

# Cloak and Dagger, Craft and Guile

Frank van den Bergh

Recensie van het spel '*Asia Crossroads*'  
(Strategy & Tactics 216)

Eerder gepubliceerd in De Nieuwsbrief van Casus Belli, jaargang 18 nummer 4, oktober 2006.

©2006 Frank van den Bergh

---

---

# Cloak and Dagger, Craft and Guile

Een recensie van *Asia Crossroads*

Opgedragen aan Eric Butterfield, zonder wiens hulp dit artikel niet geschreven zou zijn.

Gedurende de 18<sup>de</sup> en vooral de 19<sup>de</sup> eeuw bouwden Europese landen grote koloniale rijken op in wat men ‘overzeese gebiedsdelen’ noemde. Vrijwel elk Europees land deed mee aan deze expansie. Het kon niet anders dan dat deze koloniale rijken op elkander botsten. Vaak leidde dit tot koloniale oorlogen van allerlei soort waarin dan meestal al gauw een beslissing viel. Maar in een deel van de wereld ging deze competitie gedurende de hele negentiende eeuw (en het begin van de twintigste eeuw) door. Dat was centraal Azië.

Aan het begin van de negentiende eeuw was dit gebied grotendeels terra incognita voor de blanke man en hier gingen geografische exploratie, zaken doen, spionage en oorlog en annexatie hand in hand met elkaar. Dit proces is bij de Britten de geschiedenis ingegaan als ‘The Great Game’<sup>1</sup>; de Russen spraken van het ‘Toernooi van de schaduwen’. De regio werd beheerst door verschillende plaatselijke rijken en werd gekarakteriseerd door grote woestijnen, massieve bergruggen en naast de rijken ook veel loslopende Turkoman raiders, die geld verdienden met het beroven van karavanen en het wegvoeren van slaven. Vaak waren het Russische boeren die hiervan het slachtoffer werden.

Al in de 18<sup>de</sup> eeuw, in 1717, had Peter de Grote van Rusland een expeditie uitgezonden naar het Khanaat van Khiva, maar die was slecht afgelopen. Zij bereikten Khiva wel, maar werden er in mootjes gehakt. Verder bemoeide Rusland zich gedurende de achttiende eeuw niet met het gebied. Het Great Game zoals wij het nu kennen begon pas in de 19<sup>de</sup> eeuw. Aan het begin van de 19<sup>de</sup> eeuw was Rusland nog gewaardeerd bondgenoot van Engeland in de strijd tegen Napoleon, maar dat veranderde

snel. Rusland breidde zijn bezittingen uit om uiteindelijk in het bezit van een ijsvrije haven te willen komen.

Het begon allemaal in de Kaukasus. Toen de Russen in 1801 Georgië annexeerden en drie jaar later de hoofdstad van Armenië gingen belegeren, werd dit door de Britten met zorg bezien omdat een Russisch leger mogelijk van hieruit via Perzië, Afghanistan en Baluchistan India aan zou kunnen vallen. Om dit te voorkomen stuurden de Britten in 1810 een generaal en officieren naar Perzië om daar het leger te trainen naar Brits model. Tegelijkertijd begonnen twee Britse officieren, Charles Christie en Henry Pottinger, in vermomming aan een reis door Baluchistan en Afghanistan. Christie bereikte de stad Herat, dat een geweldige graanschuur bleek te zijn en ging daarna door naar Isfahan. Pottinger verkende de woestijnen in het zuiden en kwam tot de conclusie dat deze voor een leger ondoordringbaar waren. Deze missie wordt wel gezien als het begin van het spel. De Britse militaire missie bleef in Perzië tot zij in 1815, onder Russische druk, het land moesten verlaten.

Omdat er nog veel gebied terra incognita was dachten velen in Brits Indië dat de bergruggen en woestijnen ondoordringbaar zouden zijn. Anderen twijfelden hier aan en wezen er op dat er ongeveer twintig invasies van India door deze gebieden waren geweest en dat het Russische gevaar aan de einder dreigde. In 1819 slaagde kapitein Nikolai Muraviev er in om in vermomming Khiva te bereiken en met de Khan te onderhandelen over handel drijven. Ook zag hij er Russische slaven en bij zijn terugkeer in Orenburg raadde Muraviev een directe aanval op Khiva aan, maar dit advies werd niet opgevolgd.

Tegelijkertijd begon een Britse dierenarts, William Moorcroft, aan een reis naar centraal Azië om paarden te vinden voor de cavalerie van de Oost-Indische Compagnie. Op deze reis

---

<sup>1</sup>De term ‘great game’ is afkomstig van Arthur Conolly.

---

---

vond hij sporen van Russische aanwezigheid. In 1819 probeerde Moorcroft Bokhara via China te bereiken, maar werd in Leh, de hoofdstad van Ladakh, opgehouden en een Russische agent zorgde ervoor dat de Chinese autoriteiten toestemming weigerden om door hun gebied te reizen. Uiteindelijk slaagde Moorcroft er in 1825 in om Bokhara via Kashmir te bereiken, waar zij tot zijn ontsteltenis als Russen ontvangen werden. De Russen hadden de stad vier jaar eerder bereikt en de bazaar lag vol met Russische goederen. Moorcroft rapporteerde dit, maar zonder effect. Uiteindelijk verdween hij in onbekende streken; later bleek dat hij vermoord was.

In 1830 verkende Arthur Conolly de landen tussen de Kaukasus en de Khyber pas. Van Astrabad aan de Kaspische Zee ging hij op weg naar Khiva en had dit bijna bereikt toen hij door Turkoman bandieten beroofd werd. Hierna trok hij naar Meshed in Perzië en van daar uit naar Herat. Hier bleef hij drie weken alvorens naar Kandahar te gaan. Van daar uit bereikte hij Brits-Indië. Zijn reis maakte duidelijk dat als de Russen aan wilden vallen, zij via twee routes moesten komen die allebei door Afghanistan liepen.

Londen en Calcutta besloten nu dat een handelsoorlog de beste manier was om een Russisch opdringen te stuiten, waarbij Britse goederen van betere kwaliteit Russische goederen van de Centraal-Aziatische markten zouden verdrijven en een Britse invloed zouden vestigen. De beste manier hiervoor zou een transport via de Indus zijn. Maar de Indus liep door het rijk van de Sikhs. Om Ranjit Singh, de leider van de Sikhs, te paaien gaven de Britten vijf grote Britse trekpaarden en een statiekoets, en toevallig kwam het transport van dit geschenk over de Indus goed van pas om een discreet onderzoek naar de rivier uit te voeren. Dit werd uitgevoerd door Alexander Burnes, een van de grote spelers in het Great Game.

Hierna trok Burnes naar Kabul waar hij een vriendschap sloot met de Emir, Dost Mohammed en ging hij door naar Bokhara. Gedurende deze reis vergrootte Rusland zijn greep op Turkije zodat Burnes na zijn terugkeer meteen naar

Londen gestuurd werd om het kabinet te brieven. Hierna ging Burnes opnieuw naar Afghanistan. Ondertussen had daar een neefje van Henry Pottinger, Eldred Pottinger, de verdediging van Herat geleid toen het door Perzische en Russische troepen aangevallen werd.

De Britten probeerden uit vrees voor Russische invloed in Afghanistan Dost Mohammed hun wil op te leggen en toen dit niet werkte besloot men hem af te zetten en te vervangen door een pretendent genaamd Shah Sujah, die zich ballingschap in India bevond. Hiervoor vormden de Britten een 'Army of the Indus' dat naar Kabul marcheerde. Dost Mohammed werd afgezet, Shah Sujah geïnstalleerd en het Britse leger betrok kampementen bij Kabul. Ene kolonel Stoddart werd naar Bokhara gezonden om de plaatselijke Emir te paaien en gerust te stellen. Maar toen ging het fout. Stoddart werd in Bokhara in een cel gesmeten en de Russen verzamelden zich te Orenburg voor een aanval op Khiva. Deze aanval, in de herfst van 1839 mislukte echter. Twee Britse officieren wisten de khan te overtuigen dat hij zijn Russische slaven vrij moest laten. Ondertussen had kapitein Arthur Conolly Bokhara bereikt om Stoddart vrij te krijgen, maar hij belandde in een zelfde cel.

Nu gingen de zaken fout. De Afghanen wilden de Britten niet en kwamen in opstand, een opstand die verergerd werd door de incompetentie van de Britse generaal te plaatse. Alexander Burnes en zijn collega Macnaghten werden door de meute kort en klein gehakt en toen de Britten besloten zich op India terug te trekken liep het uit op een slachtpartij waarin het leger vernietigd werd. Deze nederlaag bezegelde ook het lot van Stoddart en Conolly; de emir liet beiden voor de citadel van Bokhara onthoofden. In 1842 heroverde een Brits-Indisch leger Kabul, maar Shah Sujah werd vermoord en de Britten hadden uiteindelijk geen andere keuze dan Dost Mohammed opnieuw op de troon te zetten en Afghanistan weer te verlaten.

De tien jaar die volgden op dit debacle waren een periode van ontspanning waarin Britten en Russen hun greep op hun grenzen verstevigden.

---

---

De Britten veroverden Sind (1843)<sup>2</sup> en vochten twee bloedige oorlogen met het rijk van de Sikhs (1845-46 en 1848-49) waarna zij ook de Punjab aan hun bezittingen konden toevoegen.

Toen kwam de Krimoorlog (1853-1856). Deze resulteerde in een Russische nederlaag en overtuigde de nieuwe tsaar, Alexander II er van dat een expansie naar het westen onwaarschijnlijk was en alleen het oosten nog mogelijkheden bood. Na de Krimoorlog werd de Britse aandacht van 1857 tot 1859 in beslag genomen door de ‘Indian Mutiny’, een grote munterij die zich met name in het Bengaalse leger afspeelde<sup>3</sup> en de Russen konden hiervan profiteren.

In 1858 gaf tsaar Alexander bevel aan graaf Nikolai Ignatiev bevel om uit te gaan zoeken hoe diep de Britten in centraal Azië doorgedrongen waren. Ook moest hij informatie verzamelen over de khanaatjes en de bevaarbaarheid van de Oxus. Toen hij terugkeerde beval hij aan dat alle khanaatjes geannexeerd moesten worden. Als beloning werd hij tijdelijk bevorderd tot generaal en naar China gestuurd, waar hij met de Chinezen een verdrag af wist te sluiten dat ongeveer 400.000 vierkante mijl aan Rusland toe wist te voegen. Nu werd Ignatiev een van de Russische haviken.

Wat echter de doorslag gaf voor Russische expansie was de Amerikaanse Burgeroorlog. Die sneed namelijk de aanvoer van katoen naar Rusland af en dus moesten de Russen naar een andere bron op zoek gaan en die zag men in Centraal Azië. In 1864 werden meerdere kleine nederzettingen in het khanaat van Khokand bezet en de Russische commandant ter plaatse liep iets te hard van stapel en bezette Tashkent, dat geannexeerd werd. Generaal Konstantin Kaufman, een bijzonder soldaat, werd gouverneur-

---

<sup>2</sup>Deze verovering is vooral bekend gebleven door het telegram dat de veroveraar, Sir George Napier, naar Londen stuurde om zijn overwinning aan te kondigen. Zich de klassieke woorden van Caesar herinnerend (“Veni, vidi, vici”), stuurde hij een telegram met een woordgrapje: “Peccavi”, oftewel “I have sinned (Sind)” in het Engels!

<sup>3</sup>De koloniën en nederzettingen van de Britse Honorable East India Company werden bestuurd door drie ‘Presidencies’, te weten Bombay, Madras en Bengalen, die elk over een eigen leger beschikten.

generaal en in 1868 veroverde hij Samarkand en voegde Bokhara aan het Russische rijk toe.

Rond deze tijd kwamen de moslims van Chinees Turkestan (Sinkiang) in opstand tegen de Chinese heersers en hun leider, Yakub Beg, riep zich uit tot koning van Kashgaria. In 1868 kwam de Britse planter Robert Shaw, op zoek naar nieuwe markten voor thee, naar Kashgaria, gevolgd door een legerofficier, George Hayward. Beiden werden na aankomst in Kashgar tot begin 1869 onder huisarrest geplaatst. Yakub Beg had echter een probleem met Russische troepen aan zijn grens en onderhandelingen die mislukten. Daarom besloot hij nu de Engelse kaart uit te spelen. Shaw en Hayward werden als gezant naar India gestuurd, waar zij rapporteerden dat de Russen op het punt stonden om binnen te vallen. Gouverneur-generaal lord Mayo stuurde een missie om handelsbetrekkingen met Kashgaria te openen en om het koninkrijk (net als Afghanistan) tot bufferstaatje te maken.

Het was te verwachten dat Kaufman dit alles maar niks vond. In 1871 bezette Kaufman het rijke en afgelegen Illi ten noord-oosten van Kashgaria. In 1873 lanceerde Kaufman met 13.000 man een aanval op Khiva en slaagde er in om de stad te bereiken. Drie maanden later werd Khokand ook door Kaufman bezet. Opnieuw gingen in India de alarmbellen af, maar de Russen waren er weer in geslaagd dichter bij India te komen.

Ondertussen was luitenant-kolonel Thomas Gordon met een klein escorte van de Guides via de bergen van Kashgar naar India gereisd om te controleren of het voor een leger mogelijk zou zijn om deze route naar India te volgen. Dat bleek, tot afschuw van Delhi, goed mogelijk. Daarom besloten zij dat Afghanistan en Baluchistan binnen de Britse invloedssfeer gebracht moesten worden. Deze laatste staat was het minste probleem; het werd geteisterd door onderlinge ruzies. Een Britse kapitein, Robert Sandeman, wist de ruzies te beslechten en als dank verhuurde de plaatselijke khan de Bolan pas<sup>4</sup> en de stad Quetta aan de Britten.

---

<sup>4</sup>De Bolan pas is samen met de bekendere Khyber

---

---

In 1877-78 was er een oorlogsdreiging toen generaal Kaufman, gedurende hun oorlog met Turkije, 30.000 troepen in Turkestan verzamelde voor een aanval op India. Maar het einde van de oorlog betekende ook het einde van deze dreiging. De Britten namen ze echter zeer serieus. Want in 1877 had de Emir van Afghanistan een verdrag met de Russen gesloten en nu eisten de Britten een vergelijkbaar verdrag. De Britse missie, geleid door generaal Neville Chamberlain en politiek officier Louis Cavagnari, werd aan de Afghaanse grens opgehouden. Als antwoord stelden de Britten een ultimatum en toen daarop niet gereageerd werd, trokken 35.000 Brits-Indische troepen Afghanistan binnen. De Tweede Afghaanse oorlog was begonnen. De oorlog duurde tot 1881 toen emir Sher Ali opgevolgd werd door zijn zoon Ayub Khan<sup>5</sup>. Deze tekende snel een verdrag met de Britten, dat deze laatsten onder andere het recht gaf op het bepalen van de Afghaanse buitenlandse politiek, stukken land en een Britse resident in Kabul.

Louis Cavagnari kreeg deze laatste aanstelling. Maar deze zou van korte duur zijn. Een paar weken nadat hij zijn post betrokken had, arriveerde er een groot aantal troepen uit Herat in Kabul, die nog achterstallige soldij moesten krijgen. Hiervoor vielen zij de Britse resident aan, omdat zij dachten dat deze goud had. Cavagnari en zijn escorte van de Guides werden tot de laatste man uitgeroeid. Opnieuw trokken Britse troepen onder Roberts Afghanistan binnen. Roberts wist dat hij Afghanistan nooit kon bezetten (op 27 juni 1880 werd een Britse strijdmacht bij Maiwand verpletterd) en de Britten boden de troon van Afghanistan aan Abdur Rahman aan. Dit bleek een gelukkige keuze.

Eind 1880 deden de Russen de volgende zet in het spel. Onder leiding van generaal Mikhail Skobelev, die in de Russisch-Turkse oorlog van 1877-78 naam gemaakt had, vielen de Russen de Turkomeense vesting Geok-Tepe aan. Na

---

pas de voornaamste toegang van Afghanistan naar India.

<sup>5</sup>Hij deed of troonsafstand of overleed, volgens verschillende bronnen.

de val van die vesting vond er een uitgebreide slachtpartij plaats onder de vluchtelingen. Er waren protesten in Europa over de ruwe behandeling van de Turkomenen (een journalist van de Times was ooggetuige geweest). Skobelev werd overgeplaatst en pleegde binnen een paar jaar zelfmoord (boze tongen beweren tijdens een orgie in een Moskous bordeel). Tegelijkertijd bouwden de Russen een spoorweg van de Kaspische zee naar het oosten, die Samarkand, Tashkent en andere steden langs de zijderoute met elkaar verbond en die door de Britten als een grote bedreiging gezien werd. Merv werd in 1884 geannexeerd.

Nu switchte de actie naar de Pamirs, het grensgebied van India, Afghanistan en China. Tegen deze tijd was Kashgaria overigens weer heroverd door de Chinezen die serieus probeerden de Russen tegen te houden. Desalniettemin was de Russische consul, Petrovski, de echte macht in het land. De Britten stuurden een expeditie er op uit onder Francis Younghusband, die vaststelde dat de Kun Lun bergrug onbegaanbaar was voor legers. In 1889 stuitte Younghusband op een Russische expeditie onder leiding van kolonel Grombtschevski. Beide mannen konden goed met elkander opschieten. Even dreigde er weer oorlog maar uiteindelijk gaven de Russen toe.

In augustus 1892 raakten de Britten betrokken bij een strijd om de troon van het vorstendommetje Chitral. De belangrijkste gebeurtenis was het beleg dat zes weken duurde van een kleine groep Britse militairen in het paleis van Chitral. Ondertussen waren de Britse en de Russische regering tot een overeenkomst gekomen betreffende de grens van oost Afghanistan.

Nu verschoof het toneel van het Great Game naar het oosten. De Russen hadden, net als de Britten, belangstelling voor Tibet. In 1903-04 stuurden de Britten een expeditie onder leiding van Younghusband naar Tibet, die ondanks meerdere veldslagen op 2 augustus 1904 Lhasa bereikte. Dit zou later de laatste grote oprisping van het Great Game blijken te zijn geweest. De aandacht van de Russen werd nu afgeleid door gebeurtenissen in het Verre Oosten (Russisch-Japanse oorlog) en in 1907 sloten

---

---

de Britten en Russen een conventie, die de loop van de grenzen bepaalde en het Great Game ten einde bracht.

Concluderend kan men zeggen dat plaatselijke rijkjes in Centraal Azië tussen de grootmachten fijn gemalen werden (afgezien van Afghanistan, en dat alleen omdat Engeland en Rusland het elkander niet gunden en de inlijving ervan een casus belli voor de ander geweest zou zijn).

### Het spel

Asia Crossroads is een spel van Joseph Miranda en zat in Strategy & Tactics 216 (mei/juni 2003). Het is een spel op groot-strategisch niveau, dat wil zeggen met een kaart van een flink deel van Centraal-Azië.

### De kaart

De kaart toont een groot deel van Centraal-Azië in een khaki-achtige kleur met bergruggen in donkerbruin weergegeven. In tegenstelling tot het overgrote deel van de wargame kaarten is het gebied hier niet ingedeeld in hexagons, maar in vierkanten. De schaal van de kaart is ongeveer 80 kilometer per hokje. Naast de kaart zijn er een track om de politieke leiding en de balans van het machtsevenwicht aan te geven, een track om aan te geven welke gebieden onder wiens invloed staan en vakjes om niet gebruikte eenheden op te bergen.

### De counters

De 280 counters zijn bedrukt in drie kleuren, rood voor de Britten, blauw (in plaats van het verwachte groen!) voor de Russen en khaki voor de verschillende inheemse staten en staatjes. Elke brigade of groep stelt tussen de 2000 en 8000 man voor en elke divisie of horde tussen de 6000 en 25.000 man. De legereenheden worden aangegeven met de standaard NATO-symbolen. Daar is één dingetje raar aan: boven de symbolen staan de bij wargamers al te bekende kruisjes om het formaat van de eenheid aan te geven, maar hier is het niet zo als bij de standaard NATO aanduidingen. Een kruisje is een brigade, maar twee en drie kruisjes betekenen twee en drie brigades of groepen of hordes in plaats van divisies of legerkorpsen, zoals bij

alle andere wargames gebruikelijk is. Dit is wel iets om even in je achterhoofd te houden, maar heeft verder weinig invloed op de loop van het spel.

De eenheden vallen uiteen in field forces, guerilla's, vliegende colonnes en garnizoenen. Naast de sterkte van de eenheid en de bewegingswaarde staat er op de counter ook aangegeven of de eenheid gebruik kan maken van de Battle Combat Results Table (een 'b') of gebruik moet maken van de Raid Combat Results Table (een 'r') of mag kiezen uit allebei (een 'c'). Het ligt natuurlijk voor de hand dat de Battle CRT bloediger resultaten heeft dan de Raid CRT.

Verder zijn er counters voor de verschillende agenten die de speler op pad kan sturen om zijn troepen te leiden of politieke invloed te winnen. Die leiders hebben allen een politieke en een militaire waarde, die aangeeft hoe goed ze op dat terrein zijn. De achterkanten van deze leiders tonen de nationale vlag, zodat je ook de mogelijkheid hebt om het spel semi-blind te spelen. Daarnaast zijn er verschillende verbeteringen, zoals handelsposten, forten, koloniën en spoorweg counters die in de mix zitten.

Opvallend is wel dat de Britse speler field forces kan bouwen met een sterkte van negen, terwijl de Russische speler tot zes punten kan gaan. Ook de Britse flying columns en irregulars kunnen hogere waarden hebben dan de Russische. In het algemeen zijn ook de politieke en militaire waarden van de Britse speler iets hoger dan die van de Russische. Is dit een pro-Brits vooroordeel of wordt het gecompenseerd door andere Russische voordelen in het spel? Uw auteur moet het antwoord op deze vraag schuldig blijven.

Kortom, er is bij de counters weinig verrassends, afgezien van de keuze van de kleur blauw voor de Russen en de iets sterkere waarden van de Britten.

### Hoe speelt het

De beurt begint met een *initiatief fase*. Wie die het initiatief heeft wordt bepaald door de stand van het 'balance of power' track. Degene die op deze track het voordeel heeft, krijgt

---

---

niet alleen het initiatief, maar het heeft ook effect op de random events fase die op de initiatief fase volgt, het modificeert de hoeveelheden geld die de speler van de regering in Europa krijgt en het kan onderhandelingen door agenten beïnvloeden.

Vervolgens komt de *Random Events fase*. Hierin gooit de Britse speler op de oneven beurten en de Russische speler op de even beurten op de Random Events table en dan worden de resultaten toegepast. Vervolgens komt de *inkomen- en rekruteringsfase*. Hierin gooien beide spelers allereerst voor hun geld in de vorm van ponden. Geld kan men uit twee bronnen krijgen: in de eerste plaats van de eigen regering in Europa, en in de tweede plaats door eigen kolonies, nederzettingen en bezette steden, die allemaal geld opleveren. Van dat geld kunnen eenheden, agenten, supply points en civilisatiemarkers gekocht worden. Maar met het geld kun je ook onderhandelingen beïnvloeden. Tenslotte bestaat ook de mogelijkheid om het overgebleven geld in een bank op te slaan voor moeilijke tijden.

Dan komt de eerste van in totaal vijf *operations fases* van de eerste speler. In deze fase beweegt de eerste speler eerst alle eenheden die hij wil bewegen. Dat gebeurt op de bekende manier. Alle eenheden hebben een aantal bewegingspunten waarmee ze over de kaart mogen bewegen en verschillende terreintypen kosten een of meerdere bewegingspunten. Daarna volgt de sub-fase voor onderhandelingen. Dat wordt op zijn beurt gevolgd door de sub-fase waarin strijdbaarheid (belligerentie) gecontroleerd wordt, hetgeen tenslotte gevolgd wordt door de sub-fase waarin gevochten wordt. Dan doet de tweede speler hetzelfde. En zo nog eens vier keer.

Het is duidelijk dat elke operations fase overeenkomt met een van de vijf jaren in een spelbeurt. Waar overigens bijzonder rekening mee gehouden dient te worden is het feit dat in de 2<sup>de</sup> tot en met 5<sup>de</sup> Operations fase voor elke strijdmacht (dus niet counter, maar strijdmacht; dat kan ook meerdere counters zijn!) die beweegt een supply point betaald moet worden. Supply points moeten ook betaald worden voor

amfibische landingen (zoals bijvoorbeeld in de Perzische golf) en voor het onderhouden van forces in de provisioning fase wanneer die niet in een gebied kunnen foerageren (agenten, neutrale eenheden en eenheden in hun thuisbasis hoeven niet onderhouden te worden). En die supply points moeten weer gekocht worden met geld. Met andere woorden, geef niet al je supply points in de eerste operations fase uit, wat er kan nog heel veel in de andere vier gebeuren.

Hierna komt de *provisioning fase*, waarin beide spelers de bevoorradingsstatus van al hun eenheden op het bord controleren en eenheden die niet bevoorrad worden vernietigd worden. Dan volgt de *balance of power fase*, waarin de spelers de positie van het machtsevenwicht aanpassen naar mate er steden bezeten worden. En tenslotte wordt de beurt marker een hokje opgeschoven.

In het spel is het begrip ‘controle’ heel belangrijk. Dat is iets anders dan bezetting, de fysieke aanwezigheid van eigen troepen in een hokje, dat in het spel ook een belangrijke rol speelt. Beide spelers kunnen de inheemse vorstendommen gaan controleren. Dat kan onder andere gedaan worden door onderhandelingen met agenten. Maar controles van vorstendommen kunnen gewijzigd worden, onder andere door activiteiten van vijandelijke agenten, scenario instructies en een random event als een opstand. Controle vestigen over een gebied kan overigens snel gaan als een speler over een paar goede agenten beschikt. In een proefspelletje dat ik eens speelde was Alexander Burnes nauwelijks te stuiten: in een paar jaar reisde hij van het ene vorstendometje naar het andere en liet overal Britse control markers achter.

Wanneer een gebied door één van beide spelers gecontroleerd wordt dan krijgt die speler de beschikking over de eenheden van dat gebied en kan hij er extra eenheden rekruteren (wanneer die beschikbaar zijn). Zolang een vorstendom niet door één van beide spelers gecontroleerd wordt is het neutraal en mogen de eenheden van het vorstendom niet bewegen, aanvallen, rekruteren, inkomen verzamelen of voor bevoorrading checken. Bovendien mogen eenheden van een speler door een neutraal land heen bewe-

---

---

gen, hoewel dat reden kan geven voor belligerentie. Controle is overigens iets heel anders dan fysieke bezetting en de twee kunnen elkaar uitsluiten. Het is heel goed mogelijk dat je een gebied controleert terwijl alle steden in het gebied door eenheden van de andere speler bezet zijn. In die door je tegenstander bezette steden kun je dan geen belasting heffen.

De belligerentie van een vorstendom kan bepaald worden door een random event (opstand), onderhandelingen of een gewapende invasie door een speler. Dat laatste vindt plaats wanneer eenheden van een speler zich gedurende de belligerentie sub-fase in hetzelfde hokje bevinden als neutrale eenheden of wanneer eenheden van een speler gedurende een belligerentie sub-fase een neutrale stad bezetten of wanneer zij een neutrale eenheid aanvallen in een gevechtsfase. Wanneer een vorstendom belligerent wordt bij een invasie voegt het zich bij de andere speler.

Deze volgorde is belangrijk. Die betekent ook dat eenheden van een speler in principe door een neutraal land kunnen bewegen zonder dat zij een belligerentie afroepen. En voor de belligerentie check is er nog een onderhandelingsronde waarmee oorlogvoering vermeden kan worden. Stel dat een Britse strijdmacht bijvoorbeeld in Kabul opduikt, dan is er eerst nog een kans om het land door onderhandelingen aan de Britse kant te krijgen alvorens Afghanistan een belligerent aan de Russische kant wordt. Klein detail: alleen troepen kunnen de neutraliteit van een land schenden, civilisatie markers kunnen dit dus niet.

Bewegingen vinden plaats in de operations fase. Dat gaat zoals in de meeste wargames: een eenheid heeft een bepaald aantal bewegingspunten en elk vakje kost een aantal punten. Hier is een leuk klein detail bij: agenten, ongeregelde troepen en Ghazis (islamitische fanatici die door random events in het spel kunnen komen) kunnen niet alleen over de vier randen van het hokje maar ook over de hoekpunten heen bewegen. Geregelde troepen kunnen alleen over de randen van het hokje bewegen. Dit is een groot voordeel voor de ongeregelde. Handelsroutes en spoorlijnen (vanaf 1860-

64) vergemakkelijken het bewegen. Indien er agenten bij een force zijn dan kan de militaire waarde van een agent een bewegingsbonus geven. Daarnaast bestaat de mogelijkheid van amfibische bewegingen; in de praktijk is dit iets wat de vooral de Britse speler zal doen.

Vroeger of later, diplomatie en geheime agenten ten spijt, zal het tot gevechten komen. Hiervoor zijn er, zoals ik boven al vermeldde, twee soorten combat results table: die voor hinderlagen (de Raid CRT) en voor veldslagen (de Battle CRT). Pas bij een veldslag of wanneer hij eigen eenheden in hetzelfde hokje als een vijandelijke eenheid heeft staan, mag een speler de stapel eenheden van zijn tegenstander inspecteren (bij sommige random events en wanneer men de controle over een gebied verkrijgt mag dit ook). De lezer begrijpt dat dit tot lelijke verrassingen kan leiden. De gevechtswaarde van de verdedigende eenheden kan overigens gemodificeerd worden door het terrein waarin de verdedigende eenheden zich bevinden.

Voordat het tot een gevecht komt mag de verdediger proberen zich terug te trekken (dat kan wanneer alle eenheden van de verdediger een hogere bewegingswaarde hebben dan de hoogste bewegingswaarde onder de aanvallende eenheden). Wanneer de aanvaller tenminste 50% 'b' of 'c' eenheden heeft kan hij voor de Battle CRT kiezen, wanneer de aanvaller tenminste 50% 'r' of 'c' eenheden heeft kan hij voor de Raid CRT kiezen. Anders wordt de keuze van CRT bepaald door de letters op de counter. Op de tabel gooit men een dobbelsteen, die gemodificeerd wordt door de militaire waarde van aanwezige agenten.

Die agenten kunnen overigens in een gevecht gevangen genomen worden of sneuvelen. Dat laatste kan ook gebeuren gedurende onderhandelingen, wanneer men slecht gooit op de onderhandelings tabel. Daar staat tegenover dat nieuwe agenten via random events en door aanschaf in het spel gebracht kunnen worden. De agenten zijn overigens ingedeeld in drie periodes en het ligt natuurlijk voor de hand dat een agent uit de derde periode niet in de eerste periode ingezet kan worden.

Een belangrijke rol spelen de civilisation mar-

---

---

kers: deze kunnen door spelers in een hokje gebouwd worden (maximaal één van elke soort in een hokje). Om een kolonie of een handelspost in een hokje te plaatsen moeten er een eigen militaire eenheid en een agent in dat hokje staan. Voor de bouw van forten is er alleen maar een eigen militaire eenheid nodig. Hetzelfde geldt voor de aanleg van spoorwegen.

Al deze markers hebben zo hun voordelen: kolonies en handelsposten verdubbelen de foeirage waarde van hun hokje (lees: je kunt er meer troepen in kwijt zonder in bevoorradingsproblemen te raken). Daarnaast levert een kolonie ook meer geld op en beïnvloedt het onderhandelingen in het gebied waarin de kolonie zich bevindt. Ook spoorwegen leveren extra inkomen op. Kortom, de speler moet niet alleen denken aan een militaire verovering, maar ook aan een economische penetratie. Spelers kunnen overigens ook onder elkaar afspraken maken waarin zij ponden en de controle over gebieden kunnen verhandelen. Civilisation markers kunnen ook vernietigd worden hetgeen de speler die het verlies lijdt een bonus geeft bij het machts-evenwicht.

Tenslotte bestaat de mogelijkheid van een open oorlog tussen Groot-Brittannië en Rusland. Dit vindt plaats wanneer eenheden van beide spelers elkander direct aanvallen. Zo'n open oorlog duurt tot het einde van de beurt. Een open oorlog levert de verdediger extra geld op; de aanvallers krijgen een verschuiving in de Balance of Power in zijn voordeel, maar het kost de speler die een open oorlog begint wel 15 victory points.

Het spel heeft een drietal scenario's: het eerste beslaat de periode van de Eerste Afghaanse oorlog en de Sikh oorlogen. Het tweede scenario beslaat de periode van de Russische expansie in Centraal-Azië en de Tweede Afghaanse Oorlog. Voor diegenen die er niet genoeg van kunnen krijgen is er nog een campaign game dat de hele periode van 1835 tot 1905 beslaat.

In Strategy & Tactics 224 stond overigens nog een variant voor dit spel, hetgeen de speler de mogelijkheid geeft om flottieljes te bouwen, die onder andere rivieren op kunnen stomen. Verder zijn er via [www.grognard.com](http://www.grognard.com) nog de nodi-

ge optionele regels en vragen te vinden.

### Conclusies

Al met al is dit een interessant spel over een onderwerp dat zeer tot de verbeelding spreekt. Hoewel ik de indruk heb dat de gebeurtenissen op de kaart elkaar soms wel in een erg snel tempo opvolgen, kunnen er ook langere periodes zijn waarin er weinig gebeurt (wanneer een speler door zijn geld heen is, bijvoorbeeld...). De kaart had hier en daar iets duidelijker mogen zijn en misschien ook met iets meer locaties (zo ontbreekt de Turkomanse vesting Geok-Tepe).

Het is duidelijk een spel waarin de spelers een lange termijnvisie op de te volgen strategie moeten hebben, want met alleen korte termijnvisie zul je in dit spel bijzonder weinig bereiken. Ook zal de speler goed moeten kunnen inschatten wat hij met zijn aanwezige troepen kan bereiken. De Britse speler, bijvoorbeeld, kan ik alleen maar aanraden de Sikhs aan te vallen wanneer hij een flink leger opgebouwd heeft. Want die Sikhs hebben een leger dat niet onderschat mag worden.

Joseph Miranda en de uitgever van S&T ben ik bijzonder dankbaar dat zij in een goed spel een boeiend beeld van een fascinerende periode die een beetje in het vergeetboek is geraakt schetsen. Iedereen die in historische simulaties geïnteresseerd is kan ik Asia Crossroads van harte aanbevelen.

Frank van den Bergh

---

---

## Bibliografie

- Peter Abbott, *Unknown Armies: Organisation, Uniforms, Insignia. Persia/Iran*, Leeds, 1989
- Charles Allen, *Plain Tales from the Raj*, London, 1978
- Michael Barthorp, 'Devoted Bravery' *The Guides at Kabul*, in: *Military Illustrated*, No. 56, January 1993, pp. 37-41
- Ian Heath, *Armies of the Nineteenth Century: Asia 1: Central Asia and the Himalayan kingdoms*, St. Peter Port, 1998
- Ian Heath, *The Sikh Army, 1799-1849*, Oxford, 2005
- Edwin Herbert, *Small Wars and Skirmishes 1902-18*, St. Peter Port, 2003
- Peter Hopkirk, *The Great Game. On secret service in high Asia*, London, 1991.
- James Lunt (ed.), *From Sepoy to Subedar, being the Life and Adventures of Subedar Sita Ram, a Native Officer of the Bengal Army, written and related by Himself*, London, 1988
- Peter Martin, *Afghanistan's Highland Guard*, in: *Military Illustrated*, No. 63, August 1993, pp. 38-42.
- Andrew Preziosi, *The First Sikh War 1845-1846, Order of Battle Book (including a concise history of the First Sikh War)*, Miami, 2004
- Andrew Preziosi, *The Conquest of Scinde, 1843, The Gwalior Campaign, 1843 (Booklet #1)*, Miami, 2005
- L.F. Wildman, *Deeper into Barbarous Countries, Russian Conquest of the Turkomans, 1873*, in: *Military Illustrated* 78, November 1994, pp. 24-27.
- Robert Wilkinson-Latham, *The North-West Frontier 1837-1947*, London, 1977