

Een spaak in het wiel

Frank van den Bergh

Recensie van het spel '*Old Contemptibles*'
(Strategy & Tactics 228)

Eerder gepubliceerd in De Nieuwsbrief van Casus Belli, jaargang 18 nummer 5, december 2006.

©2006 Frank van den Bergh

Een spaak in het wiel

Old Contemptibles (Strategy & Tactics 228)

Toen in 1914 de Eerste Wereldoorlog uitbrak verliep de Duitse opstelling en aanval volgens de plannen van de toen al lang dode graaf Schlieffen, chef van de Duitse generale staf. Hij (en de Duitse generale staf) waren doordrongen van het voorbeeld van de slag bij Cannae waar Hannibal het Romeinse leger in een dubbele tangbeweging verslagen had. Schlieffen wilde ook iets dergelijks doen, maar dan op veel grotere schaal. Dit om een desastreuze tweefrontenoorlog te voorkomen.

Zijn eerste doel was de vernietiging van het Franse leger, dat in zes weken vernietigd zou moeten worden. Hiervoor waren er drie mogelijke invasie corridors: het gat van Belfort, de Moezelvallei (die in 1870 gebruikt was) en de Belgische en Nederlandse laagvlakte. Daar de eerste twee door de Fransen sinds 1870 behoorlijk gefortificeerd waren, kwam von Schlieffen tot de conclusie dat om de Fransen in de flank aan te kunnen vallen de rechterflank van het Duitse leger door België en Nederland zou moeten opmarcheren. De neutraliteit van deze landen zou dan maar geschonden moeten worden.

Schlieffen stelde zijn hele leven in dienst van het plan en hamerde er voortdurend op dat de rechterflank van het Duitse leger versterkt diende te worden om, zoals hij zei: “de meest rechtse man met zijn mouw de kanaalkust te laten afvegen”. Na Schlieffen’s dood verzwakte zijn opvolger Helmuth von Moltke het plan echter. Zo werd de geplande opmars door Nederland opgegeven. Dat betekende nu dat het 1^{ste} Duitse leger onder leiding van von Kluck zich onder Limburg door moest persen, door een gebied dat ook door het 2^{de} Leger begaan werd.

Vanaf het begin van de Eerste Wereldoorlog begon het echter met dit plan fout te gaan. Het eerste wat mislukte was de verrassingsaanval op de vesting Luik. Op 4 augustus werd deze ingezet maar het duurde uiteindelijk tot 16 augustus voordat de vesting viel. Al te veel tijdverlies kostte het de Duitsers echter niet, daar zij er

van uit waren gegaan dat het 1^{ste} Leger op 15 augustus over de Maas zou moeten zijn. Maar er ging meer verkeerd. Om te beginnen stuurde Engeland een expeditionaire macht (de B.E.F.) naar het continent om de Fransen te helpen¹. Die bestond uit vijf infanteriedivisies en een cavaleriedivisie. De Duitsers wisten dat zij er aan kwamen, maar dachten dat ze zich vooral tot de omgeving van de kanaalhavens zouden beperken. Zodoende wisten de Duitsers niet waar die B.E.F. zich bevond totdat zij er tegenaan liepen. Dat laatste gebeurde op 23 augustus 1914 bij het stadje Mons, in België. De Britten wisten ook niet waar de Duitsers zich bevonden, totdat een paar dagen eerder een Brits verkenningsvliegtuig Duitse cavalerie waarnam.

Nu had Schlieffen bij het maken van het plan nauwelijks rekening gehouden met het effect van Britse grondtroepen. Toen hij zijn plan eind 19^{de} eeuw bedacht was er waarschijnlijk ook geen reden geweest om zich hiermee bezig te houden; vergeleken met de grote aantallen divisies die het Duitse leger telde was het ook maar een druppel in de oceaan. Maar in de praktijk bleek de situatie in 1914 toch anders dan Schlieffen het voorzien had. De Britten zouden meer dan een “verachtelijk klein legerdje” (zoals Kaiser Wilhelm II het uitdrukte) blijken te zijn.

Op de rechterflank van de Britten bevond zich het Franse 5^{de} Leger van generaal Lanrezac. Dit werd op 21 augustus 1914 in de slag om Charleroi verslagen en moest zich terugtrekken. Om dit laatste te vergemakkelijken beloofde Sir John French, de commandant van de B.E.F., dat de Britten hun positie 24 uur zouden houden. Voor hun eerste gevecht met de Duitsers hadden de Britten een uitstekende positie geko-

¹Niet dat er overigens veel coördinatie was tussen de Fransen en de Britten. Toen men een Franse generaal vroeg hoeveel Britse soldaten hij minimaal wilde hebben antwoordde hij: “Eén; en wij zullen er zorg voor dragen dat hij gedood wordt.”

zen in de buurt van Mons. Hier liep een kanaal, het Canal de Condé. Dit brede kanaal liep op de cruciale sector precies van oost naar west en om Mons heen, exact op de opmarsrichting van de Duitsers en was ideaal om als defensieve positie te fungeren. Het enige probleem was dat er een aantal bruggen over lagen, die op dit moment niet vernietigd konden worden en dus verdedigd dienden te worden op de noordoever van het kanaal.

Het is curieus dat zowel Britten als Duitsers aan het begin van de slag totaal geen idee hadden van de locatie en sterkte van hun tegenstander. Zoals boven vermeld verwachtten de Duitsers de Britten in de buurt van de Kanaalhavens. Aan de Britse kant was de chef-staf van het Britse leger, Henry Wilson, er van overtuigd dat er slechts een infanteriekorps en een cavaleriedivisie tegenover het Britse leger lagen in plaats van de vier complete legerkorpsen en drie cavaleriedivisies (160.000 man met zeshonderd kanonnen tegenover 70.000 man met driehonderd kanonnen). Sir John French, de commandant van de B.E.F., miskende de situatie ook volledig en vertrok naar Valenciennes om versterkingen te inspecteren. Kortom, de commandant van het IIe Britse Legerkorps, Smit-Dorrien, moest zich op eigen houtje tegen een Duitse overmacht verdedigen.

Om 09.00 uur op 23 augustus 1914 begon de slag bij Mons met een Duits artilleriebombardement na enige cavalerie schermutselingen. Ten noorden van Mons begon de Duitse aanval met zes bataljons op een Brits bataljon. Daarna spreidde de slag zich naar het westen uit naarmate meer en meer Duitse troepen bij het kanaal arriveerden. De botsing met de Britten was voor de Duitsers echter een lelijke schok. De Duitsers rukten op in colonnes, die door tirailleurs voorafgegaan werden, alsof het 1814 was en niet 1914! De Britse verdedigers waren beroepsmilitairen, die zich sinds de ervaringen van Boerenoorlog ontwikkeld hadden tot bijzonder goede en snelle schutters. De specialiteit was de 'mad minute', waarin in een tempo van vijftien gerichte schoten per minuut in korte tijd heel veel munitie verschoten werd. Zo veel dat de Duitsers dachten dat de Britten over

veel meer machinegeweren beschikten dan zij in werkelijkheid hadden (de Britten hadden maar twee machinegeweren per bataljon). En hier liepen de Duitsers recht tegenin. De resultaten waren voorspelbaar: de Duitse aanval werd kapotgeschoten.

Rond 11.00 uur viel het Duitse IIIe Legerkorps aan bij Jemappes, ten westen van Mons. Nadat een eerste aanval de grond in geschoten was, brachten de Duitsers artillerie en machinegeweren naar voren. Onder dekkingsvuur hiervan rukte de Duitse infanterie opnieuw op. De Britten trokken zich terug op de zuidelijke oever van het kanaal. Ten noorden van Mons bevond zich een draaibrug die de Britten in de open stand gezet hadden. Een Duitse soldaat, August Neiemeier, zwom het kanaal over om de brug te sluiten; dit lukte hem hoewel het hem zijn leven kostte. Daden van dapperheid waren echter niet tot één kant beperkt. Een paar honderd meter ten westen van de plaats waar Neiemeier zijn daad verrichtte, werd de bemanning van een van de machinegeweren van het 4th Battalion, Royal Fusiliers uitgeschakeld. Hierop namen luitenant Dease en soldaat Godley de bediening over. Luitenant Dease werd herhaaldelijk verwond en overleed in het veldhospitaal. Godley dekte in zijn eentje de aftocht van het bataljon en slaagde er in zijn machinegeweer in het kanaal te werpen voor hij zich overgaf. Beide mannen kregen een Victoria Cross.

De Duitsers slaagden er echter toch in om over het kanaal heen te komen ten westen van Mons. Dit dwong de Britten hun 3^{de} Divisie terug te trekken, waardoor er een gat ontstond tussen de 3^{de} Divisie en hun westelijke burens, de 5^{de} Divisie. Tegen 14.00 uur begonnen de Britten in te zien dat zij het risico liepen om onder de voet gelopen te worden. Ook was tegen deze tijd duidelijk geworden dat het Franse 5^{de} Leger zich teruggetrokken had. Het was, kortom, tijd om de kuierlatten te nemen. Deze operatie is een van de moeilijkste in het militaire handboek en de Britten slaagden er in om hem redelijk goed uit te voeren. Door de domme keuze van zijn hoofdkwartier had generaal French geen directe verbinding met zijn IIe Legerkorps, alleen met zijn Ie. Het Ie kreeg dan ook bevel terug

te trekken, het IIe niet. Hier moest een officier per auto naar toe om het bevel over te brengen. Maar het IIe was al een beetje op eigen houtje aan de aftocht begonnen. Het 2^{de} Bataljon van de Royal Muser Fusiliers dekte de aftocht en werd uiteindelijk vernietigd.

In de nacht van 23 op 24 augustus infiltrerden de Duitsers tussen beide divisies, maar von Kluck slaagde er niet in om de mogelijkheden om een of beide divisies af te snijden, te exploiteren. De Duitsers waren te zwaar aangeslagen door de verliezen die zij geleden hadden. Een Duitse reserve-kapitein van het IIIe Legerkorps bleek de enig overlevende officier van zijn compagnie, ja zelfs de enig overlevende compagniescommandant van zijn bataljon te zijn. Deze dag was het Duitse IIe Legerkorps niet in actie gekomen en het IXe Legerkorps nauwelijks.

De volgende dag gingen de gevechten verder maar trokken de Britten zich terug, met de Duitsers in de achtervolging. Bavai viel. Sir John French was door deze eerste gevechtsdag helemaal van de kaart. Hij stuurde Kitchener alleen telegram waarin hij schreef: "Ik ben van mening, dat onmiddellijke aandacht moet worden gegeven aan de verdediging van Le Havre". De Britten begonnen nu aan een terugtocht die ze tot aan de muren van Parijs zou brengen, alwaar zij deel zouden nemen aan de slag aan de Marne. Al met al hadden de Britten bij Mons de opmars van het 1^{ste} Duitse leger met een dag vertraagd, maar het was opnieuw een spaak in het wiel die uiteindelijk het Duitse plan zou laten derailleren.

De slag bij Mons is met name in de Britse populaire geschiedenis bewaard gebleven om de 'Engelen van Mons'. In de maanden die volgden op de slag en de terugtocht deden in de Engelse pers allerlei verhalen de ronde dat de Britse soldaten op cruciale momenten tijdens de slag en de eropvolgende terugtocht herhaaldelijk bijgestaan zouden zijn door geestverschijningen van Engelse boogschutters, engelen of zelfs St. George, de patroonheilige van Engeland. Duitse soldaten zouden dood zijn aangetroffen zonder enige zichtbare verwondingen en gevangengenomen Duitse soldaten hadden gevraagd wie toch die Britse militair in witte kleren was waar zij

op schoten en die zij niet konden raken. Deze verhalen bleken uiteindelijk terug te gaan op de fantasie van ene Arthur Machan, die in respons op de slechte berichten uit Frankrijk een kort verhaal getiteld 'The bowmen' schreef, dat duidelijk een gevoelige snaar raakte en een eigen leven ging leiden. Dit zelfs compleet met ooggetuigenverslagen, vaak afkomstig van uitgeputte soldaten die in hun uitgeputte staat meenden geesten gezien te hebben.

Het spel

Old Contemptibles is een spel van Ty Bomba, de vroegere uitgever van het ter ziele gegane Command magazine, en zat in Strategy & Tactics 228 (mei/juni 2005). Nu heeft Bomba zeker sinds zijn Command tijd de reputatie dat hij zeer speelbare spellen ontwerpt. Eens kijken hoe hij zich hier van zijn taak gekweten heeft.

De kaart

De kaart (een werkje van Joe Youst met de gebruikelijke hexagons) toont het gebied waar de slag zich in afspeelde met een schaal van ongeveer een mijl van kant naar kant. Er zijn geen onduidelijkheden op de kaart. Zij toont de bossen, het open en met name het industriële terrein dat zo'n belangrijke rol speelde in het verloop van de slag. Ik heb alleen de indruk dat een deel van het gebied waar het Duitse IXe Legerkorps aanviel door Youst is omgeploegd met Terrain Effects Charts en dergelijke tabellen. Dit lijkt er toe dat je als Duitse speler zeker met het IXe Legerkorps tamelijk beperkt bent in de plaatsen waar je kunt aanvallen. Je wordt tot een frontale aanval gedwongen.

Counters

De counters zijn, typisch voor Ty Bomba, groot en duidelijk. De Britse counters zijn rood met witte opdruk, en de Duitse verschillen per legerkorps, die van het IXe zijn wit met zwarte opdruk, die van het IIIe zwart met witte opdruk en die van het IVe tenslotte grijs met zwarte opdruk. Qua schaal variëren zij van een bataljon aan de Britse kant met twee steps tot regimenten aan de Duitse kant.

Omdat de meeste Duitse infanterie eenheden

regimenten zijn hebben zij vier steps, verdeeld over twee counters. Alle Duitse infanterieregimenten beginnen met een sterkte van 8, maar bij de eerste step loss vallen zij terug naar 4. De twee volgende steps hebben een waarde van 2 en 1. Ja, die Duitse regimenten gaan snel achteruit als zij verliezen lijden. De Britse bataljons hebben allen een gevechtswaarde van 2 met een gereduceerde waarde van 1. Naast de infanterieregimenten heeft de Duitse speler per legerkorps een Jäger bataljon en een cavalerie 'bataljon' (het zal wel een regiment zijn, een cavalerieregiment had de vuurkracht van een infanterie bataljon). Deze eenheden zijn met name geschikt om de eerste verliezen op te vangen.

Er is bij de counters een drukfoutje in geslopen: het 4^{de} Jäger Bataljon (Magdeburgisches), onderdeel van het IVe Legerkorps begint met een sterkte van 2, maar heeft omgedraaid, na verlies, ineens een sterkte van 4! Wow. Je schiet die Pruisen dood en zij worden alleen maar sterker! Het is natuurlijk duidelijk dat de eenheid dan sterkte 1 moet hebben, net als de andere Jäger bataljons in het spel.

Daarnaast zijn er verschillende artillerie eenheden. Opvallend daarbij is dat de Duitse legerkorpsartillerie zwaarder schiet dan de Britse, maar minder ver. De veldartillerie regimenten en brigades zijn aan beide kanten gelijk. Dat betekent dus dat de Duitse legerkorpsartillerie zich in de killing zone van de Britse zal moeten begeven om die aan te pakken.

Hoe speelt het

Iedere beurt bestaat uit een Duitse player turn en een Britse; maar beiden zijn niet symmetrisch. De Duitse speler begint eerst met zijn beweging en daarna met zijn gevechten, die eerst uit artilleriebombardementen bestaan en daarna uit melees. Dan komt de Britse speler aan de beurt met een movement of combat fase en een combat of movement fase.

Dit laatste is een typisch Ty Bomba geintje, iets dat hij ook wel in andere spellen gedaan heeft. Wanneer de Britse speler aan de beurt is moet hij kiezen hoe hij zijn twee fases kan gebruiken. Hij kan bijvoorbeeld kiezen voor de

klassieke opzet: eerst bewegen en dan vuren. Maar hij kan dat ook omdraaien, eerst schieten en dan bewegen (wellicht handig bij de terugtocht, dit laatste). Daarnaast kan hij er voor kiezen om twee keer achter elkaar te vuren of twee keer achter elkaar te bewegen, Dit geeft de Britse speler een grote flexibiliteit.

Maar ook de Duitser is op dit terrein niet helemaal zonder middelen, want hij beschikt over de mogelijkheid om in 'march mode' te gaan. Dat geeft hem, net als de Britse eenheden, de mogelijkheid om zijn beweging te verdubbelen. Hij mag dan alleen niet naast Britse eenheden lopen of eindigen. Met name dit kan op de tweede dag bijzonder van belang zijn, wanneer de Duitser nog een snelle coup-de-main op bijvoorbeeld Bavai uit wil voeren.

“The artillery does the killing...”

Dan komt de artillerie met haar bombardementen. Dat gaat heel simpel: artillerie kan alles binnen haar bereik bombarderen, zo lang ze er een line of sight naar kunnen trekken. Zo'n line of sight kan onderbroken worden door bossen of built-up areas. Dat bereik varieert van drie hokjes voor veldgeschut tot zeven hokjes voor zware Britse korpsartillerie. Meerdere artillerie-eenheden kunnen hun bombardementswaarde combineren, maar let wel dat Duitse artillerie eenheden tot beurt 11 alleen met andere artillerie-eenheden van hun eigen divisie gecombineerd kunnen vuren. Ze kunnen nooit hun vuur combineren met artillerie-eenheden van een ander legerkorps. De zware korpsartillerie van de Duitsers mag wel met elke artillerie-eenheid van zijn eigen korps meevuren.

Gezien het feit dat, wanneer de infanterie grotendeels gesloopt is, de artillerie het gevecht leidt, is het de moeite waard om te overdenken of je af en toe geen counterbattery vuur moet afgeven, wanneer een vervelende vijandelijke artillerie-eenheid zich binnen vuurbereik waagt. De resultaten variëren van geen verliezen tot maximaal drie steps verloren, maar zeker in het begin van de strijd heeft de Britse speler een voordeel van het industriële terrein en zijn één, maximaal twee steps verliezen te verwachten.

Er is een dingetje dat een beetje nadelig is: wanneer je als Duitse speler een hokje leegschiet (i.e. het Britse bataljon dat er in staat sloopt) dan mag eventuele infanterie die ernaast staat niet dat hokje in, zoals wel mag bij meele gevechten onder de ‘advance after combat’ regels (maar aangezien er geen combat was kan er ook geen ‘advance after’ zijn). Toen mij dat als Duitser overkwam was mijn reactie er toch wel een van “und zere was much vailing und gnashing of ze theeth. Jawohl!”.

“The infantry does the dying...”

De infanterie (en dit geldt ook voor de cavalerie aan de Duitse kant) kan vijanden in meele aanvallen. Deze procedure gaat ook tamelijk simpel. Wanneer er een meele aanval aangekondigd wordt, hebben eerst de verdedigende eenheden defensief vuur. Dat kan een eventuele aanval danig slopen. Dan wordt de meele op de meele-gevechtstabel uitgevochten. Een blik op die tabel zal je ervan overtuigen dat een 1-1 aanval geen goed idee is, nog afgezien van verschillende modificatoren die de soorten terrein waar de verdediger zich in bevindt op het gevecht kunnen uitoefenen. Maar zelfs wanneer je het maximale resultaat van 6-1 of meer behaalt, verliest de aanvaller altijd nog een step. Dat is pijnlijk, wanneer je op die manier een Duits infanterieregiment van acht naar vier punten ziet gaan. Maar ja, this is World War I, folks! Zoals ik boven al schreef kan dit een reden zijn om tenminste één van je regimenten een cavalerie-eenheid of Jäger bataljon mee te geven.

Wat mij overigens als Duitse speler bijzonder opviel is dat het spel bijzonder bloedig is. Aan beide zijden kunnen eenheden zeer rap gesloopt worden. In een proefpotje met Niek van Diepen was tegen het einde van het spel mijn IXe Legerkorps bijna tot niets gereduceerd. Bijna... Want zelfs als infanterie-eenheden niet meer over de kracht beschikken om zelf een meele gevecht aan te gaan, dan kunnen ze wel nog altijd als spotter voor de artillerie optreden en “the artillery does the killing...”. En zelfs een verzwakte infanterie-eenheid kan nog altijd met ‘march mode’ een beslissende opmars diep in de vijandelijke achterhoede uitvoeren... De Britse

speler wordt overigens aangeraden om met zijn infanterie bataljons als het even kan, tenminste in stacks van twee eenheden te opereren. Enkele eenheden in een hokje zijn te kwetsbaar voor de Duitse artillerie.

Stacking

Er kunnen maximaal vijf stacking points in een hokje. Duitse infanterie regimenten kosten vier stacking punten, alle andere eenheden eentje. Dat betekent dus, dat je als Duitse speler bij je initiële opmars zo veel mogelijk je artillerie en andere eenheden met infanterieregimenten gestapeld moet laten opmarcheren, zodat ze zo spoedig mogelijk in het gevecht kunnen komen.

Cavalerie

Hoewel de Duitsers cavalerie hebben is het niet veel (een eenheid per korps) en wil ik hier voornamelijk de Britse cavalerie bespreken. Want de Britten hebben een cavalerie divisie op de kaart staan (12 ‘bataljons’ en een brigade bereiden artillerie). Hoewel deze eenheden, net als de Duitse cavalerie, bijzonder zwak zijn, hebben ze een groot voordeel: het zijn er veel. De Britse speler kan zich veroorloven twee eenheden er op uit te zenden om zeg, de entry hexes van het Duitse IVe Legerkorps te blokkeren waardoor deze vertraagd wordt. Wanneer de Duitser voor een overwinning op de eerste dag aan het gaan is, dan kan zo’n vertraging funeste gevolgen hebben, daar er maar zeven beurten per dag zijn. Een ik kan mij zo indenken dat, wanneer de B.E.F. eenmaal van de kaart terug moet trekken maar ook nog Bavai moet verdedigen, deze snelle cavalerie bijzonder belangrijk kan zijn om een Duitse aanval naar, bijvoorbeeld, Bavai de pas af te snijden.

De zoete vruchten van de overwinning...

Om te winnen heeft de Duitse speler twee mogelijkheden. Hij kan gaan voor een overwinning op de eerste dag of een overwinning op de tweede. Voor een overwinning op de eerste dag moet hij alle zes de overgangen over het Canal de Condé bezet houden op het einde van dag 1. Dat betekent in de praktijk dat hij zijn divisies zal moeten verdelen over het Canal de Condé,

met het risico dat zij daardoor niet sterk genoeg zijn om op de hun toegewezen oversteekpunten de oversteek te forceren. Of hij kan gaan voor een overwinning op dag 2: hiervoor moet de Duitse speler twee victory punten scoren. Hij scoort een punt voor het bezit van Bavai, de stad die ik al eerder noemde, achter de Britse linies en belangrijk omdat het Britse vooruitgeschoven hoofdkwartier er gevestigd was. Wanneer hij twintig Britse eenheden sloopt levert dat ook een punt op, en wanneer er minder dan acht Britse eenheden van de kaart af marcheren een derde.

Dat betekent dus dat de Brit de Duitse overwinning kan bederven door negen eenheden van de kaart af te laten marcheren. Maar als hij dan weinig eenheden over heeft wordt een eventuele verdediging van Bavai weer iets problematisch. Hint: de Britse cavaleriedivisie is natuurlijk bijzonder geschikt om aan de zuidrand de kaart af te bewegen. De individuele cavalerie 'bataljons' zijn te zwak om in een gevecht veel gewicht in de schaal te leggen en ze zijn lekker snel.

Let er overigens wel op dat wanneer een Britse eenheid op het einde van het spel op de kaart achterblijft hij als vernietigd geldt. En wanneer een Britse eenheid omsingeld is als hij vernietigd wordt telt hij dubbel voor het bepalen van de Britse verliezen voor victory point doeleinden! Nog een tip: zorg dat je als Duitser zo snel mogelijk in het built-up terrain komt. Nadat het Canal de Condé geforceerd is, zal je uiteindelijk weer op open terrein moeten vechten, maar hopelijk zijn er dan al veel Britten gaan hemelen.

Hou er ook rekening mee dat de Britten ook nog moeten terugtrekken en, wanneer het spel naar dag twee doorloopt, Bavai moeten verdedigen. Met name dat laatste kan dodelijk zijn want dan moeten zij zich in open terrein weer aan de Duitse artillerie blootgeven.

Ik heb IX Corps en de helft van III Corps in een aanval geconcentreerd. Dat moet ook want alleen zijn de korpsen van de Duitsers net te zwak om een beslissing te forceren, maar wanneer zij 'samenwerken' worden zij een echte gehaktmolen voor de Britten. Aanbevolen strategie voor de Duitsers: als je niet voor een dag één

victory wilt gaan (hetgeen moeilijk is) ga dan op de flanken aanvallen. Met name in de buurt van Mons kun je veel Britse eenheden slachten omdat ze daar alleen achter riviertjes liggen en niet achter dat brede Canal de Condé en wanneer vanaf beurt 4 het derde Duitse korps op de kaart komt, kun je ook aan het andere uiteinde van de kaart druk uit gaan oefenen. Maak, hoe dan ook, altijd maximaal gebruik van je artillerie.

Conclusies

Old Contemptibles is een spel dat snel speelt, duidelijk is in zijn spelregels en bloedig is en het gaat hard. Ervaren wargamers kunnen het spel vrijwel meteen spelen, ook zonder de regels echt bestudeerd te hebben. Dat maakt het een spel dat goed is als instapspel voor beginnende wargamers. Maar het is ook een spel dat ondanks zijn ogenschijnlijk simpele regels en situatie toch veel diepgang heeft. Er zijn veel uitdagingen voor allebei de spelers en het spel blijft lange tijd op het scherp van de snede. Kortom, dit is een klein juweeltje dat de moeite van het herhaald spelen waard is. Al was het alleen maar om eens te testen of de Duitsers een overwinning op de eerste dag kunnen behalen.

Frank van den Bergh

Bronnen

- Arthur Banks, *A Military Atlas of the First World War*, London, 1975
- Georges Blond, *1914, La Marne*, z.p., 1974
- Gerald Cole, *The Angels of Mons*, in *Mayfair*, Vol 14, no 12, p 80.
- H. Kinna & D.A. Moss, *Jäger & Schützen dress and distinctions 1910-1914*, Watford, 1977
- Lynn MacDonald, *1914, the days of hope*, London, 1989
- David Nash, *German artillery, 1914-1918*, London, 1971
- Barbara Tuchman, *The Guns of August*, New York, 1963
- en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Mons
- en.wikipedia.org/wiki/Angels_of_Mons