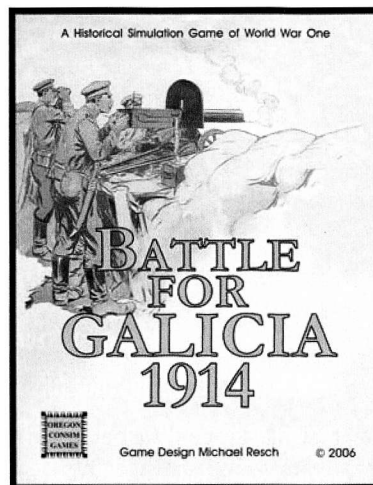


BATTLE FOR GALICIA 1914

Battle for Galicia 1914 werd ontworpen door Michael Resch en in 2006 uitgebracht door de firma Oregon Consim Games. Dezelfde Michael Resch is ook bekend van het monsterspel '1914, Twilight in the East'. Dit bordspel, uitgebracht door GMT, beslaat de gevechten aan het Oostelijke Front tijdens het eerste jaar van de Eerste Wereldoorlog. Op dit ogenblik is Michael bezig met '1914, Offensive à outrance' die de gevechten aan het Westelijke Front tijdens dat eerste jaar zal bestrijken.





Battle for Galicia, een desktop publishing-product, zou je als een light-versie van Twilight in the East kunnen beschouwen, maar doet in kwalitatief opzicht niets onder voor menig mainstream product.

Historische setting

Battle for Galicia beslaat de periode van 23 augustus tot 15 september 1914, waarin Rusland en Oostenrijk-Hongarije met elkaar vochten in het zuiden van Polen en op de vlakten van Galicia (thans Oekraïne). De Russische Generale Staf volgde de doctrine die ook in Frankrijk 'in' was: aanvallen was dé manier van oorlog voeren. Men vergat alleen dat voor een succesvolle aanval een numeriek overwicht gewenst is. In dit geval was dat overwicht er wel, maar het verschil was veel te klein. De vier Russische legers brachten ongeveer 56 divisies in het veld, de Oostenrijk-Hongaarse troepen waren verdeeld over circa 49 divisies. Daarnaast moest een deel van de Russische divisies nog uit de binnenlanden naar het front komen. Daardoor had de tegenstander zijn mobilisatie eerder en beter geregeld. Zo kon Oostenrijk-Hongarije min of meer bepalen waar zij slag wilden leveren, een aspect waaraan Napoleon al groot belang hechtte. En zij bleken zich verder westelijk te hebben opgesteld dan de Russen in hun plannen hadden opgenomen. Oostenrijk-Hongarije had immers een eigen idee over het begin van de oorlog. Het gevolg hiervan was dat de Russische generaals met een situatie werden geconfronteerd waarmee in hun marsorders geen rekening was gehouden. Zo kon het gebeuren dat tussen de twee aanvalstoten, de een uit het noorden en de andere uit het noordoosten/oosten, een gat van 75 kilometer zat. Naarmate

men verder optrok werd dit gat uiteraard wel kleiner, maar er moest geschoven worden met de legers op de Russische rechterflank om niet in de flank te worden getroffen. De in eerste instantie geplande concentrische aanval veranderde in een frontale confrontatie. De Oostenrijk-Hongaarse troepen vielen aan naar

SAMPLE UNIT			
FRONT			
Unit ID	1 gd GD	Corps ID	
Artillery Value	5 	Set-up Hex or Reinforcement Game Turn	
	5-7-4		
Attack Strength		Movement Allowance	
		Defensive Strength	
BACK			
Movement Restriction Indicator	1 gd GD	Unit Size Indicator	
	5 	Unit Type Symbol	
Reduced Strength Color-Band	3-4-4	Intantry	
		Cavalry	
		Marsch Indicator	

het noorden richting Lublin terwijl de Russen tegelijkertijd naar het zuiden bewogen in de richting van Lemberg. Met de onvermijdelijke botsing tot gevolg. En zo'n botsing is natuurlijk hartstikke geschikt om een spel van te maken.

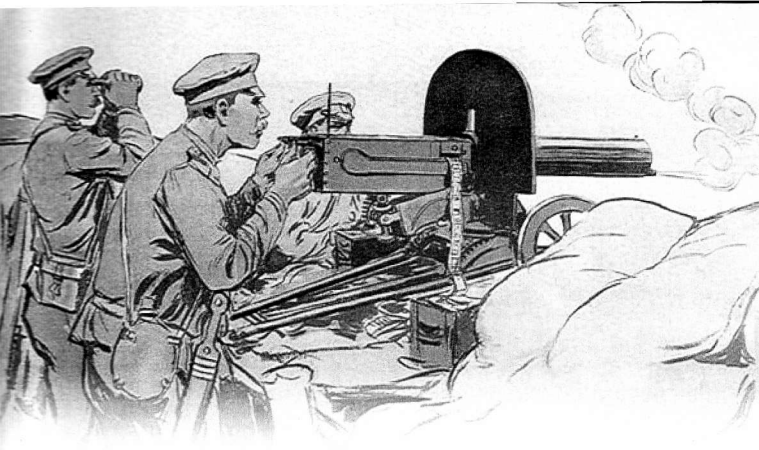
Het spel

De kaart van 11x17 inch (12 km per hex) is helder en duidelijk, bevat een Terrain Key, de Turn Record Track en een Victory Point Track. De 280 counters zul je zelf moeten maken (maar als ik dat kan, kunnen jullie dat ook). Daarnaast is er het regelboek van 8 pagina's en een Play Aid Card. De counters laten duidelijk zien dat deze als inspiratie hebben gediend voor het latere Twilight in the East. Infanterie-eenheden zijn voorzien van een divisie- en corpsaanduiding, ditzelfde geldt voor de cavalerie-eenheden, die tweekleurig zijn. Daarnaast zijn er nog 'independent' eenheden, die uiteraard geen corpsaanduiding hebben. Sommige eenheden mogen pas in een bepaalde beurt op de kaart verschijnen of dan pas gaan bewegen. Ook dit is duidelijk op de counters aangegeven. Daarnaast hebben de eenheden een Artillery Value, die in de Combat Phase een rol zal spelen. Een spelbeurt bestaat uit de volgende fases: Supply, Re-inforcement, Movement, Combat en een 'Record VP'-Step. De Russen beginnen de beurt, behalve in beurt 1, daarna zijn de Oostenrijks-Hongaarse troepen aan de beurt. In de Supply Phase, check je of de troepen in-supply zijn. Units vallen van in-supply terug naar low-supply en daarna, indien twee beurten out-of-supply, raakt de effectiviteit van de eenheid aangetast en wordt deze gereduceerd. Het moreel raakt aangetast en de vechtlust verdwijnt even snel als de honger optreedt. Er moet dus of direct of via spoorlijnen een lijn naar een Supply Source worden getrokken. De spoorlijnen spelen voor de beweging overigens geen rol (er zijn ook geen wegen op de kaart aanwezig). Tijdens de Re-inforcement Phase komen de versterkingen op de kaart en in de Movement Phase mag de speler al zijn eenheden bewegen, waarbij hij wel moet opletten dat er eenheden zijn die pas vanaf een bepaalde beurt mogen worden bewogen. Vernuftig hieraan is dat de Oostenrijks-Hongaarse speler zijn troepen aan de oostzijde van de kaart tijdens beurt 2 en 3 aan die zijde moet laten. In die beurten komen namelijk de Russen van die kant op de kaart. Het zou wat vervelend zijn als de Oostenrijks-Hongaarse troepen zich dan al naar een ander deel van het front zouden hebben bewogen... Cavalerie-eenheden hebben overigens de mogelijkheid om een soort Reaction Move te maken en als, net als op het slagveld, contact met de vijand te verbreken.

De Combat Phase

Vooral in de Combat Phase zien we de overeenkomsten tussen Battle for Galicia en Twilight in the East. De gevechten worden namelijk niet even beslist door een '2:1 of anders'-tabelletje, met dobbelsteentje gooien en klaar is kees. Nee, hier komt een dieper systeem tevoorschijn dat dit spel juist erg interessant maakt. De Combat Phase be-





staat uit vijf stappen. We beginnen met de bekende vergelijking van de sterkte van de aanvaller met de verdediger. Waarna in de tweede stap bekeken wordt of er een shift op de tabel naar links of rechts plaats vindt, aan de hand van modifiers als bijvoorbeeld een aanval in de flank o.i.d. Dan gooien we de dobbelstenen en kijken naar het resultaat, dat bestaat uit terugtrekken en/of oprukken op het moment dat de verdediger de hex moet verlaten. Dan komt er iets dat het verschil gaat maken, Magnitude. Hierbij wordt gekeken of het een klein gevecht betreft of dat het om een flinke veldslag gaat. Dit wordt bepaald door het aantal steps dat bij het gevecht betrokken is en de Artillery Value, dus het aantal kanonnen dat werd ingezet. Tenslotte komen we bij stap 5, waarin de verliezen worden bepaald (die dus worden beïnvloed door de Magnitude van het gevecht). De dobbelsteenworp bepaalt dan hoeveel Combat Effectiveness de strijdende partijen hebben verloren. Dit aantal is voor beide partijen anders, afhankelijk van het aantal modifiers. Combat Effectiveness is dus niet alleen een afspiegeling van het aantal manschappen maar ook van wapens, moreel, training, stamina en dergelijke. Eenheden hebben 1 of 2 steps en pas bij het verliezen van een derde punt aan

Combat Effectiveness punt een eenheid een step. Dus eerst wordt de effectiviteit van een eenheid aangetast, pas daarna gaan de verliezen een rol spelen. Victory Points krijg je niet alleen door het veroveren van een aantal steden, maar ook door aan te vallen, aan te vallen en aan te vallen. Gedurende de beurten 1 t/m 9 krijg je een VP voor iedere aanval die je met infanterie-eenheden uitvoert. Je moet dus aanvallen en VP's vergaren. Ook voor vernietigde eenheden krijg je VP's. Het is dus duidelijk dat aanvallen het credo is. Een mooie manier om spelers te dwingen de werkelijkheid na te bootsen: beide partijen vielen immers aan.



Conclusie

Mocht je het geld of de ruimte missen om een monster als Twilight in the East op tafel te krijgen, dan is Battle for Galicia 1914 een prima alternatief. Er zijn diverse wegen die naar Lublin of Lemberg leiden en aangezien het spel 12 beurten kent is het ook nog vrij snel te spelen. Het is een relatief klein, maar zeker geen simplistisch spel: het biedt genoeg uitdaging en mogelijkheden om herspeeld te worden, solo of face-to-face. Ondanks het feit dat het een dtp-product is, is dit absoluut een aanrader.

TEKST
HANS KORTING

BATTLE FOR GALICIA 1914

Historische weergave	▲▲▲▲
Wederspeelbaarheid	▲▲▲
Geluk/Tactiek	▲▲▲
Prijs/kwaliteit	▲▲▲▲

Uitgever: Oregon Consim Games
Auteur: Michael Resch