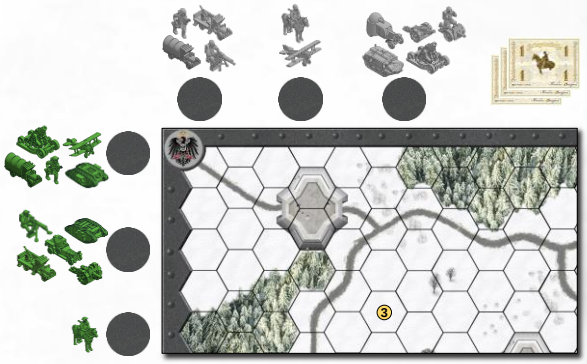
Nun machen alle Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Züge. Gewonnen hat das Team, das zuerst 9 Forts besetzt hat oder alle kampfähigen Einheiten des gegnerischen Teams vernichtet hat. In der Regel gibt aber ein Team auf, bevor das passiert.

Ausführliche Regeln

Spielaufbau

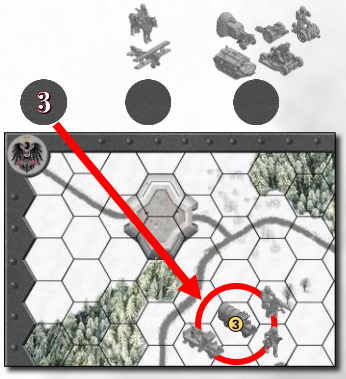
Die Spieler sollten so verteilt um den Tisch sitzen, dass nicht zwei verbündete Spieler nebeneinander sitzen (Sitzreihenfolge also z.B. Deutschland – Großbritannien – Österreich-Ungarn – Frankreich). Jeder Spieler nimmt sich seine Truppenkarte und legt sie offen vor sich.

Mische die 12 grauen Chips und verteile sie verdeckt an die Spieler (3 pro Spieler). Dann nimmt sich jeder Spieler eine Einheit von jedem Truppentyp (11 Einheiten pro Spieler) und verteilt diese auf die 3 verdeckten Chips. Er darf dabei seine Einheiten beliebig verteilen, also z.B. auch alle Einheiten auf einen Chip setzen und alle anderen leer lassen. Österreich-Ungarn nimmt sich als einziger Spieler 3 Kriegsanleihen (Geld).

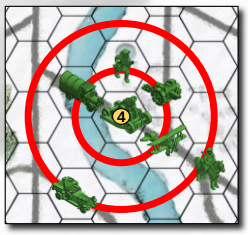


Großbritannien und Österreich-Ungarn stellen ihre Armeen auf.

Würfelt nun aus, wer beginnt seine Truppen zu platzieren. Dazu wirft jeder Spieler einen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl fängt an. Er dreht nun einen beliebigen seiner grauen Chips um und setzt die zugehörigen Truppen auf das entsprechende Feld auf dem Spielbrett. Hierzu setzt er zunächst eine Einheit direkt auf die Zahl auf dem Spielbrett und die anderen Einheiten kreisförmig darum. Sollten die Felder um die Zahl Wasser sein, darf er Einheiten darauf setzten, muss aber nicht.



Chips werden umgedreht und Armeen platziert.



Sind alle betretbaren Felder voll, wird ein neuer „Ring“ angefangen. Dabei können Einheiten in den Fluss, müssen aber nicht.

Nun kommt der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) an die Reihe. Er dreht ebenfalls einen seiner 3 Chips um und setzt die Einheiten auf das Spielbrett. So geht es reihum, bis jeder Spieler seine 3 Chips aufgedeckt und seine Einheiten auf das Spielbrett gesetzt hat. Nun beginnt das eigentliche Spiel.

Spielablauf

Es wird nun erneut ausgewürfelt, wer anfängt. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Jeder Spielzug teilt sich in 4 Phasen. Der erste Spieler führt seinen Spielzug mit allen 4 Phasen aus, danach machen die anderen Spieler reihum (im Uhrzeigersinn) ihre Spielzüge.

Phasen des Spielzugs:

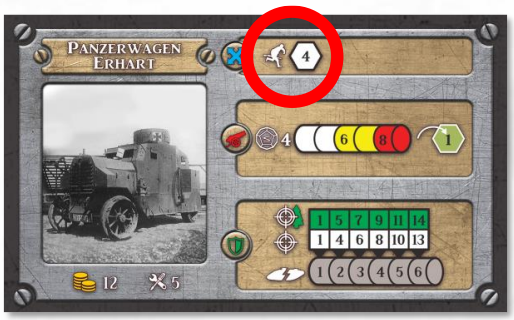
1. Truppen bewegen
2. Angriffe benennen
3. Kämpfe
4. Geldgeschäfte: Geld einziehen, Einheiten reparieren, Einheiten kaufen

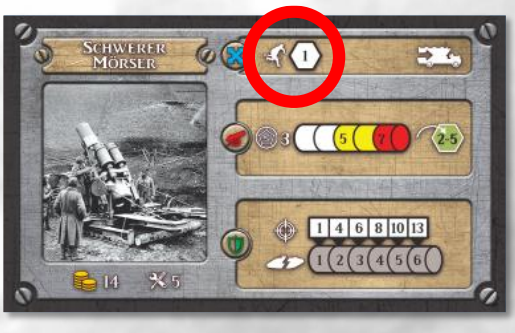
Besonderheit in der ersten Runde:
4 Spieler: Damit der erste Spieler keinen zu großen Vorteil hat, darf er nur mit 1 (frei wählbaren) seiner 3 Armeen seinen ersten Zug ausführen. Der zweite Spieler auch nur mit 1, der dritte Spieler mit 2 und der vierte Spieler mit allen 3 Armeen. Ab der zweiten Runde darf dann jeder Spieler immer gleich alle Einheiten bewegen. **[1 – 1 – 2 – 3]**
2 Spieler: Wenn ihr nur mit 2 Spielern spielt, darf der erste Spieler nur mit 1 (frei wählbaren) seiner 3 Armeen seinen ersten Zug ausführen und dann der zweite Spieler mit 2 seiner Armeen. In der zweiten Runde führt nun der erste Spieler seinen Zug mit den verbleibenden 2 seiner Armeen aus und dann der zweite Spieler mit allen 3 seiner Armeen. Ab der dritten Runde darf dann jeder Spieler seinen Zug mit allen seinen Armeen ausführen. **[1 – 2 , 2 – 3]**

Spielzug Phase 1: Truppen bewegen

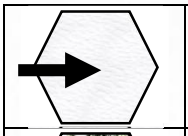
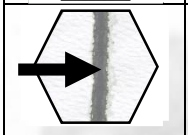
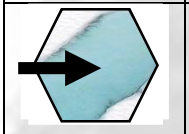
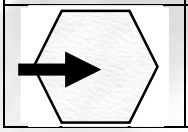
Alle Einheiten (eine nach der anderen) dürfen (müssen aber nicht) bewegt werden.

Jeder Truppentyp hat eine individuelle Geschwindigkeit. Diese ist auf der Truppenkarte angegeben. Ein Panzerwagen (Geschwindigkeit 4) ist beispielsweise schneller als ein Schwerer Mörser (Geschwindigkeit 1).





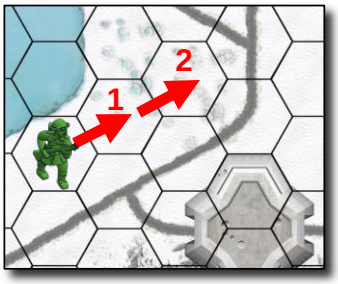
Wie weit sich eine Einheit bewegen kann hängt neben ihrer Geschwindigkeit aber auch von dem Gelände auf das sie zieht ab. Auf eine Wiese zu ziehen benötigt z.B. 1 Geschwindigkeitspunkt, auf eine Straße jedoch nur 0.5 Geschwindigkeitspunkte. Ein Panzerwagen mit Geschwindigkeit 4 käme also z.B. 4 Felder weit auf einer Wiese, aber 8 Felder weit auf einer Straße. Es zählt hierbei immer nur das Zielfeld, also dahin wo man gehen will, nicht wo man steht/woher man kommt.

	1	Auf eine Wiese ziehen benötigt 1 Geschwindigkeitspunkt. Krater, einzelne Bäume, Steine, etc. auf der Karte dienen nur der Dekoration und die Felder zählen trotzdem als Wiese.
	1,5	Auf ein Wald-Feld ziehen benötigt 1,5 Geschwindigkeitspunkte. Als Wald zählt nur der dichte Nadelwald, nicht Felder mit einem einzelnen Baum.
	0,5	Auf ein Feld mit Straße oder Brücke ziehen benötigt 0,5 Geschwindigkeitspunkte. Man muss dabei dem Straßenverlauf nicht folgen sondern kann sich auch quer auf eine Straße bewegen oder „Kurven schneiden“. So lange auf dem Feld auf das man zieht eine Straße abgebildet ist, kostet es nur 0,5 Punkte auf das Feld zu ziehen.
	voller Zug	Fußsoldaten (Infanterie, Berittene Infanterie, Schwere Infanterie, Panzerabwehr) können Flüsse/Seen überqueren. Auf einen Wasser-Feld ziehen kostet einen vollen Zug, unabhängig von der Geschwindigkeit der Einheit. Während die Einheit auf dem Fluss steht, kann sie weder angreifen noch sich verteidigen.
	Letzter Zug: 0,5	Ausnahme: Bleiben einer Einheit am Ende ihres Zuges nur noch 0,5 Geschwindigkeitspunkte übrig, darf die Einheit noch auf eine Wiese gehen. (Hintergrund dieser Regel: Sonst würden sich Konvois auf Straßen stauen).

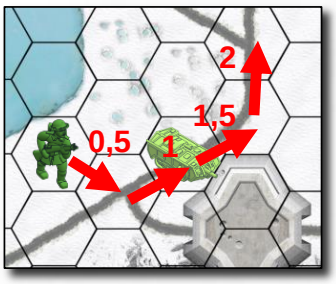
Anmerkungen:

- Lufteinheiten bewegen sich natürlich unabhängig vom Gelände, da sie fliegen. Jedes Feld benötigt 1 Geschwindigkeitspunkt.
- Ein Zug einer Einheit muss am Stück durchgeführt werden (es darf nicht zwischenzeitlich eine andere Einheit bewegt werden)
- Die möglichen Bewegungszüge müssen nicht voll ausgenutzt werden (d.h. wenn eine Einheit 3 Felder weit gehen kann, darf sie auch nur 2 Felder weit gehen, wenn man möchte)
- Über eigene oder verbündete Einheiten kann gezogen werden, nicht aber über feindliche (gilt auch für Lufteinheiten)
- Man kann nicht über Forts gehen/fliegen (auch nicht über die Eingangsfelder)

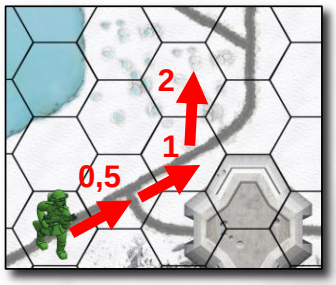
Beispielhafte Bewegungszüge einer Infanterie (Geschwindigkeit: 2):



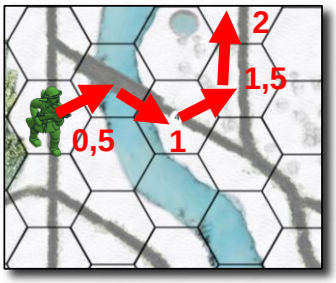
Auf Wiese



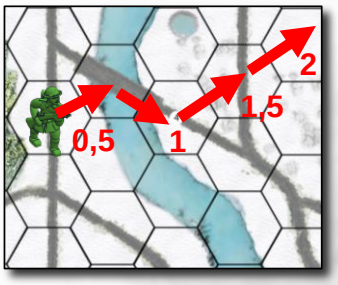
Auf Straße über Verbündeten



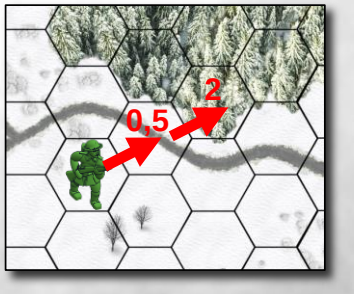
Über Straße und Wiese



„Kurvenschneiden“ (nur Zielfeld zählt)



Sonderregel: letzter Zug mit 0,5 auf Wiese

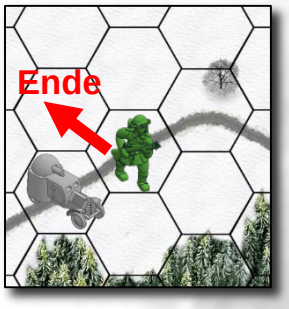


Über Straße und Wald

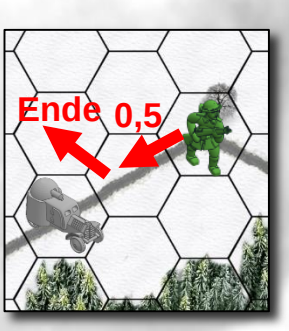
Feinkontakt

Wenn eine Einheit von feindlichen Einheiten bedroht ist, muss sie sich sehr vorsichtig bewegen und ist deshalb langsamer. Wenn eine Einheit Feinkontakt hat und sich daraufhin auf ein Feld bewegt in der sie nochmal Feindkontakt hat, ist der Zug der Einheit zu Ende. Als Feindkontakt zählen nur angrenzende feindliche Einheiten, die die eigene Einheit im Nahkampf angreifen können.

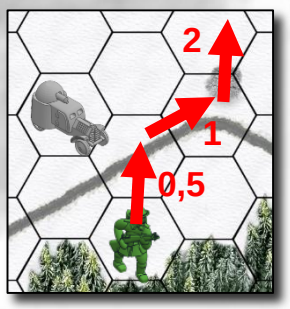
Diese Regel wird am besten durch ein paar Beispiele deutlich:



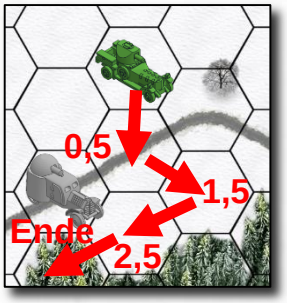
Spielzug zu Ende (zwei aufeinanderfolgende Feindkontakte)



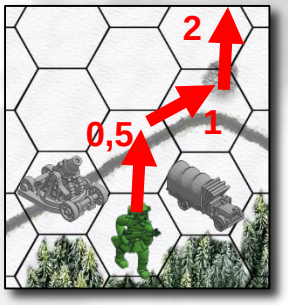
Spielzug zu Ende (zwei aufeinanderfolgende Feindkontakte)



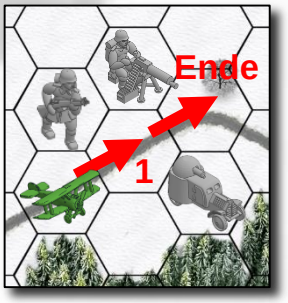
Spielzug nicht zu Ende (nur 1 Feindkontakt)



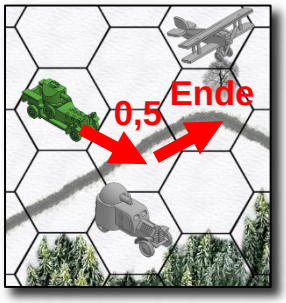
Spielzug zu Ende (zwei aufeinanderfolgende Feindkontakte im 3. und 4. Zug)



Spielzug nicht zu Ende (weder Mörser noch Transporter können im Nahkampf angreifen)



Spielzug zu Ende (Schwere Infanterie kann Flugzeug angreifen)



Spielzug zu Ende (zwei aufeinanderfolgende Feindkontakte)

Spielzug zu Ende (zwei aufeinanderfolgende Feindkontakte)

Transportwagen

Ein Transportwagen kann bis zu 4 Einheiten der folgenden Truppenarten transportieren: Infanterie, Berittene Infanterie, Schwere Infanterie, Sturmgeschütz, Haubitze, Mörser, Panzerabwehr, Dicke Berta, Gasminenwerfer. Diese Einheiten sind mit dem Symbol gekennzeichnet.

Zuerst steigen die Einheiten nacheinander in ihrem normalen Bewegungszug in den Transportwagen ein. In einen Transportwagen einsteigen kostet 0.5 Geschwindigkeitspunkte, unabhängig davon auf welchem Gelände (Wiese, Wald…) der Transportwagen steht.

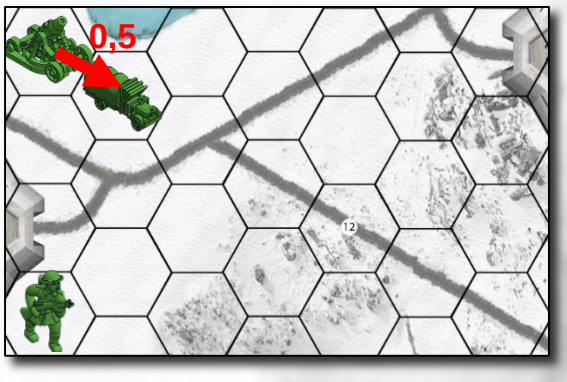
Dann führt der Transportwagen seinen Bewegungszug aus. Abschließend lädt der Transportwagen alle eingeladenen Einheiten auf benachbarte freie Felder (nicht in einen anderen Transporter oder ein Fort) ab. Er darf dies nur genau in diesem Ablauf tun. D.h. es darf nicht zwischendurch im Bewegungszug des Transportwagens noch eine Einheit zusteigen, der Transportwagen darf nicht nach dem Ausladen noch weiterfahren, etc.

Gerade ausgeladene Einheiten können sich nicht weiter bewegen, können aber angreifen.

Ein Transportwagen kann auch beladen in ein eigenes Fort fahren. Tut er das, sind auch alle eingeladenen Einheiten automatisch im Fort (und nicht mehr im Transportwagen) und können nicht weiterbewegt werden.

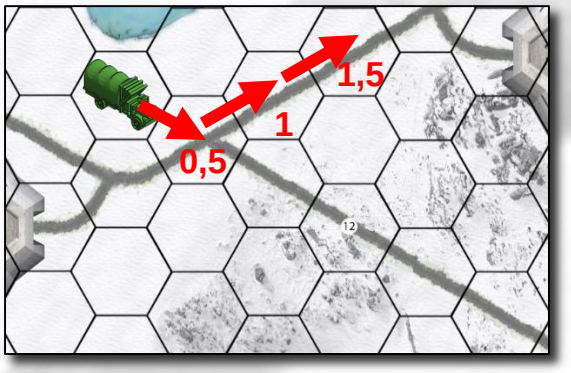
Transportwagen fahren immer leer aus Forts (also ohne eingeladene Einheiten).

Der Transportwagen muss sich so bewegen, dass genügend umliegende Felder frei sind, um alle Einheiten auszuladen.

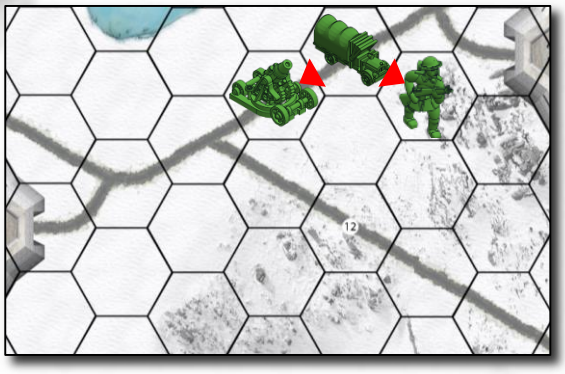


1. Mörser steigt ein

2. Infanterie steigt ein

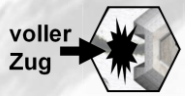


3. Transporter bewegt sich



4. Transporter lädt Einheiten auf benachbarte Felder aus

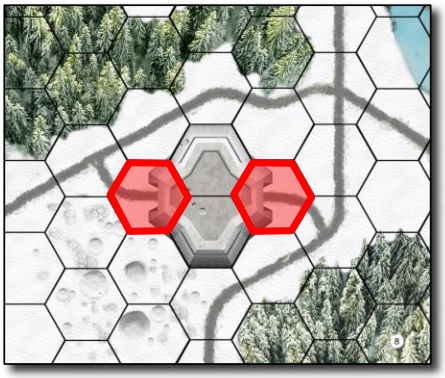
Forts einnehmen



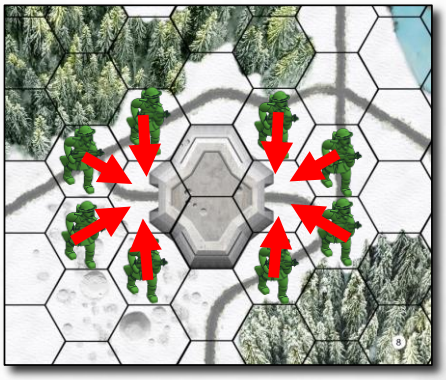
Ein Fort wird erobert, in dem ein Fußsoldat (Infanterie, Berittene Infanterie, Schwere Infanterie, Panzerabwehr) auf einen der Eingänge zieht. Hierbei ist es egal, von welchem Feld aus er den Eingang betritt. In ein Eingangsfeld eines neutralen oder feindlichen Fort zu ziehen (d.h. dieses erobern), benötigt einen vollen Zug, unabhängig von der Geschwindigkeit der Einheit. D.h. man muss direkt davor stehen um reinziehen zu können.

Wird ein Fort eingenommen, werden alle vorher darin befindlichen feindlichen Einheiten sofort aus dem Spiel entfernt. Das Fort wird mit einem eigenen Flaggen-Chip markiert. Es bleibt im eigenen Besitz, auch wenn keine eigenen Truppen mehr im Fort stehen, bis es ggf. von einem Feind erobert wird.

Forts vom verbündeten Spieler können nicht eingenommen werden.



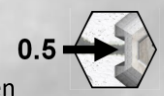
Eingänge des Forts



Alle möglichen Felder, von denen aus das Fort besetzt werden kann (oder betreten, wenn es bereits das eigene ist)

Bewegung in eigene Forts

Alle eigenen Einheiten (also nicht nur Fußsoldaten) dürfen in eigene Forts bewegt werden, verbündete Einheiten jedoch nicht. In das Eingangsfeld eines eigenen Fort ziehen kostet 0.5 Bewegungspunkte. Es passen beliebig viele Einheiten in ein Fort. Eine Einheit in einem Fort zählt nicht als im Spiel befindlich. Sie kann nicht angegriffen werden und zählt auch nicht als „Feindkontakt“ für Gegner. Einheiten können Forts über einen beliebigen der zwei Eingänge verlassen. Der erste Feinkontakt wird auch hier erst ab dem ersten Feld außerhalb des Forts gezählt.



Spielzug Phase 2: Angriffe benennen

Nach dem die Bewegungszüge abgeschlossen sind (das Erobern von Forts zählt auch als Bewegungszug), werden alle Angriffe benannt. Alle Einheiten, die angreifen wollen werden in der Reihenfolge der Angriffe benannt und festgelegt, welche Feindeinheit sie angreifen sollen. Alle benannten Einheiten müssen in der nächsten Phase („Kampf“) in genau dieser Reihenfolge die festgelegten Ziele angreifen. (In der Regel ist die Reihenfolge nur relevant, wenn mehrere Einheiten die gleiche Feindeinheit angreifen. Es geht nur darum, sich nicht spontan umentscheiden zu können, wenn der Kampf anders ausgeht als erwartet)
Beispiel: Wenn eine anzugreifende Einheit bereits vernichtet ist, geht der Angriff ins Leere. Das Ziel darf nicht geändert werden.

Wer wen angreifen kann wird durch die Reichweite bestimmt. Reichweite 1 bedeutet das direkt angrenzende Feld. Ein Mörser hat z.B. Reichweite

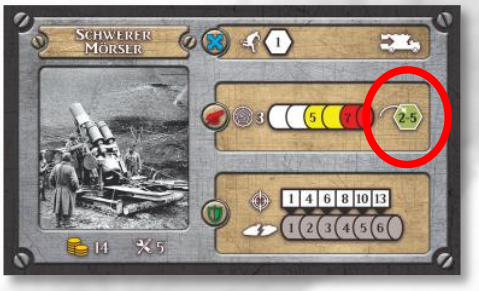
, d.h. er kann Feindeinheiten angreifen die 2, 3, 4 oder 5 Felder entfernt stehen. Er kann nicht im Nahkampf angreifen.

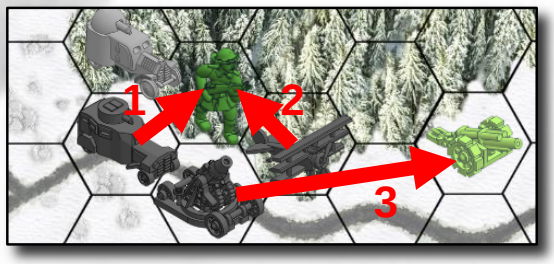
Nur Flugabwehr

, Schwere Infanterie

und andere Lufteinheiten können Lufteinheiten

angreifen (oder sich im Nahkampf gegen sie verteidigen). Dies ist durch das Wolken-Symbol in der Reichweite dargestellt.





Panzerabwehr und Dicke Bertha haben die Symbole

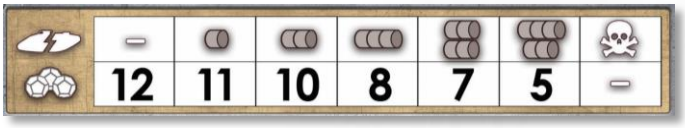
und
, deren Bedeutung auf S. 13 beschrieben ist.

Spielzug Phase 3: Kämpfe

Nachdem alle Angriffe benannt sind, kann mit dem Kampf begonnen werden. Der Kampf findet immer als Kampf von 1 gegen 1 in der angekündigten Reihenfolge statt. Wenn mehrere eigene Einheiten eine feindliche Einheit angreifen, so tun sie das nacheinander, nicht gleichzeitig.

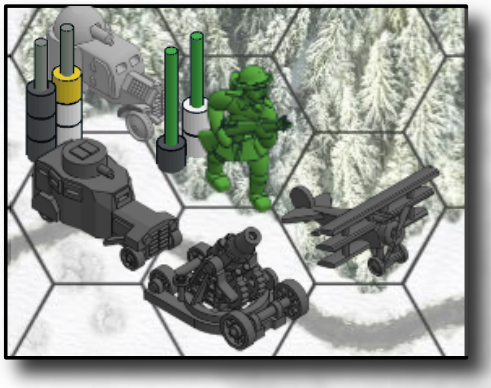
1. Der Kampf wird angekündigt.
   Im obigen Beispiel wäre folgendes der erste Kampf: „Dieser deutsche Panzerwagen greift diese britische Infanterie an“
2. Es wird ermittelt, ob der Verteidiger zurückschießen kann. Zurückschießen ist nur im Nahkampf möglich (also auf Reichweite 1) und nur wenn die verteidigende Einheit die angreifende Einheit im Nahkampf bekämpfen kann.
   Im Beispiel: Im ersten Kampf kann die britische Infanterie gegen den deutschen Panzerwagen zurückschießen. Im zweiten Kampf könnte die britische Infanterie nicht gegen das deutsche Kampfflugzeug zurückschießen, da Infanterie keine Lufteinheiten bekämpfen kann. Im dritten Kampf könnte die französische Haubitze nicht gegen den deutschen Mörser zurückschießen, da zurückschießen nur im Nahkampf möglich ist.

3. Angreifer und Verteidiger (wenn dieser zurückschießen kann) ermitteln die Anzahl der Kampfwürfel. Die Anzahl der Würfel hängt von der Beschädigung der Einheit ab.



4. Es wird ermittelt, ob der Angreifer in der „Zange“ oder im „Kessel“ angreift.
   - Zange: Eine Einheit greift eine feindliche Einheit im Nahkampf an und diese feindliche Einheit wird von einer weiteren eigenen Einheit berührt, die diese (theoretisch) im Nahkampf angreifen könnte (aber nicht muss).
   - Kessel: Eine Einheit greift eine feindliche Einheit im Nahkampf an und diese feindliche Einheit wird von zwei (oder mehreren) weiteren eigenen Einheit berührt oder von einer eigenen Einheit auf der gegenüberliegenden Seite berührt, die diese (theoretisch) im Nahkampf angreifen könnte(n).

   Beim Angriff in der Zange darf der Angreifer mit 2 Würfeln extra würfeln, beim Angriff im Kessel sogar mit 3 Würfeln extra.



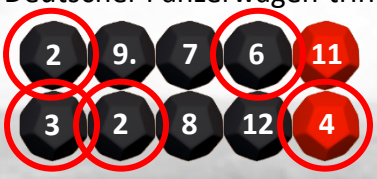
Im Beispiel:
Der deutschen Panzerwagen hat 3 Schaden und greift daher mit 8 Kampfwürfeln an. Durch das angrenzende deutsche Kampflugzeug ist die Infanterie in der Zange und der deutsche Panzerwagen bekommt 2 zusätzliche Kampfwürfel. Es ist kein Kessel, da der deutsche Mörser die Infanterie nicht im Nahkampf angreifen kann. Der (hellgraue) österreichische Panzerwagen zählt ebenso nicht, da bei Zange/Kessel nur eigene, nicht aber verbündete Einheiten berücksichtigt werden.

Die britische Infanterie hat 1 Schaden und schießt daher mit 11 Würfeln zurück.

5. Nun würfeln Angreifer und Verteidiger gleichzeitig mit der eben ermittelten Anzahl an Würfeln.

Daraufhin wird die Anzahl der Treffer anhand der Einheitenkarte ermittelt. Dazu wird zunächst die Erfahrung der Einheiten ermittelt. Am Anfang des Spiels starten alle Einheiten ohne Erfahrung. Im Laufe des Spiels können sie sich Kampferfahrung verdienen. Bei 0, 1 oder 2 Erfahrungspunkten ist die Einheit „Rekrut“ (weiß), bei 3 oder 4 Erfahrungspunkten „Veteran“ (gelb) und ab 5 Erfahrungspunkten „Kriegsheld“ (rot) (siehe Übersichtskarte). Mit der Kampferfahrung wird auf der Truppenkarte abgelesen, welcher Würfel getroffen hat.
(Hinweis: Die Angriffswert einer Einheit (unerfahren/Rekrut) ist auch auf der Miniatur selbst eingraviert)

Deutscher Panzerwagen trifft bei ≤6

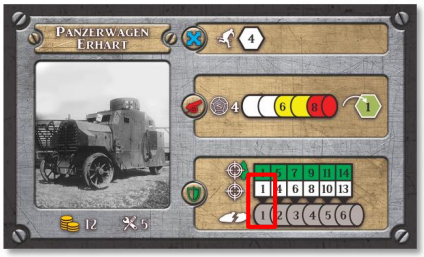


→ 5 Treffer

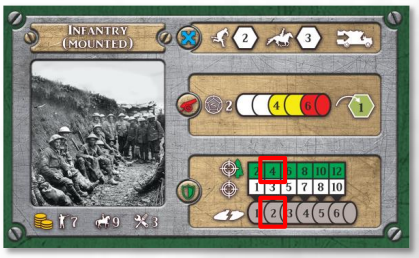
Britische Infanterie trifft bei ≤2

→ 2 Treffer

6. Nun wird ermittelt, wie viele Schadenspunkte die jeweils andere Einheit durch die Treffer erleidet. Da die verschiedenen Einheiten unterschiedlich stark gepanzert sind, können sie Treffer unterschiedlich gut wegstecken.
Da der Verteidiger die Landschaft ausnutzen kann, um sich zu verschanzen, wenn er angegriffen wird, bekommt der Verteidiger einen Verteidigungsbonus, wenn er im Wald steht. Für den Angreifer gilt dieser Bonus nicht, unabhängig vom Gelände, auf dem er steht.



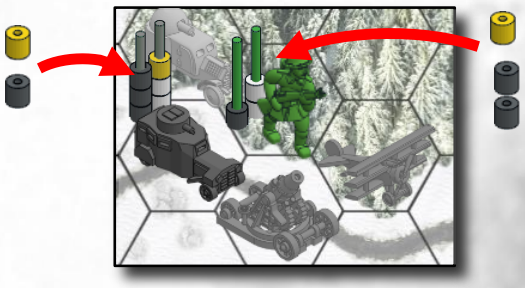
Der Panzerwagen erhält 2 Treffer von der Infanterie. Dadurch erleidet er 1 Schaden (für 2 Schaden wären 4 Treffer nötig gewesen).



Die Infanterie erhält 5 Treffer. Da sie als Verteidiger im Wald steht erleidet sie 2 Schaden (auf einer Wiese oder Straße wären es 3 Schaden gewesen).

7. Nun werden die Schadenspunkte verteilt. Für jeden erlittenen Schadenspunkt bekommt die getroffene Einheit einen grauen Marker. Eine Einheit ist vernichtet, sobald sie 6 Schaden hat.

8. Dann werden die Erfahrungspunkte vergeben. Hat eine Einheit eine andere Einheit beschädigt, erhält sie 1 Erfahrungspunkt. Hat eine Einheit eine andere Einheit sogar vernichtet, erhält sie sogar (insgesamt) 2 Erfahrungspunkte.



Der Panzerwagen hat einen Schaden erlitten und erhält einen zusätzlichen grauen Schadensmarker. Er hat in diesem Kampf eine gegnerische Einheit beschädigt und erhält daher eine weitere Kampferfahrung (einen weiteren gelben Marker; der fünfte wäre dann rot).

Die Infanterie erhält zwei graue Schadensmarker und ebenfalls eine Kampferfahrung. Nach zwei weißen Markern ist es für die Infanterie der erste gelbe Marker.

Der Kampf ist nun vorbei und der nächste Kampf ist an der Reihe.
Im Beispiel würde jetzt das deutsche Kampfflugzeug die britische Infanterie angreifen. Die Infanterie hat nun schon 3 Schadensmarker. Die Infanterie kann nicht zurückschießen, da sie keine Lufteinheiten bekämpfen kann. Das Kampfflugzeug würde in der Zange (+2 rote Würfel) angreifen, da eine weitere eigene Einheit die theoretisch angreifen kann (aber nicht muss) – nämlich der Panzerwagen – neben dem Verteidiger steht. Die Infanterie hätte zur Verteidigung wie beim letzten Kampf bessere Panzerung da sie im Wald steht.

Empfehlung um das Spiel zu beschleunigen:

- Angreifer und Verteidiger sollten immer gleichzeitig würfeln, nicht nacheinander.
- Der jeweils verbündete Spieler sollte sich darum kümmern, die Schadens-/ Erfahrungspunkte zu ermitteln und auf die Einheit zu setzen. So kann der Partnerspieler gleich zum nächsten Kampf weiterschreiten.
  Dazu kommuniziert der kämpfende Spieler am besten nur die Trefferpunkte an den Teampartner des Gegners, z.B. „Der Panzerwagen hat 7 Treffer gelandet“. Um alles Weitere kann sich dann der Teampartner kümmern.

Spielzug Phase 4: Geldgeschäfte

Durch die militärischen Erfolge werden in der Heimat mehr Kriegsanleihen gezeichnet. Für jedes besetzte Fort gibt es am Ende des Zuges 3 Kriegsanleihen (Geld). Ein Spieler kann seinem Verbündeten jederzeit etwas von seinem Geld schenken, bei jeder Schenkung geht allerdings pauschal 1 Kriegsanleihe an die Bank.

Anschließend können Einheiten repariert werden. Die Einheiten müssen sich dazu bereits zu Beginn des Zuges im Fort befunden haben. Die pauschalen Reparaturkosten werden bezahlt und alle Schadensmarker von der Einheit entfernt. Die Erfahrungspunkte bleiben erhalten.
Hinweis: Reparieren dauert relativ lange. In der ersten Runde zieht die beschädigte Einheit in das Fort, in der zweiten wird sie repariert, in der dritten kann sie wieder aus dem Fort ausrücken.

Zuletzt können neue Einheiten gekauft werden. Nachdem der Kaufpreis bezahlt ist, werden die neuen Einheiten in ein beliebiges eigenes Fort gesetzt.

Ende des Spielzugs.

Nun ist der Spielzug zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewonnen hat das Team, das zuerst 9 Forts besetzt hält oder alle kampfähigen Einheiten des gegnerischen Teams vernichtet hat. In der Regel gibt der Gegner davor aber bereits auf.

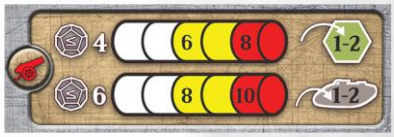
Sonstiges

- **Stoppuhr:** Wir empfehlen eine Stoppuhr/Handy-Timer, um die Spielzüge zu begrenzen. In der ersten Runde hat z.B. jeder für seinen Spielzug (bis Ende „Phase 2 – Angriffe benennen“) 7 Minuten Zeit, danach für jeden Spielzug 4 Minuten. So wird das Spiel beschleunigt und spannender.
- **Nachkaufen:** Gibt es keine Spielfiguren für einen Einheitentyp mehr, könnt ihr die Chips verwenden. Dazu die beiliegenden Stäbchen an die Chips anstecken.
- **Spezialeinheiten**: Wenn ihr mit Spezialeinheiten spielt (separat erhältlich) könnt ihr diese in eurer Kaufphase für 18 Kriegsanleihen erwerben. Der Clou ist jedoch, dass ihr nicht wisst, welche ihr bekommt. Ihr müsst auswürfeln und bekommt eine zufällige Sondereinheit. Hat jedoch ein Team in Summe weniger Einheiten auf dem Spielbrett und weniger Forts als das gegnerische Team, müssen die Spieler des unterlegenen Teams nicht würfeln, sondern dürfen die Sondereinheit frei wählen. Nach Kauf wird die Sondereinheit in ein beliebiges eigenes Fort gesetzt, bzw. das Kanonenboot auf ein beliebiges Wasserfeld.

Kartensymbole

- Die **Dicke Berta** trifft nur ungenau. Bevor Du mit den Kampfwürfeln würfelst, würfle zunächst mit einem separaten Würfel um zu ermitteln, auf welches Feld die Dicke Berta trifft. Bei 1-6 trifft sie gemäß, unten stehender Tabelle, auf ein Nachbarfeld und nur bei 7-12 in der ursprünglich gewählte Zielfeld. Bei gelber Erfahrung trifft sie nur noch bei 1-3 auf ein angrenzendes Feld und bei roter Erfahrung trifft sie immer.

- Die **Panzerabwehr** trifft besonders stark gegen feindliche Panzer (Mark IV Male, Mark I Female, St. Chammond, Renault Ft-17). Dieser Kampfvorteil gilt nicht beim Kampf mit Panzerwagen (da diese zu schnell sind).



- **Normale Infanterie** kostet zum Kauf 7 Kriegsanleihen und hat 2 Bewegungspunkte, **berittene Infanterie** kostet 9 Kriegsanleihen und hat 3 Bewegungspunkte. Ansonsten sind die beiden Einheiten gleich.

Viel Spaß beim Spielen! Fragen zu Regeln, Tipps & Tricks, etc. findet ihr auf http://trench-club.com. Ich freue mich auch über Feedback zum Spiel oder eigene Regelerweiterungen/-änderungen. Schreibt mir einfach an info@trench-club.com.

Übersicht über die Truppen und Trivia

Transportwagen: Der Transporter ist eine schnelle Einheit, die Truppen transportieren, jedoch nicht angreifen kann.

Flugabwehr: Sie sind durch ihre Mobilität, hohe Reichweite und große Angriffskraft die besten Einheiten zur Bekämpfung gegnerischer Flugzeuge. Gegen Bodeneinheiten sind sie jedoch hilflos und können weder angreifen noch sich verteidigen.

Infanterie: Infanterie-Einheiten sind günstig produzierbar, können jedoch im Kampf nicht mit den modernen Kriegsgeräten mithalten. Dennoch sind sie oft kriegsentscheidende Einheiten, da sie gegnerische Forts erobern können. Außerdem können oftmals kleine Infanterieverbände, die in unwegsamem Gelände platziert werden ganze gegnerische Armeen aufhalten.

Berittene Infanterie: Die berittene Infanterie zeichnet sich durch ihre hohe Geschwindigkeit aus und eignet sich vor allem um entlegene Forts durch einen Überraschungsangriff zu erobern.
Zu Beginn des Krieges ritt die Kavallerie noch mit Lanzen und Degen bewaffnet auf den Gegner zu – was sich gegen Maschinengewehre nicht besonders bewährte. Bald darauf dienten die Pferde lediglich als Fortbewegungsmittel für reguläre Infanterie, die abgesessen kämpfte.

Schwere Infanterie: Die schwere Infanterie ist mit Maschinengewehren und Granaten ausgerüstet. Sie besitzt eine hohe Kampfkraft, kann Forts stürmen und Flugzeuge bekämpfen. Durch ihre Vielseitigkeit ist sie das Rückgrat einer modernen Armee.
Das deutsche Maschinengewehr MG 08/15 (eingeführt 1908, weiterentwickelt 1915) wurden so zum „Standard“, dass der Begriff „0815“ bis heute verwendet wird.

Sturmgeschütz: Das Sturmgeschütz ist eine Artillerieeinheit mit geringer Reichweite. Durch den flexibel verstellbaren Neigungswinkel des Geschützrohres und den Schutz eines Panzerplattenschildes ist das Sturmgeschütz auch im Nahkampf ein gefürchteter Gegner.

Haubitze: Durch die ballistische Flugbahn ihrer Geschosse kann diese Artillerieeinheit nicht im Nahkampf eingesetzt werden und sollte hinter den eigenen Linien platziert werden um Kampfunterstützung zu geben.
Drei Viertel aller Verletzungen im Ersten Weltkrieg entstanden durch die Splitterwirkung von Artilleriegranaten.

Schwerer Mörser: Der schwere Mörser zeichnet sich durch seine große Reichweite aus. Durch diese Eigenschaft und die fehlende Nahkampfmöglichkeit sollte der schwere Mörser hinter der Frontlinie platziert werden und Unterstützungs- und Sperrfeuer geben.
Die Ortung feindlicher Artilleriegeschützen war nur sehr grob durch Schallmesstechnik möglich, also die Messung der Laufzeitdifferenzen des Schalls von zwei verschiedenen Positionen aus. Zurückschießen war daher kaum möglich.

Panzerwagen: Der Panzerwagen ist ein für den Kriegseinsatz umgerüstetes Automobil bzw. ein umgerüsteter Traktor. Seine hohe Geschwindigkeit sowie seine starke Kampfkraft, bei gleichzeitig überschaubaren Produktionskosten, machen den Panzerwagen zum Rückgrat der Kampffahrzeugverbände.
Der erste Panzerwagen wurde schon 1906 Kaiser Franz Joseph I. vorgestellt. Da dieser jedoch sein Pferd erschreckte, ließ er das Projekt zunächst einstellen.

Kampfflugzeug: Die Kampfflugzeuge des ersten Weltkriegs besaßen zwar nur eine sehr geringe Feuerkraft, dafür jedoch eine nicht zu unterschätzende strategische Bedeutung. Da die meisten Bodentruppen Flugzeugen gegenüber hilflos waren, können bereits kleine Kampfflugzeugverbände ganze gegnerische Armeen am Vormarsch hintern. Ebenso eignen sie sich durch ihre hohe Reichweite und Geschwindigkeit gut, um hinter der Front stationierte Artilleriestellungen auszuheben. Kampflugzeuge können nur von Flugabwehr, Schwerer Infanterie, Kanonenboot und anderen Lufteinheiten bekämpft werden.
Die ersten Kampflugzeuge waren noch sehr primitiv und warfen statt Bomben noch per Hand Stahlnägel (sogenannte “Fliegerpfeile”) auf die Bodentruppen herab.

Panzer: Panzer sind die stärksten Einheiten. Durch ihre hohe Angriffskraft können sie feindliche Linien leicht durchbrechen und ihre starke Panzerung macht sie nur schwer zerstörbar. Durch die hohen Produktionskosten ist die Zahl der Panzer auf dem Schlachtfeld jedoch sehr begrenzt.
Die ersten Panzer waren nicht nur bei den Gegnern gefürchtet. Im A7V zum Beispiel drängten sich im Gefecht 26 Mann Besatzung (inkl. Brieftaubenwart und Blinker) bei Innentemperaturen von bis zu 70°C und ohrenbetäubendem Lärm.

Panzer Renault Ft-17: Der französische Renault Ft-17 ist ein schneller und zugleich kampfstarker Panzer und reiht sich bezüglich Geschwindigkeit, Angriffsstärke und Panzerung zwischen dem Panzerwagen und dem Panzer ein. Deutschland/Österreich legten keinen Fokus auf die Panzerentwicklung. Sie setzten sogar mehr erbeutete Entente Panzer ein, als selbst entwickelte. Der Schneider, eigentlich ein französisches Modell, repräsentiert dies im Spiel.
Die verbleibenden Ft-17 wurden noch im Zweiten Weltkrieg gegen Deutschland eingesetzt, die dabei nicht zerstörten von Deutschland gegen Russland und die davon noch übrig gebliebenen in der Normandie gegen die amerikanische Invasion.

Panzer Mark I Female: Der Mark I Female ist ein britischer Panzer, der im Gegensatz zum Male lediglich mit Maschinengewehren, jedoch nicht mit Kanonen ausgestattet ist. Dadurch hat er zwar die Panzerung und Geschwindigkeit eines regulären Panzers, jedoch nur die Angriffsstärke eines Panzerwagens.
Der Mark I konnte die rechte und linke Kette noch nicht unterschiedlich ansteuern – beide liefen immer geradeaus. Er versuchte seine Richtung mit einem Ausleger-Rad nach hinten zu ändern, was ihm einen fürchterlichen Wendekreis bescherte. Oft wurde er auch mit einem Maschendraht „Dach" ausgestattet, um ihn vor auf das Dach geworfenen Granaten zu schützen.

Dicke Berta: Die Dicke Berta ist das schwerste Artilleriegeschütz des deutschen Kaiserreichs. Sie hat die größte bekannte Durchschlagskraft und eine furchterregend große Reichweite. Diese geht jedoch auf Kosten der Zielgenauigkeit. Nicht selten trifft die Dicke Berta durch ihre große Streuung eigene Truppen an der Frontlinie.
Die Dicke Berta konnte Granaten mit Kaliber 42cm und einem Gewicht von bis zu einer Tonne über 10 km verschießen.

Panzerabwehr: Ähnlich wie das deutsche Kaiserreich, setzte auch Österreich-Ungarn vor allem auf die Entwicklung von Panzerabwehrwaffen, anstelle von eigenen Panzern. Die Panzerabwehr ist ein gefürchteter Gegner im Nahkampf und kann zugleich durch ihre Geschütze auch Fernangriffe durchführen. Sie ist besonders auf die Abwehr von gegnerischen Panzern spezialisiert und entwickelt dort ihre höchste Effektivität. Durch deren hohe Geschwindigkeit ist sie jedoch für die Abwehr von Panzerwagen weniger geeignet.
Die ersten Panzerabwehreinheiten hatten noch keine Kanonen, sondern einfach großkalibrige Gewehre ("Elefantentöter"), mit denen die Schützen versuchten durch die relativ dünne Panzerung der ersten Panzer den Fahrer zu erschießen.

Forts: Forts sind befestigte Stützpunkte in denen Einheiten produziert und repariert werden können. Die befestigten Seiten der Forts sind uneinnehmbar. Angriffe wären reiner Selbstmord. Der Front abgewandt befinden sich große Eingänge zur Versorgung des Forts. Gelingt es dem Feind das befestigte Fort zu umgehen und zum rückwärtigen Eingang zu gelangen, kann es von Fußsoldaten mit Flammenwerfern, Giftgas und Handgranaten einfach gestürmt werden.
Das Fort Douaumont bei Verdun wurde 1916 von über 400.000 Granaten getroffen und blieb dabei weitgehend unbeschädigt. Es wurde jedoch mehrfach im Wechsel von französischer und deutscher Infanterie erobert, einmal sogar versehentlich, als zwei deutsche Kompanien in eigenes Artilleriefeuer gelangten und ungeplant das Fort stürmten um Schutz zu suchen.

Kanonenboot: Das Kanonenboot ist eine flexible Waffe, die schnell auf Flüssen oder Seen verlegt werden kann, eine hohe Feuerreichweite besitzt und sich zur Flugabwehr eignet.

Sanitäter: Sanitäter können eigene Truppen reparieren, ohne dass diese in ein Fort einrücken müssen. Durch ihre Spezialisierung auf Reparatur im Feld ist die Einheit bereits in der nächsten Runde wieder einsetzbar. Ebenso wie in Forts muss jedoch auch die Reparatur durch Sanitäter bezahlt werden.

Schlachtflieger: Schlachtflieger kamen durch technologischen Fortschritt im Flugzeugbau erst in den späten Kriegsjahren auf. Sie waren mit Stahlplatten gepanzert, hatten zusätzlich 45° nach unten ausgerichtete Maschinengewehre für Tiefflugangriffe, leichte Bomben und einen Heckschützen mit Maschinengewehren für Luftkämpfe.

Schienengeschütz: Das Schienengeschütz erreicht bei großer Reichweite gleichzeitig präzise Treffgenauigkeit und große Durchschlagskraft, ist allerdings kaum mobil.
In der Regel mussten für Schienengeschütze erst neue Gleise verlegt werden. Sie hatten beispielsweise keinen Seitenrichtbereich, mussten also in einer Kurve bewegt werden um nach links und rechts zu zielen. Deshalb kann sich das Schienengeschütz im Spiel auch ohne Gleise bewegen – allerdings sehr langsam.

Gasminenwerfer: Gasminenwerfer verschießen Giftgas, das sich über ein größeres Gebiet ausbreitet und dort Freund wie Feind Schaden zufügt. Aufgrund ihrer Schutzausrüstung kann das Gas den Gastruppen selbst nicht gefährlich werden.
Im Höhepunkt des Gaskriegs 1918 war durchschnittlich jede dritte Granate mit Kampfstoff gefüllt.

Zeppelin: Zeppeline waren die ersten Lufteinheiten, die große Bombenlasten auf Bodentruppen abwerfen konnten. Sie waren zwar mit Maschinengewehren zur Luftverteidigung ausgestattet, jedoch aufgrund ihrer trägen Manövrierfähigkeit nicht sehr effektiv im Luftkampf.
Zu Beginn des Krieges waren Zeppeline nur schwer verwundbar. Sie flogen höher als die damaligen Flugzeuge und ein paar kleine Einschlusslöcher im Wasserstoffballon machten ihnen nicht viel aus. Das änderte sich bald mit der Einführung von Brandmunition.

Geschützturm: Forts können mit einem Geschützturm bestückt werden, der im Nah- und Fernkampf Gegner beschießen kann. Durch die dicke Panzerung sind die Geschütztürme nicht zerstörbar.
Die Geschütztürme der Forts konnten aus- und eingefahren werden. Sie wurden nur zum Schuss kurz ausgefahren und waren sonst in der Erde versenkt. Das machte sie (neben ihrer starken Panzerung) quasi unzerstörbar.

Minenleger: Diese Einheiten können Landminen legen, die eine gegnerische Einheit sofort vernichten, wenn diese ein Feld mit einer Mine betritt.
Klassische Tretminen waren eher selten. Im Stellungskrieg kam es häufiger vor, dass feindliche Schützengräben, Berggipfel oder ganze Dörfer untertunnelt und von Minen gesprengt wurden. Der Knall dieser Minen in Frankreich war zum Teil noch in London hörbar.

Trench Club: Trench Clubs, zu Deutsch „Grabenkeulen", waren archaische Nahkampfwaffen, ähnlich Morgensternen, die für Grabenkämpfe genutzt wurden, wenn aufgepflanzte Bajonette zu sperrig waren. Die Soldaten in den Gräben stellten diese selber aus Holzstäben, Hämmern, Zahnrädern, Nägeln, etc. her.

Regelvarianten

“Siegpunkte” – für kürzere Spielzeit

Die Spieler sammeln Siegpunkte (SP). Sobald ein Spieler 10 SP oder ein Team zusammen 15 SP hat, gewinnt das Team.
Zu Beginn des Spiels, nachdem alle Truppen gesetzt sind, wählt jeder Spieler eine seiner 3 Startnummern als Hauptquartier (HQ) und legt einen Flaggen-Chip auf diese Nummer auf dem Spielbrett. Wenn eine Feindeinheit (außer Transportwagen, Flugabwehr, Sanitäter, Minenleger, oder Lufteinheiten) auf dieses Feld zieht, erobert sie das HQ und deren Spieler erhält 3 SP.
Überdies erhält man Siegpunkte für die folgenden Erfolge:

• Feindeinheit zerstört → 1 SP • Feindliches oder neutrales Fort erobert → 1 SP • Zahle 60 Kriegsanleihen an die Bank → 1 SP

“Grabenkampf” – Expertenregeln

Diese Regelvariante betrachtet Gräben als eigenen Landschaftstyp.

- Bewegung: Nur Fußsoldaten (Infanterie, Berittene Infanterie, Schwere Infanterie, Panzerabwehr) und Panzer (und natürlich Lufteinheiten) können auf Graben-Felder ziehen.
- Graben besetzen: Wenn ein Fußsoldat seinen Zug auf einem (nicht feindlich besetzen) Graben-Feld beendet, zählt der gesamte Graben als besetzt, so als ob sich die Soldaten über den gesamten Graben verteilen würden. Anders als Forts, werden Gräben von Teams, nicht einzelnen Spielern gehalten und verbündete Einheiten können mit in den Graben. Wenn ein Panzer oder eine Lufteinheit ihren Zug auf einem Graben-Feld beenden, zählen als nicht als *im Graben*, sondern nur als *überquerend*.
- Bewegung im eigenen Graben: Ein Fußsoldat kann den Graben auf jedes angrenzende Feld verlassen, ganz so, als wäre der Graben ein einziges, langes Feld. Allerdings nicht im selben Zug! Zur Erinnerung: Ein Fußsoldat muss seinen Zug auf einem Graben-Feld beenden um als Grabenbesatzung zu zählen. Da der Graben für Einheiten darin als ein Feld zählt, heißt das auch, dass diese von einem beliebigen Graben-Feld aus in verbundene Forts einmarschieren können (auch hier nur, nachdem der Fußsoldat seinen Zug im Graben beendet hat).
- Graben verteidigen: Feindeinheiten können ein beliebiges Grabenfeld angreifen, um mit einem Fußsoldaten im Graben zu kämpfen – ganz so, als sei der Graben ein einziges, langes Feld. Sind mehrere Fußsoldaten im Graben, muss der Angreifer entscheiden wen davon er angreifen will (unabhängig davon wo im Graben dieser Gegner ist). *Flanke* und *Kessel* werden gewertet, als sei der Graben ein einziges, langes Feld. Unabhängig davon, wer angegriffen wird, schießen alle Fußsoldaten (im Nahkampf) zurück. Fußsoldaten im Graben haben die Verteidigungswerte eines Panzers im Wald ( ). Wenn der Giftgaswerfer ein beliebiges Graben-Feld trifft, erleiden alle Einheiten im Graben die Treffer.
- Angriff aus dem Graben: Angriffe aus dem Graben heraus, sind wie jeder andere Kampf auch, da beim Kampf das Zielfeld, nicht das Ursprungsfeld des Angriffs zählt.
- Grabenfelder definieren: Einige Gräben laufen zwischen Hex-Feldern. Einigt euch vor dem Spiel, welche Felder als Graben-Felder zählen und welche nicht. So könnt ihr die Anzahl der Grabenfelder im Spiel erhöhen oder senken.
- Österreich-Ungarn startet das Spiel nicht mit den extra 3 Kriegsanleihen (da Panzerabwehr im Graben sehr stark ist).

- *Beispiel: Die britische als auch die französische (berittene) Infanterie zählen als im Graben. Der französische Panzer ist nicht im Graben.*
- *Sowohl die britische als auch die französische Infanterie könnten im nächsten Zug das neutrale Fort einnehmen.*
- *Der österreichische Panzerwagen und die berittene Infanterie könnten den Graben angreifen. Das würde als Kessel zählen, da sich die Angreifer direkt gegenüberstehen. Sie müssten jeweils wählen, ob sie die britische oder die französische Infanterie angreifen wollen. In jedem Fall würden immer beide Infanteristen zurückschießen. Die angegriffene Infanterie würde Schaden anhand der Tabelle (auf der Truppenkarte) von Panzern im Wald erhalten.*

Weitere Ideen für Regelvarianten

- Jeder Spieler startet mit einer Spezialeinheit seiner Wahl.
- Jeder Spieler startet mit 2 länderspezifischen Einheiten, z.B. der deutsche Spieler mit 2 Dicken Berthas. Das differenziert die verschiedenen Fraktionen stärker.
- Einheiten werden bereits bei ihrem 5. (statt 6.) Schaden zerstört. Das beschleunigt das Spiel, ändert aber auch die Dynamik stark. Spieler werden dann versuchen Infanteristen zu dezimieren, da es nun leichter möglich ist, sie in einem Zug zu zerstören.
- Jeder Spieler startet mit einem zweiten Satz an Einheiten (also jede Einheit zweimal). Kombiniert diese Variante vielleicht mit der vorherigen, um das Schlachtfeld schneller “freizuräumen”.

Eigene Hausregeln?

Probiert doch eure eigenen Hausregeln! Wenn sie sich bewähren, dann teilt sie gerne mit andren Spielern auf http://trench-club.com oder sendet sie zur Veröffentlichung an mich: info@trench-club.com.

Kanonenboot

7

5 | 7 | 9 | 1-4

3 | 5 | 7 | 1-4

2 | 5 | 7 | 10 | 12 | 16

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

18 | 5

Sanitäter

3

1 | 3 | 5 | 7 | 8 | 10

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

Kann Einheiten reparieren: eine angrenzende Einheit pro Runde; Einheit wird am Ende der Runde repariert und ist dann sofort unbeschädigt; reguläre Kosten fallen an.

18 | 5

Schlachtflieger

10

6 | 8 | 10 | 1

4 | 6 | 8 | 1

1 | 5 | 7 | 9 | 10 | 12

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

18 | 5

Schienen-geschütz

0.5

4 | 2-9

1 | 4 | 6 | 8 | 10 | 13

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

18 | 5

Luftschiff

8

2 | 4 | 6 | 1

6 | 8 | 10 | 1

1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

18 | 5

Giftgas-werfer

2

3 | 5 | 7 | 1-3

Trifft Zielfeld und die angrenzenden sechs Felder (Freund wie Feind, aber nicht sich selbst)

1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

18 | 5

Geschützturm

3 | 1-3

Reichweite zählt ab beliebigem Fort-Feld.

Geschützturm wird auf Fort platziert (sofort oder später; max. 1 pro Fort) und vom Besatzer des Forts kontrolliert. Kann nicht zerstört werden.

18 (für 3 Einheiten)

Minenleger

3

1 | 3 | 5 | 7 | 8 | 10

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

Kann pro Runde 1 Minenmarker auf eigenes oder angrenzendes Feld legen. Notiere verdeckt, wo die Mine relativ zum Marker liegt (siehe Tabelle). Zieht eine Feindeinheit auf die Mine, wird die Einheit und die Mine zerstört.

NW | N | NO
W | M | O
SW | S | SO

18 | 5

–						
12	11	10	8	7	5	–

Erfahrung

- Kriegsheld
- Veteran
- Rekrut

Einheit beschädigt: +1 Erfahrung

Einheit vernichtet: +2 Erfahrung

Zange: +

- gilt nur für Angreifer und nur im Nahkampf
- 1 weitere Einheite, die theoretisch angreifen kann (aber nicht muss) steht neben dem Verteidiger

Kessel: +

- gilt nur für Angreifer und nur im Nahkampf
- mind. 2 weitere Einheiten, die theoretisch angreifen können (aber nicht müssen) stehen neben dem Verteidiger oder mind. 1 direkt gegenüber

Schnellreferenz

Spielphasen:

Truppen bewegen → **Angriffe benennen** → **Kämpfe** → **Geld einziehen** → **Einheiten reparieren** → **Einheiten kaufen**

- **Geld einziehen:** 3 Kriegsanleihen pro Fort
- **Einheiten reparieren:** Einheit muss seit Beginn des Zuges im Fort sein
- **Einheiten kaufen:** In beliebiges Fort setzen

Truppen bewegen:

Es zählt immer nur das Zielfeld

- **1** → Wiese
- **0.5** → Straße; „Kurvenschneiden“ erlaubt
- **1.5** → Wald
- **voller Zug** → Fluss; nur Fußsoldaten
- **voller Zug** → Fort erobern; nur Fußsoldaten
- **0.5** → eigenes Fort betreten
- **0.5** → in Transportwagen einsteigen

Ausnahme:

- **0.5** → Letzter Zug

Feindkontakt:

Einheit mit Feindkontakt bewegt sich auf ein Feld mit nochmal Feindkontakt

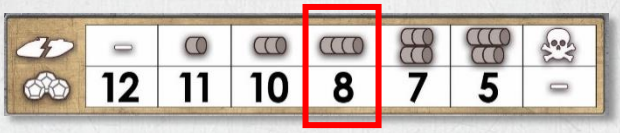
→ **Zug zu Ende**

(Feind muss angreifen können)

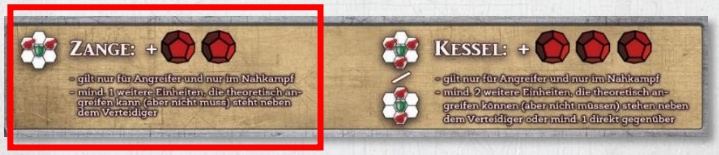
Kampf:

Angreifer und Verteidiger würfeln gleichzeitig

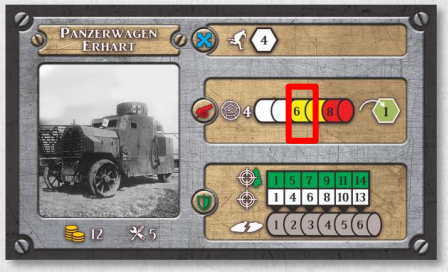
1. Schaden → Anzahl Würfel:



2. Zange/Kessel? (nur Angreifer)

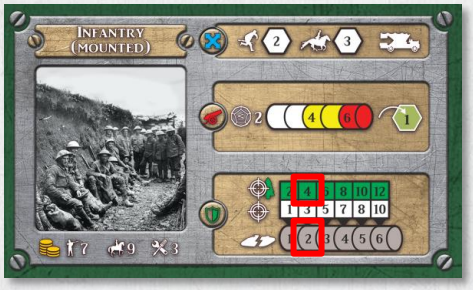
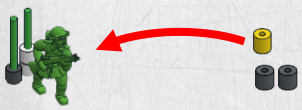


3. Erfahrung → Trefferwahrscheinlichkeit



4. Würfeln → Anzahl Treffer

5. Treffer → Schaden (Geländevorteil nur Verteidiger)



6. Marker setzen (Schaden, Erfahrung)