Deutsche Regeln

Hindenburg's Hour

SOLITAIRE

The Tannenberg Campaign 1914

Dr. Richter Konfliktsimulationen
Make games, not war!

Inhaltsverzeichnis

1. Aufbau..... 2
2. Ablauf..... 2
3. 1. Armee: Marsch und Kampf...2
4. 2. Armee: Marsch und Kampf...5
5. 8. Armee:
Bewegung und Kampf.....5
6. Versorgung..... 7
7. Auffrischung.....7
8. Prüfung der Siegbedingungen.. 8
9. Optionale Regeln.....8
10. Literatur..... 8

1. Aufbau

Die Karte zeigt Ostpreußen und Umgebung im Jahre 1914. Ein hexagonales Raster ("Hexes") wurde eingezeichnet, um die Bewegung zu regulieren. Ein Hex repräsentiert rund zehn Kilometer.
Legen Sie die Spielsteine der russischen 1. Armee (Cav., XX., III. und IV.) auf die entsprechend ausgewiesenen Hexes. Gleichermaßen wird mit den Spielsteinen der russischen 2. (VI., XIII., XV., XXIII. und I.) und der deutschen 8. Armee (I., XVII., I. Res. und XX.) verfahren. Die Rückseite aller Korps', auf der "disrupted" steht, zeigt nach unten.
Beachten Sie, dass es keinen Unterschied in der Behandlung von Armee-, Kavallerie- und Reservekorps gibt. Die Namensgebung dient lediglich der historischen Illustration.
Legen Sie den Rundenmarker ("Turn") auf das "August 17"-Feld. Alle anderen Marker werden zunächst zur Seite gelegt.

2. Ablauf

Hindenburg's Hour wird in einer Serie von bis zu 15 Runden gespielt, die jeweils einen Tag repräsentieren. Jede Runde besteht aus sechs Phasen, die in der folgenden Reihenfolge absolviert werden:

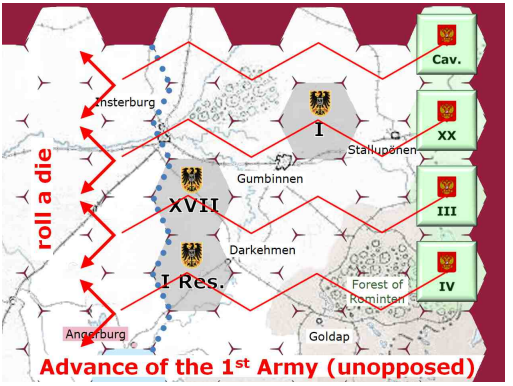
1. 1. Armee: Marsch und Kampf
2. 2. Armee: Marsch und Kampf
3. 8. Armee: Bewegung und Kampf
4. Versorgung
5. Auffrischung
6. Prüfung der Siegbedingungen

3. 1. Armee: Marsch und Kampf

<u>Marsch</u>
Würfeln Sie einmal und ziehen Sie für jedes unversorgte und/oder "disrupted" (siehe 6. und 7.) Korps der Armee eins ab (nicht mehr, auch wenn ein Korps "disrupted" und unversorgt ist!). Vergleichen Sie das Endergebnis mit der "March"-Tabelle auf der Karte.
Bei einer (unmodifizierten) 6 legen Sie den "Forced March"-Marker der 1. Armee auf die gegenwärtige Runde. Keine Armee darf zweimal hintereinander gewaltmarschieren.

Sollte die 6 in der nächsten Runde erneut fallen, erfolgt nur eine Bewegung von einem Hex. Nachdem die Armee eine Runde lang nicht gewaltmarschiert ist, wird der "Forced March"-Marker entfernt. Falls das Würfelergebnis zu einem Vormarsch führt (3-6), bewegen sich alle Korps' der 1. Armee ein oder zwei Hexes weit, gemäß folgender Prinzipien:

- Die Armee bewegt sich entlang des nördlichen Kartenrandes bis auf die Höhe von Angerburg.
- Sobald alle Korps' mindestens die Höhe von Angerburg erreicht haben, würfeln Sie einmal für alle, um die weitere Vormarschrichtung zu ermitteln. Bei 1-3 geht es nach Nordwesten, ansonsten nach Südwesten. Im Falle eines Gewaltmarsches kann ein zweiter Würfelwurf erforderlich sein.



- Betritt ein Korps ein Hex, neben dem sich eine feindliche Einheit befindet, muss es stehenbleiben.
- Hexes, die unpassierbares Terrain (Masurische Seen oder Ostsee) oder ein deutsches Korps enthalten, dürfen nicht betreten werden. Beachten Sie, dass es außer Unpassierbarkeit keine weiteren Terraineffekte gibt. Wälder und andere Geländemerkmale auf der Karte sind rein illustrativ.
- Einheiten dürfen in Hindenburg's Hour nicht gestapelt werden. Niemals befindet sich mehr als ein Korps in einem Hex. Ein durch ein freundliches Korps blockierter Rückzugsweg beispielsweise darf nicht benutzt werden.
- Die Korps' der 1. Armee bleiben zusammen. Wenn der Vormarsch eines Korps' eine Lücke in die russische Linie risse, darf die Einheit nicht vorrücken. Beachten Sie, dass dies nicht bedeutet, alle Korps' einer Armee müssten stets die dieselbe Hexspalte innehaben. Es kann vorkommen, dass manche Einheiten vorrücken dürfen, andere hingegen nicht - sofern keine Lücke in der russischen Front entsteht.
- Falls dennoch einmal eine Lücke entsteht, muss sie bei erster Gelegenheit wieder geschlossen werden.

Beachten Sie, dass die Armee nicht von ihrer festgelegten Marschroute abweichen darf. Falls Einheiten nicht entlang derselben vorrücken können (zum Beispiel, weil dadurch eine Lücke in der russischen Front entstünde), bleiben sie stehen. Niemals bewegt die 1. Armee sich in anderer als nordwestlicher oder südwestlicher Richtung voran.

Advance of the 2nd Army (one hex)

Beispiel: Auf der "March"-Tabelle ist für die 2. Armee eine 6 gewürfelt worden, die zu einer 5 wird, weil ein Korps, das XV., "disrupted" ist. Die Armee sollte sich dementsprechend ein Hex weit bewegen (nordwärts, siehe 4.). Das XXIII. Korps muss vorrücken, um die Lücke in der russischen Front zu schließen. Das XV. Korps muss stehenbleiben, da sonst eine neue Lücke entstünde. Gleiches gilt für das I. Korps, das ohnehin von einer deutschen Einheit blockiert wird, ebenso wie das VI. Korps. Das XIII. Korps rückt ein Hex weit vor.

Falls zwei oder mehr Hexes als Ziel in Frage kommen, treffen Sie eine zufällige Entscheidung durch Würfelwurf.

Kampf

Sofern auf der "March"-Tabelle ein Bewegungsergebnis (3-6) erwürfelt wurde und wenigstens ein russisches Korps nach dem Vorrücken an eine deutsche Einheit angrenzt, greift die gesamte Armee alle anliegenden Feindeinheiten an.

Kommentar: Diese Regel repräsentiert den Einfluss, den russische Einheiten selbst dann auf das Kampfgeschehen haben, wenn sie nicht unmittelbar beteiligt sind, etwa durch Bedrohung der deutschen Flanken oder Verstärkung ihrer Kameraden.

Würfeln Sie einmal. 1-3 bedeutet einen deutschen, 4-6 einen russischen Sieg. Modifizieren Sie den Wurf, falls eine Seite mehr versorgte und nicht-"disrupted" Korps' im Einsatz hat, um plus eins für jede überzählige russische und minus eins für jede deutsche Einheit. Beachten Sie, dass alle versorgten und nicht-"disrupted" Korps der 1. Armee hierfür gelten, von den Deutschen jedoch nur die am Feind anliegenden.

Nach dem Kampf würfeln Sie für jedes beteiligte und an Feindeinheiten angrenzende Korps. Bei 1-3 wird es auf seine "disrupted"-Seite gedreht. Ist es bereits "disrupted", kann die Wiederauffrischung länger dauern (siehe 7.).

Falls die Deutschen ("Sie") den Kampf verloren haben, müssen sich all ihre an Feindeinheiten angrenzenden Korps' ein Hex weit in Richtung der Königsberg-Zone zurückziehen. Sollte mehr als ein Hex für den Rückzug in Frage kommen, dürfen Sie entscheiden. Falls ein Korps sich bereits in der Zone befindet oder kein Weg dorthin offensteht, darf es auch anderswohin zurückgezogen werden, muss sich dabei jedoch vom Feind entfernen. Einheiten, die sich nicht zurückziehen können, werden

als vernichtet von der Karte genommen.
Die siegreichen Russen dürfen nicht vorrücken. Haben sie verloren, müssen sie sich nicht zurückziehen.

Nach dem Vormarsch der 2. Armee im Beispiel oben grenzt wenigstens ein russisches Korps an eine deutsche Einheit an. Daher greifen nun alle fünf Korps der 2. Armee die anliegenden deutschen Korps an. Der Würfelwurf ergibt eine 3, die zu 4 wird, da die Russen ein versorgtes nicht-"disrupted" Korps mehr als die Deutschen haben. Für jede am Feind anliegende Einheit (I., XIII. und VI. russisches, I., XVII. und XX. deutsches Korps) wird gewürfelt, ob sie "disrupted" wird. Danach müssen die unterlegenen Deutschen ein Hex weit in Richtung Königsberg zurückweichen. Die Russen dürfen nicht vorrücken.

4. 2. Armee: Marsch und Kampf

Diese Phase wird analog zu Marsch und Kampf der 1. Armee absolviert, mit zwei Abweichungen:

- Die 2. Armee greift erst mit der "August 19"-Runde ins Spielgeschehen ein. Vorher darf sie weder marschieren noch angreifen.
  Um einer deutschen Invasion Russisch-Polens vorzubeugen, hatte die zaristische Regierung die Verkehrsinfrastruktur südlich von Ostpreußen absichtlich vernachlässigt. Dadurch verzögerte sich die Mobilisierung der 2. Armee.
- Die Vormarschrichtung der 2. Armee ist ausschließlich nordwärts.

5. 8. Armee: Bewegung und Kampf

Bewegung

Marsch

Würfeln Sie jede Runde zu Beginn dieser Phase für das deutsche I. Korps. Bei einer 6 muss es sich, sofern möglich, ein Hex weit bewegen. Würfeln Sie noch einmal, um die Richtung zu bestimmen:
1 bedeutet Norden,
2 Nordosten,
3 Südosten,
4 Süden,
5 Südwesten,
6 Nordwesten.
Darüber hinaus wird nicht vorgerückt. Grenzt das Korps nach seiner Bewegung an den Feind an, muss es alleine all dessen anliegende Einheiten angreifen. Danach darf es sich nicht mehr bewegen (auch nicht per Eisenbahn, siehe unten) sowie angreifen.

Wurde zu Beginn der Phase keine 6 gewürfelt, darf das I. Korps benutzt werden wie jede andere deutsche Einheit auch.
Hermann von François, der Kommandeur des I. Korps, war ein eigenwilliger General, der wiederholt anders als vom Oberbefehlshaber der 8. Armee angeordnet agierte.
Sie dürfen alle, eine Auswahl oder kein Korps der 8. Armee ein Hex weit bewegen. Einheiten, die nicht "disrupted" sind, dürfen zwei Hexes gewaltmarschieren. Markieren Sie sie mit einem deutschen "Forced March"-Marker für die Dauer einer Runde, in der sie nicht gewaltmarschieren dürfen.
Ein Korps muss halten, wenn es ein feindlich benachbartes Hex betritt. "Disrupted" deutsche (und nur deutsche!) Einheiten dürfen von vornherein nicht an den Feind heranziehen.
Die russischen Starthexes dürfen weder betreten noch angegriffen werden. Auch haben Kontrollzonen (siehe 6.) dort keine Auswirkungen.
Deutsche Truppen, die jenseits der Masurischen Seen operieren (siehe die gepunkteten blauen Linien auf der Karte) dürfen sich nicht östlich des östlichsten Korps' der 1. Armee beziehungsweise südlich des südlichsten Korps' der 2. Armee bewegen. Falls sie durch russische Bewegungen in eine solche Position geraten, unterbrechen sie keine Versorgung (siehe 6.) und müssen sich bei erster Gelegenheit nach Westen beziehungsweise Norden wegbewegen. Das I. Korps ist von dieser Vorgabe ausgenommen, wenn es durch von François aktiviert wurde.
Umfassungsbewegungen so weit von der eigenen Basis entfernt wären für die 8. Armee nicht praktikabel gewesen.

Eisenbahn
Pro Runde dürfen Sie ein Korps per Eisenbahn über eine beliebige Anzahl von Hexes bewegen, nicht jedoch jenseits der Masurischen Seen. Zu keinem Zeitpunkt, einschließlich Start und Ziel, darf die betreffende Einheit an ein russisches Korps angrenzen oder ein zuletzt vom Feind betretenes Hex benutzen.

<u>Kampf</u>
Kampf ist freiwillig für Sie mit Ausnahme von Angriffen durch von François. Sie dürfen alle oder eine beliebige Auswahl an feindlichen Einheiten angreifen mit allen, mehreren oder auch nur einem deutschen Korps, die alle am Feind anliegen müssen. Sie dürfen den Ausgang eines Kampfes abwarten, bevor sie entscheiden, ob sie einen weiteren riskieren. Jedoch darf kein deutsches Korps öfter als einmal pro Runde angreifen und kein russisches Korps öfter als einmal angegriffen werden.
Deutsche Angriffe werden wie russische abgehandelt, einschließlich der Überprüfung auf "disruption".

Falls die Russen den Kampf verlieren, müssen sich all ihre feindangrenzenden Korps' - selbst die nicht angegriffenen - ein Hex weit zurückziehen. Die 1. Armee zieht sich nach Nord- oder Südosten zurück, die 2. nach Südosten, Süden oder Südwesten. Einheiten, die sich nicht in diese Richtungen zurückziehen können, werden als vernichtet von der Karte genommen. Die erste Priorität beim Rückzug ist, keine Lücke in der russischen Linie entstehen zu lassen, die zweite, eine so breite Front wie möglich abzudecken. Falls zwei oder mehr Hexes als Ziel in Frage kommen, treffen Sie eine zufällige Entscheidung durch Würfelwurf.
Die siegreichen Deutschen dürfen nicht vorrücken. Haben sie verloren, müssen sie sich nicht zurückziehen.

6. Versorgung

Die deutschen Einheiten (und nur sie), selbst wenn "disrupted", strahlen eine Kontrollzone (ZOC) in ihre Nachbarhexes aus. Die Präsenz einer feindlichen Einheit negiert die ZOC in diesem Hex.
In der Versorgungsphase kann es zur Kapitulation umzingelter russische Korps' kommen. Umzingelt heißt, dass sie von deutschen Einheiten, ZOC und/oder unpassierbarem Terrain vollständig eingeschlossen sind. Beachten Sie, dass dies die einzige Funktion von ZOC in Hindenburg's Hour ist.
Würfeln Sie für jede umzingelte russische Einheit. Bei 1-3 kapituliert sie und wird vom Brett entfernt. Andernfalls wird sie mit einem “no supply”-Marker gekennzeichnet und kapituliert in der nächsten Versorgungsphase automatisch, falls noch immer umzingelt.

7. Auffrischung

Würfeln Sie für jedes Korps, das diese Runde "disrupted" worden ist. Eine deutsche Einheit gilt bei 3-6 als wiederaufgefrischt und wird umgedreht, eine russische bei 5-6. Scheitert der Versuch, wird die Einheit im Uhrzeigersinn um 90 Grad gedreht. Deutsche Einheiten werden dann in der nächsten Wiederauffrischungsphase automatisch umgedreht, russische bei einem Würfelergebnis von 3-6. Scheitert der russische Versuch erneut, erfolgt eine weitere 90-Grad-Drehung und der dritte Versuch ist automatisch erfolgreich.
Die im eigenen Land operierenden Deutschen konnten ihre Truppen leichter wiederauffrischen.
Eine Einheit, die bereits "disrupted" ist und es nochmal wird, muss den Wiederauffrischungsprozess von vorne beginnen, das heißt der erste Versuch gelingt bei 3-6 für deutsche und 5-6 für russische Einheiten.

8. Prüfung der Siegbedingungen

Falls in dieser Phase einer beliebigen Runde ein oder mehrere russische Korps' ein oder mehrere Hexes der Königsberg-Zone besetzt halten und/oder Korps' der beiden russischen Armeen aneinandergrenzen, endet das Spiel sofort mit einem russischen Sieg. Andernfalls wird weitergespielt und nach der letzten Runde die Zahl der Einheiten ermittelt, die beide Seiten verloren haben. Ziehen Sie Ihre von den russischen Verlusten ab. Bei einem Ergebnis von fünf oder höher haben Sie gewonnen. Vier wäre ein Unentschieden, drei oder weniger ein russischer Sieg.

9. Optionale Regeln

Variable Armee-Aktivierung
Würfeln Sie zu Beginn einer jeden Runde nach dem 18. August einmal. Je nach Ergebnis werden die Armeen in folgender Reihenfolge aktiviert:
1: 1., 2., 8. Armee
2: 1., 8., 2. Armee
3: 2., 1., 8. Armee
4: 2., 8., 1. Armee
5: 8., 1., 2. Armee
6: 8., 2., 1. Armee

Zugverspätung
Würfeln Sie für jedes deutsche Korps, das per Eisenbahn bewegt wird. Bei 1-3 verspätet es sich um einen Tag und wird auf das entsprechende Feld des Rundenanzeigers gelegt. Die Ankunft erfolgt dann zum Ende der Bewegung der 8. Armee.

Russische Erschöpfung
Nach einem Gewaltmarsch darf sich eine russische Armee eine Runde lang nicht bewegen (und dementsprechend auch nicht angreifen).

10. Literatur

Buttar, Prit: Collision of Empires. The War on the Eastern Front in 1914. Osprey Publishing, Oxford/New York, 2016

Stone, Norman: The Eastern Front 1914-1917. Penguin Books, London, 1998

Tuchman, Barbara: The Guns of August. Ballantine Books, New York, 2004