

KLASSIKER DER SPIELEGESCHICHTE

TABLETOP GAMES

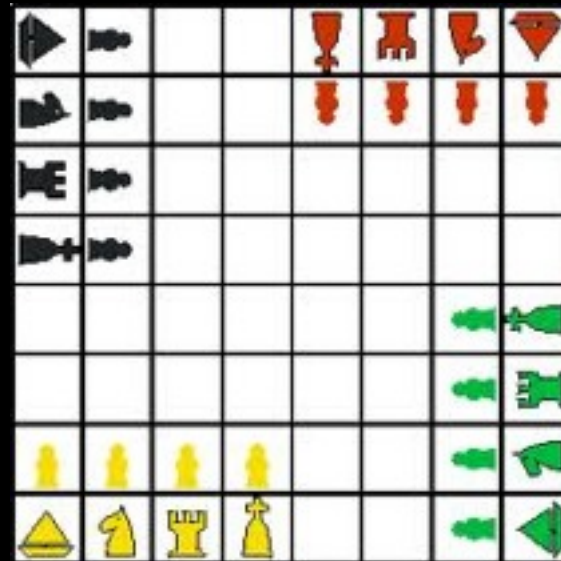
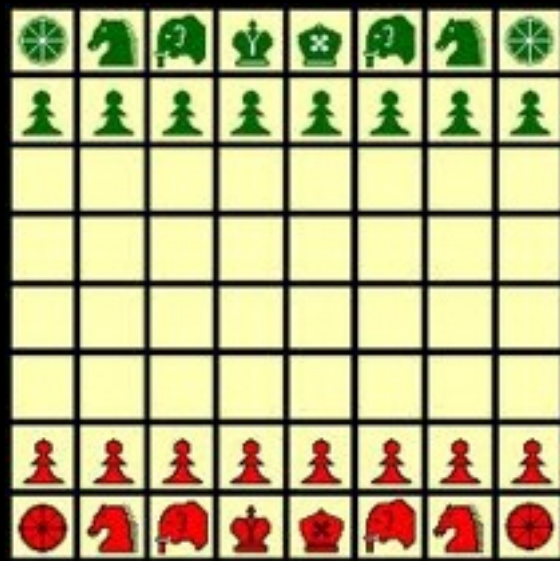
10. APRIL 2014



Schach

Caturanga (3.-6. Jh.) indisch für Schach

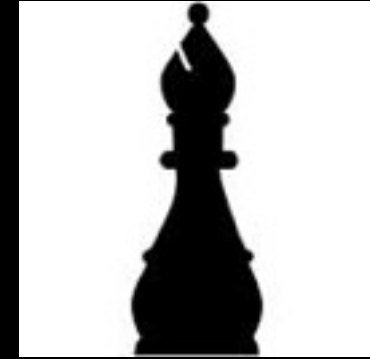
- Die viergliedrigen Heere hießen ebenfalls Caturanga





© Masters Traditional Games
www.mastersgames.com

Kriegselefant



- erst Läufer
- dann Turm



INDIAN ARMoured ELEPHANTS	
Clad in scale armour, these elephants are a terrifying, almost unstoppable force.	
24 (24)	0 XP
Melee Attack	64
Weapon Damage	80
Charge Bonus	44
Melee Defence	14
Armour	30
Health	930
Base Morale	60

Turm



erst Streitwagen

dann Elefant

in Russland

Kriegsschiff



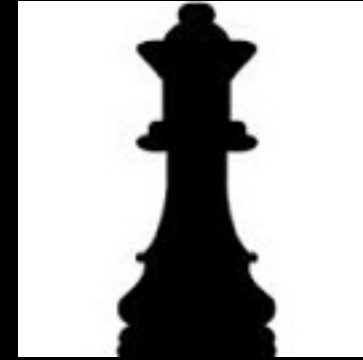
Reiter = Kavallerie



- Kann andere



Dame



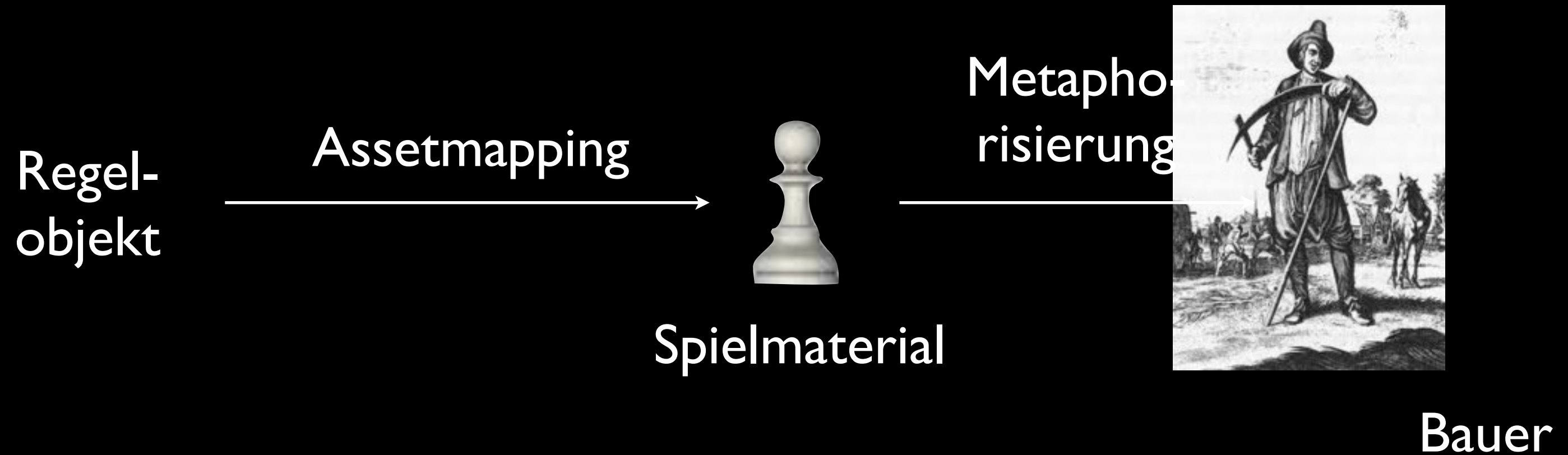
- War bis vor kurzem der General
- Der General hatte die besten Truppen direkt kommandiert

König



- Die Gesundheit des Königs war elementar für die Truppenmoral.
- Seine Funktion war eher symbolisch.
- Deswegen endet das Spiel, wenn der König besiegt ist.

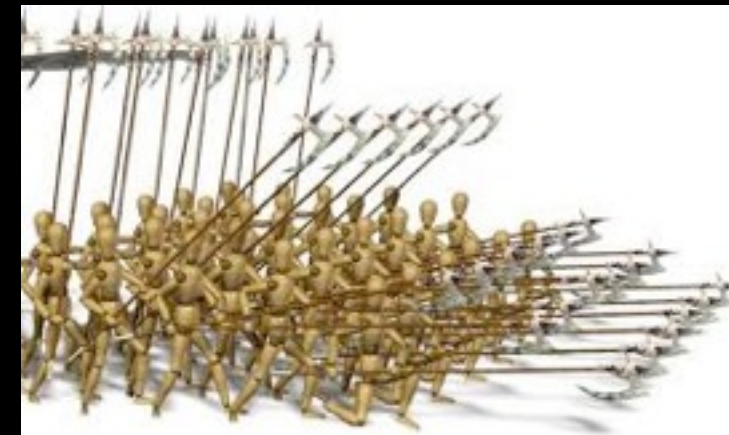
Verbildlichung



Bauernaufstellung



Wie Bauern sich decken





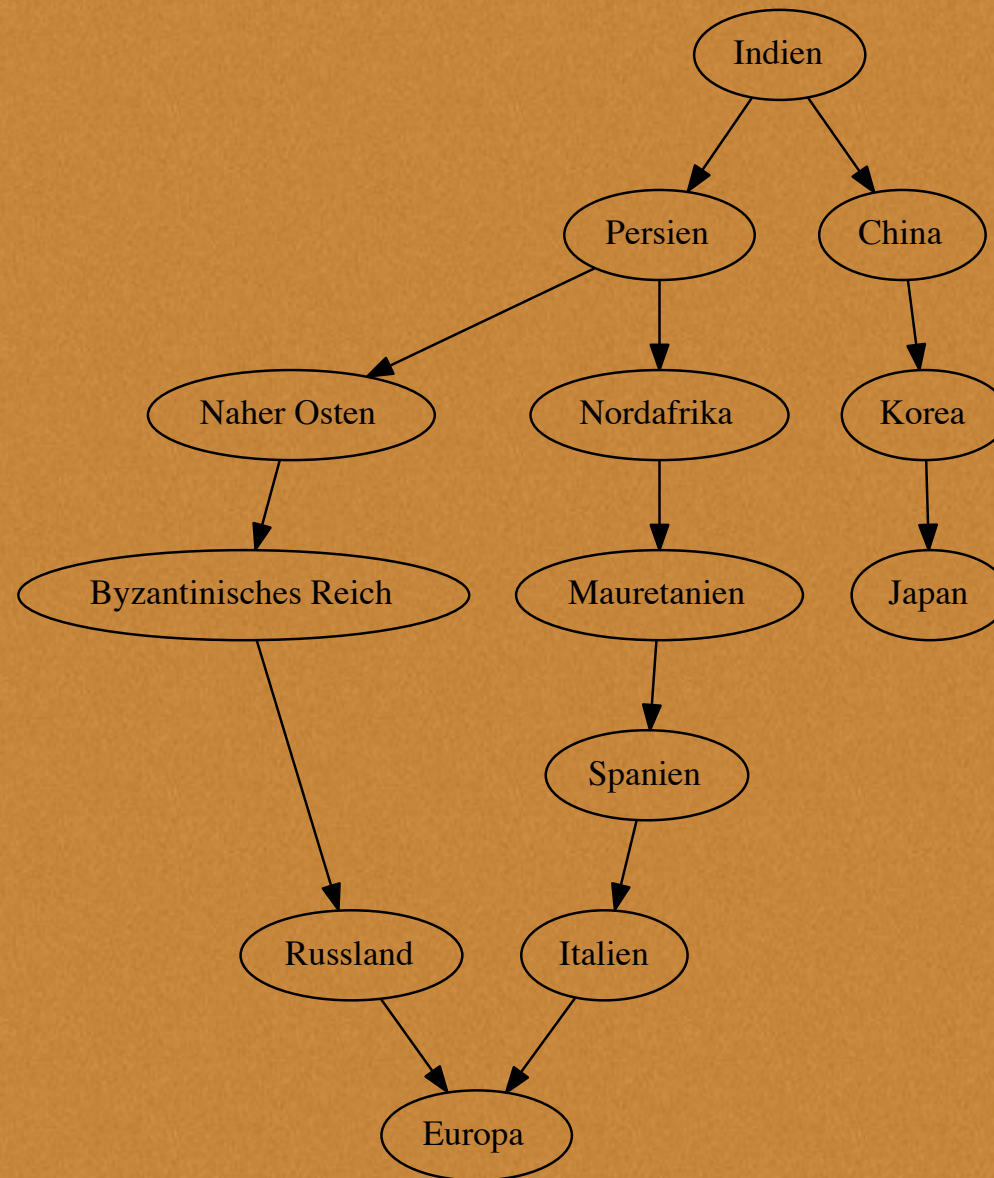
Bauern können nicht zurück ziehen



Bauern können am Anfang 2 Felder ziehen



Verbreitung von Schach



Zhongguo Xiangqi (China)

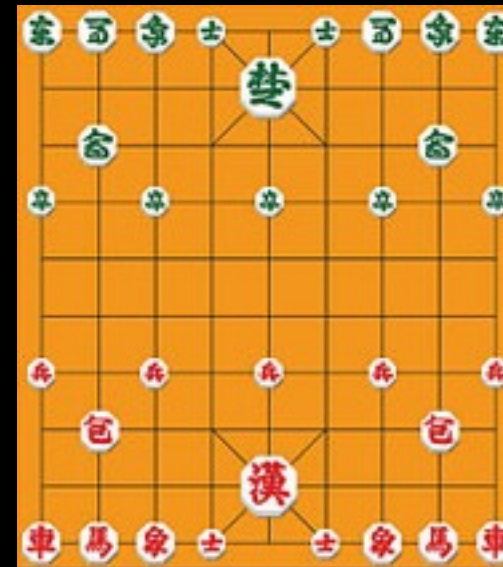
- Mit Einführung der Kanone gab es auch in China eine Schachvariante mit einer Figur, die Kanonen repräsentierte.
- Der Fluss



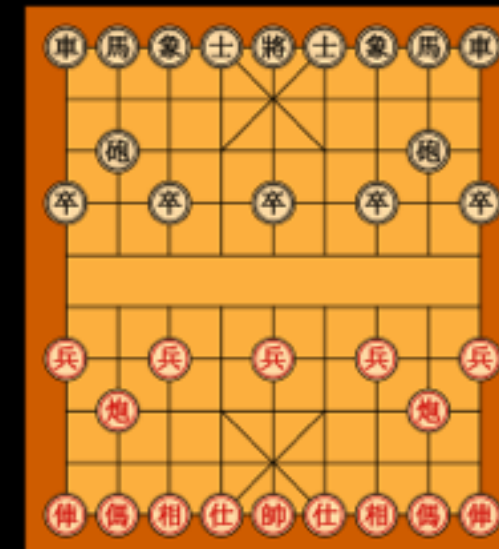
Janggi (Korea)

- ähnlich wie Xiangqi
- aber ohne Fluss
- leicht andere Startpositionen

Janggi



Xiangqi



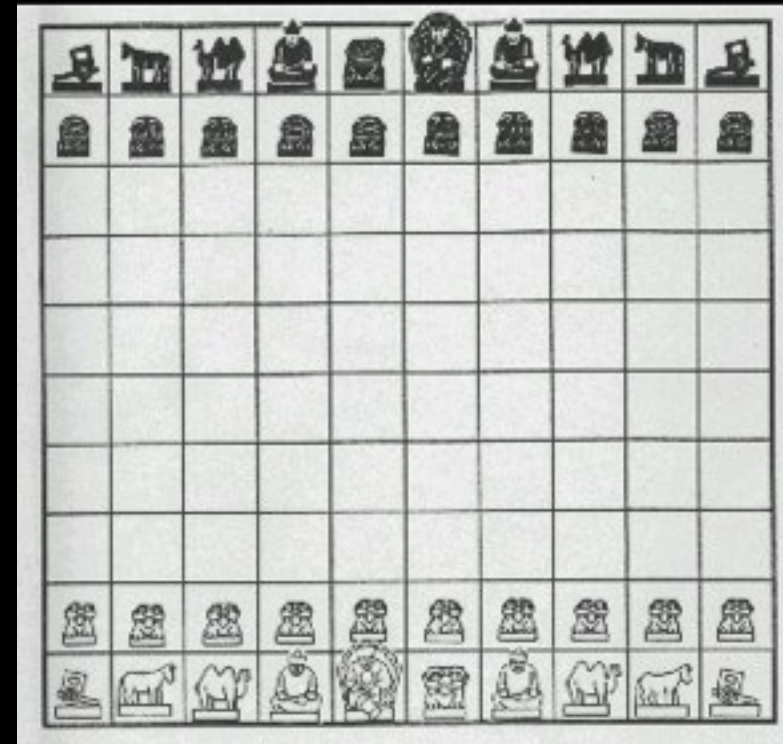
Shogi (Japan)

- Lanzenreiter
- Goldener General
- Silberner General
- Geschlagene Figuren können vom Gegner eingesetzt werden



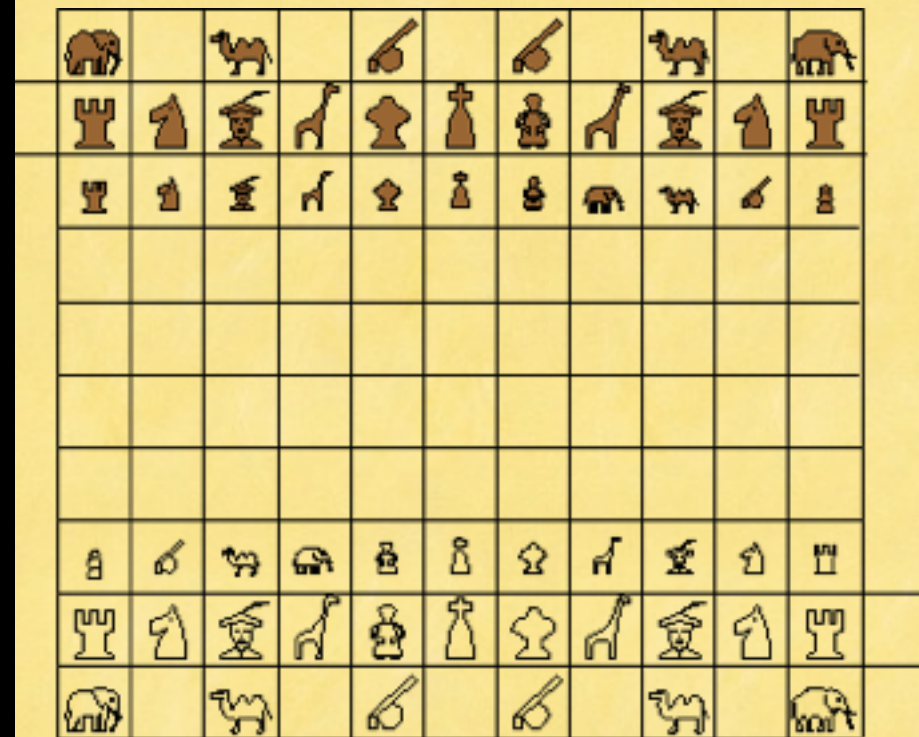
Hiashatar (mongolisch)

- 10X10 Feld
- Bodyguard



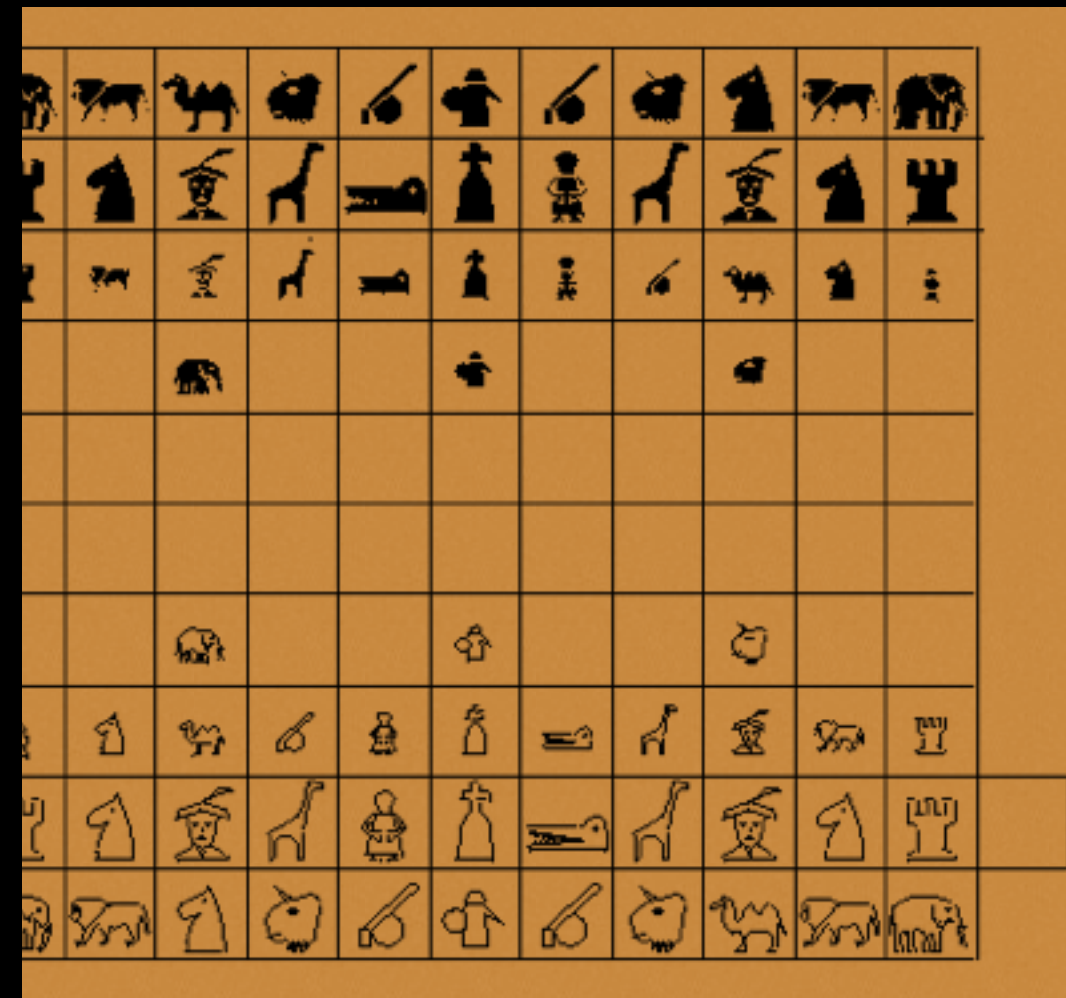
Tamerlane (1336 - 1405)

10 Rows x 11 Columns
Persische Schachvariante

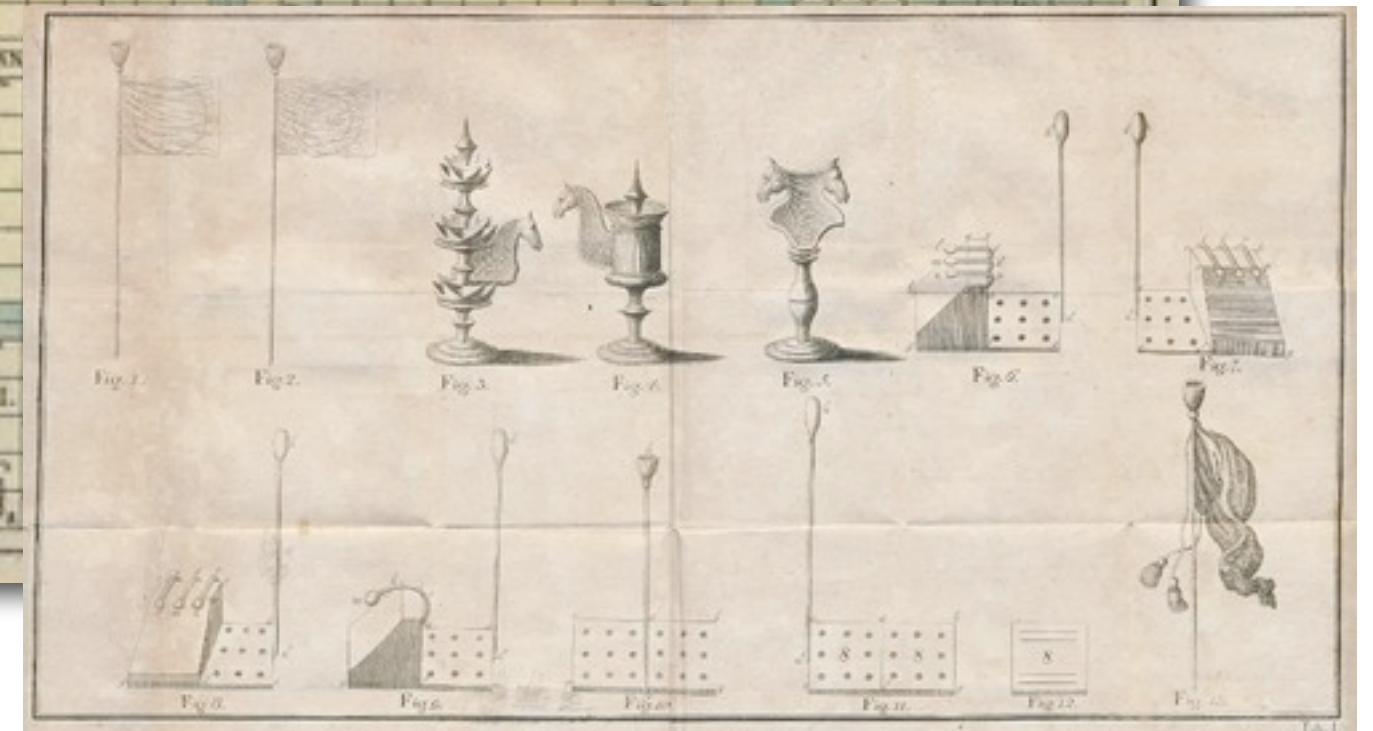
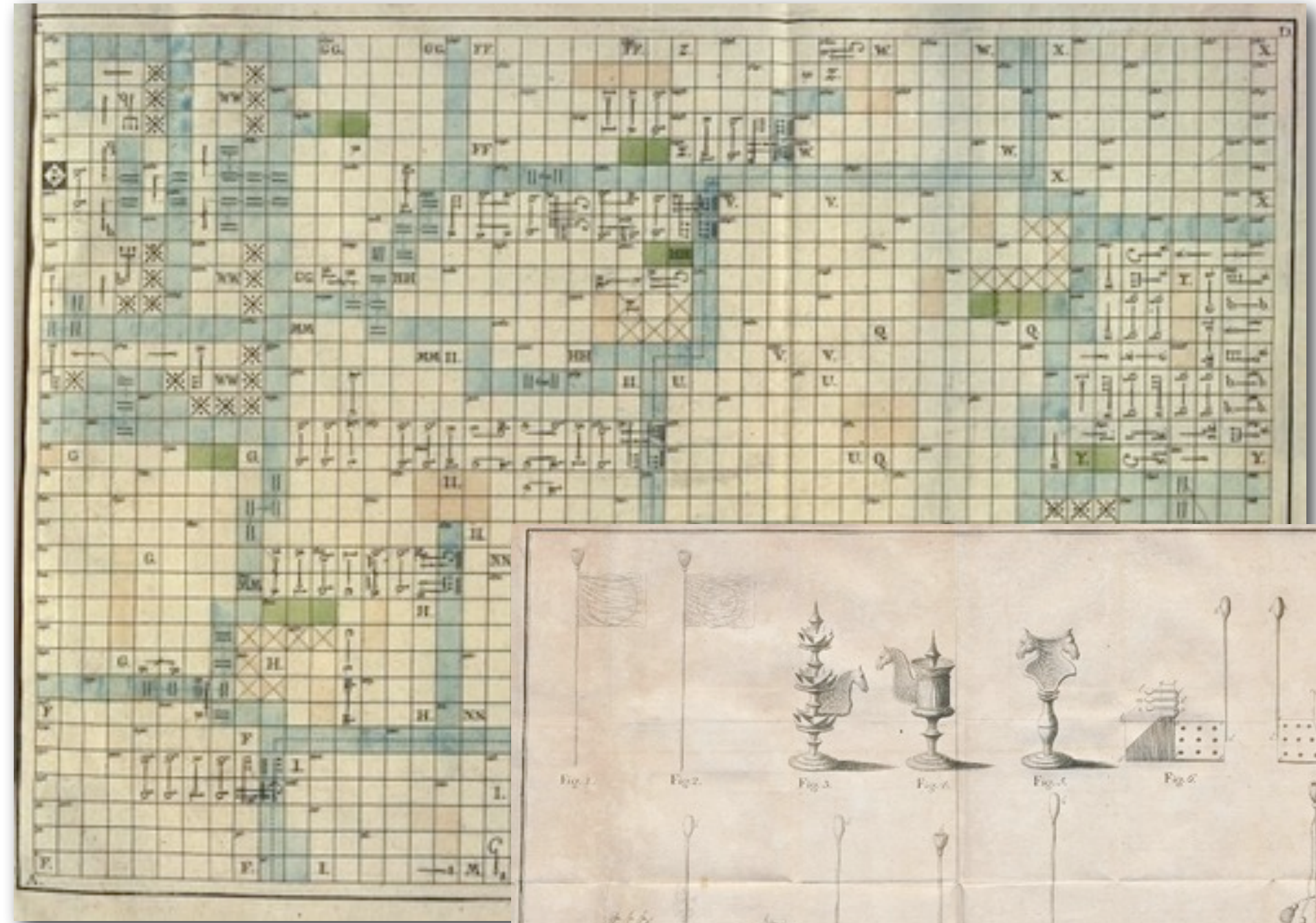


Tamerlane Chess Variant (14.-15.Jh.)

- Elephant
- Lion
- Camel
- Bull
- Dabbabah
- Sentinel
- Rook
- Knight
- Talî`a
(vanguard)
- Crocodile
- King
- Ferz
- Giraffe
- Pawns



Militärsimulation



1780 Johann Christian Ludwig Hellweg

Johann Christian Ludwig Hellweg (1780)



Tabletops

Preußische Kriegsspiele 1812







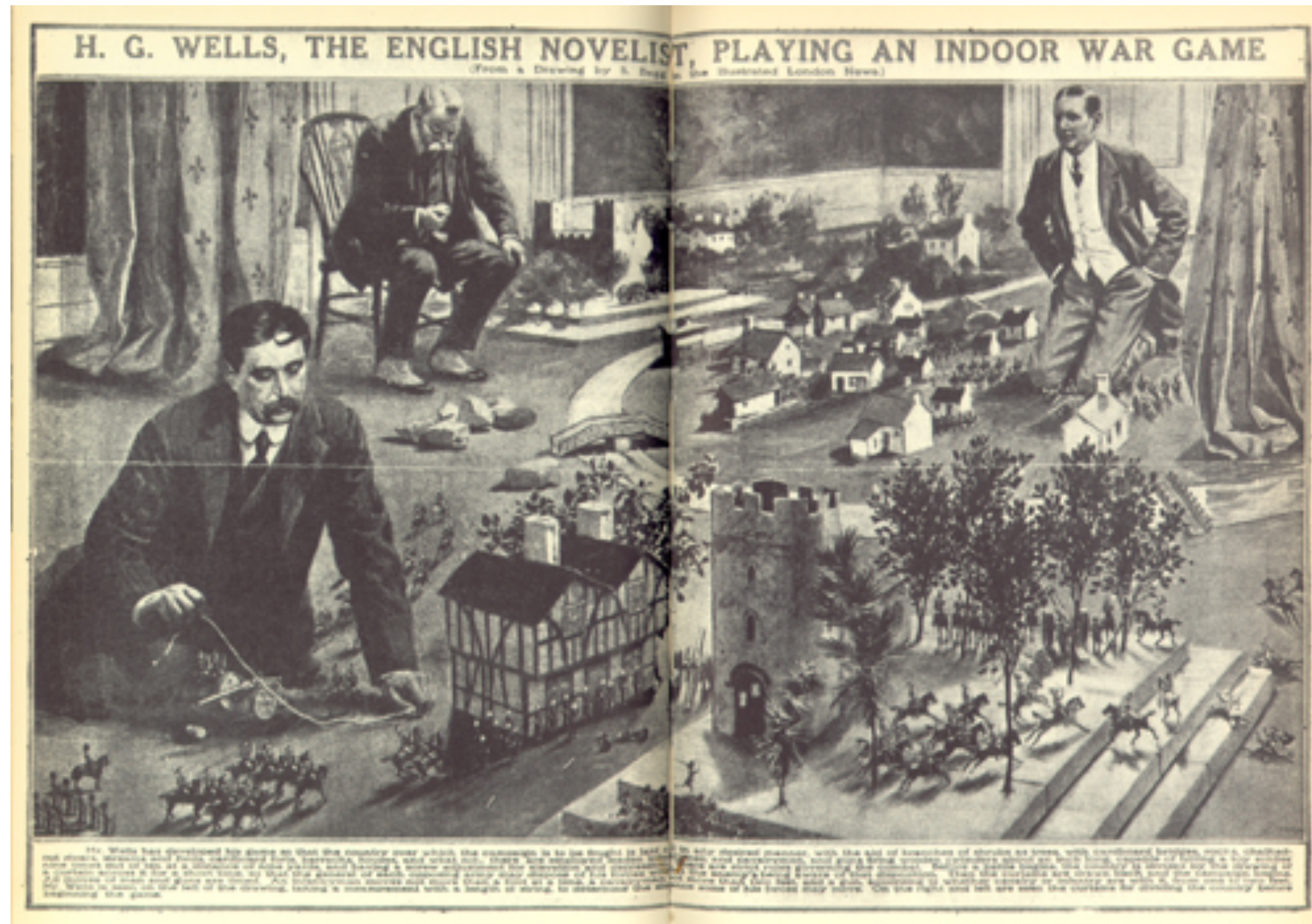


„Die Tradition, Figuren als Andenken oder Schmuck aus Zinn herzustellen, hat in Deutschland eine über 700-jährige Geschichte. Ab der Mitte des 18. Jahrhunderts hielten die Zinnfiguren dann Einzug in die Kinderzimmer. Im 19. Jahrhundert dominierten die Zinnsoldaten viele Spielzimmer vor allem der Jungen und sorgten dafür, dass die Spielzeugindustrie ein wichtiger Wirtschaftsfaktor wurde.“

Zinnsoldaten



Little Wars



1913 H.G. Wells

<http://www.gutenberg.org/files/3691/3691-h/3691-h.htm>













Militärsimulationen

Kriegsspiel



1812 Georg Leopold von Reisswitz

STRATEGOS:
A SERIES OF
AMERICAN GAMES OF WAR
BASED UPON MILITARY PRINCIPLES
AND DESIGNED FOR THE
ASSISTANCE BOTH OF BEGINNERS AND ADVANCED STUDENTS
IN PROSECUTING THE WHOLE STUDY OF
*TACTICS, GRAND TACTICS, STRATEGY, MILITARY HISTORY, AND
THE VARIOUS OPERATIONS OF WAR.*

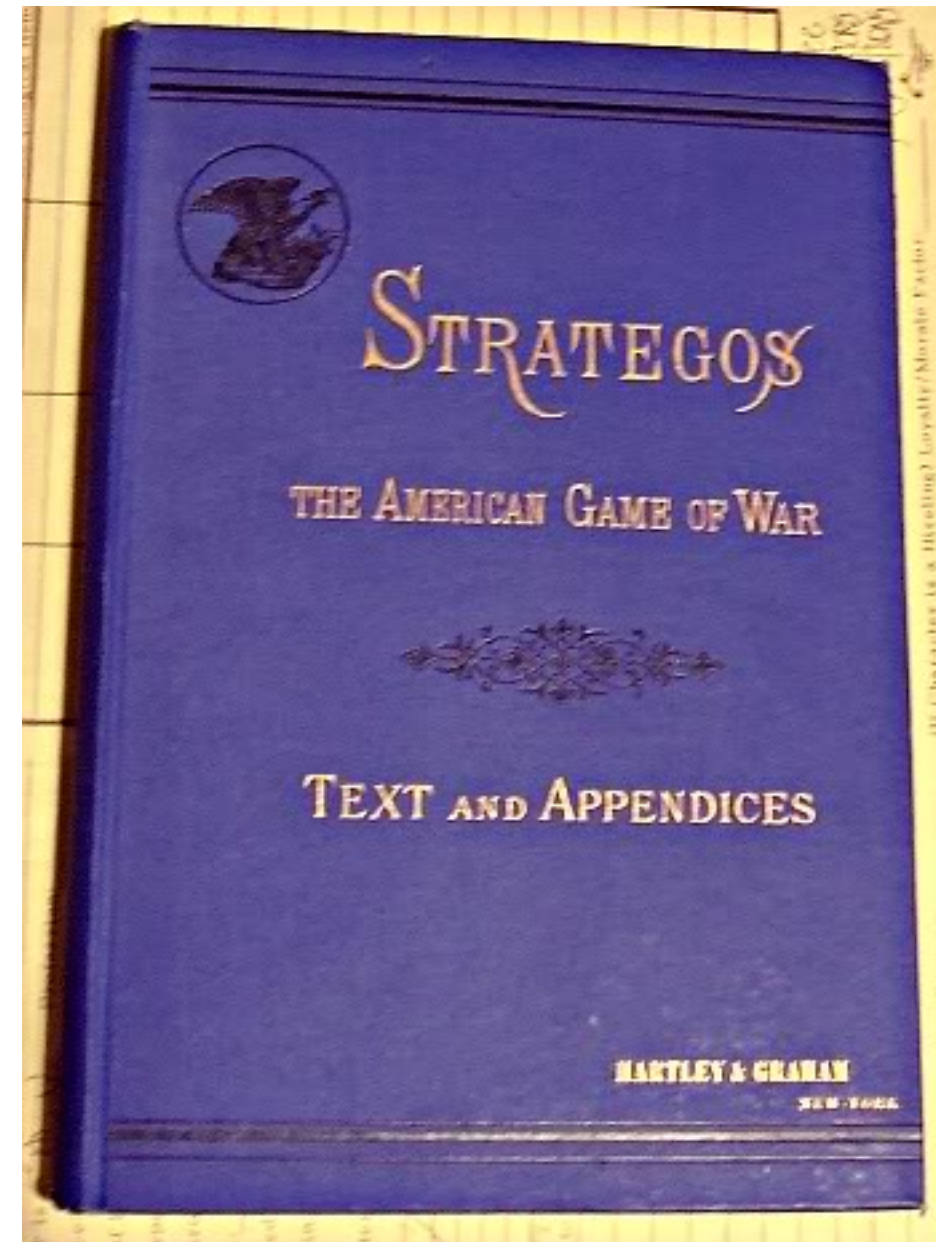
ILLUSTRATED WITH NUMEROUS DIAGRAMS.

TO WHICH IS APPENDED A COLLECTION OF STUDIES UPON
MILITARY STATISTICS
AS APPLIED TO WAR ON FIELD OR MAP.

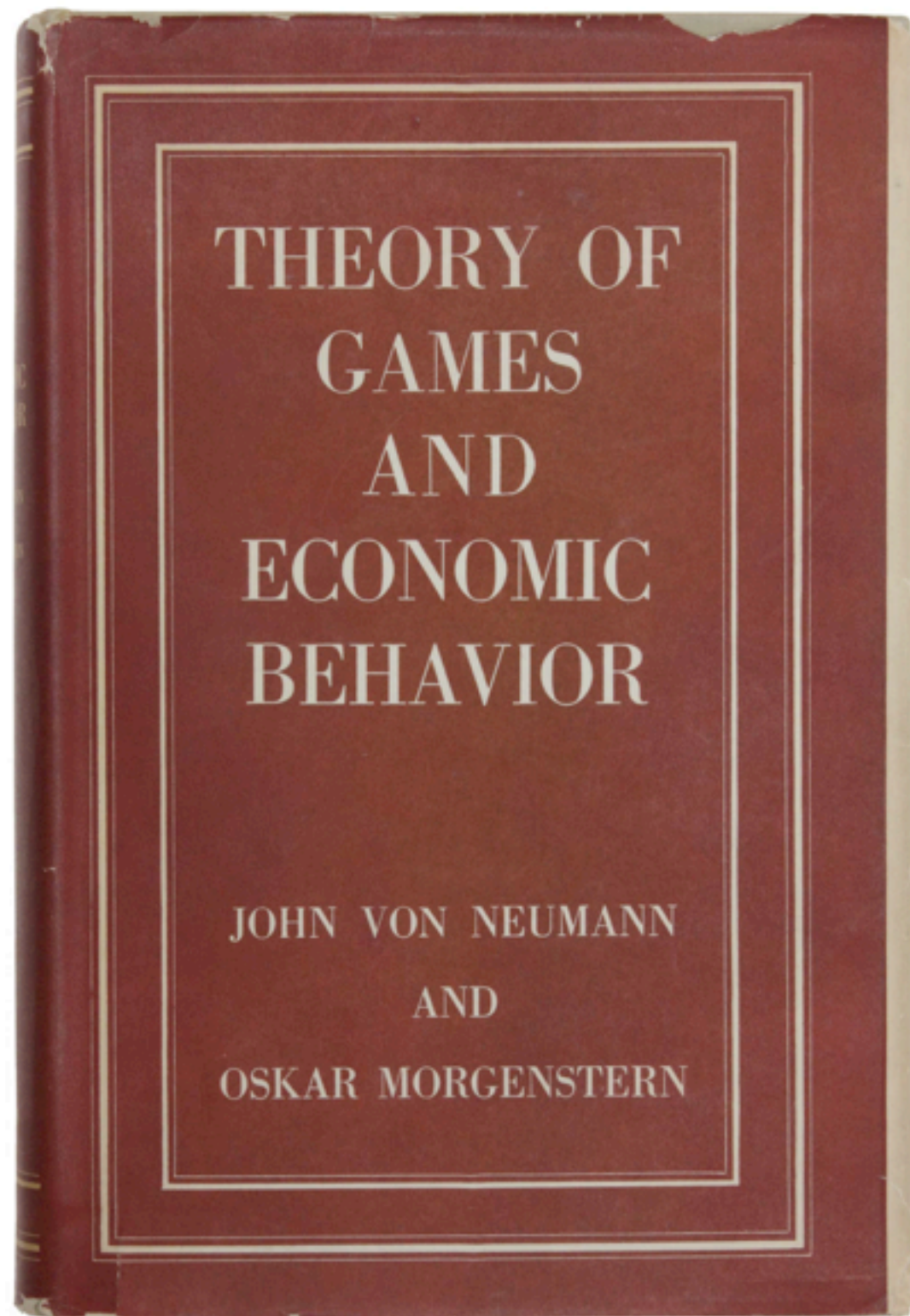
BY
CHARLES A. L. TOTTEN,
FIRST LIEUTENANT, FOURTH UNITED STATES ARTILLERY.

IN TWO VOLUMES
VOLUME I.—TEXT AND APPENDICES.

NEW YORK:
D. APPLETON AND COMPANY,
1, 3, AND 5 BOND STREET.
1880.



Charles Totten, 1880



Spieltheorie

	abrüsten	aufrüsten
abrüsten	5 / 5	-10 / 10
aufrüsten	10 / -10	-5 / -5



Simulationen

SAGE, Blue Room

Manöver (War Game)

Realistische militärische Übung



AGSHP

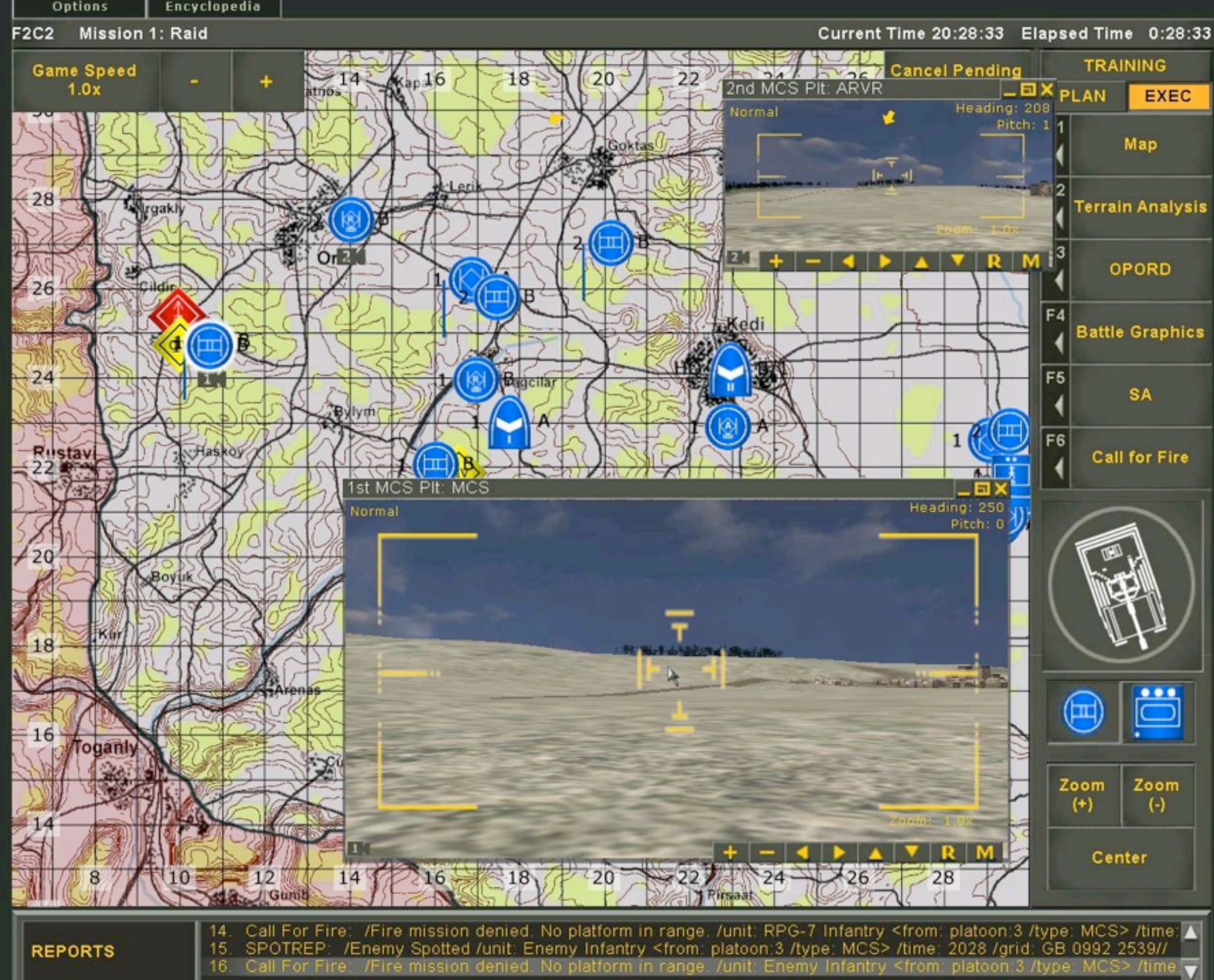
Ausbildungsgerät Schießsimulator Handwaffen/Panzerabwehrhandwaffen.



„tausendmal besser als jede PlayStation“

Die Bundeswehr bezieht Stellung und bedauert den Vorfall: "Die Formulierungen waren missverständlich, da mangelte es offenkundig an Geschick", äußerte sich Reiner Großmann vom Wehrbereichskommando I in Kiel. Im Gegensatz zu Konsolenspielen ginge es im Trainingssimulator nicht um Spaß: "Die Soldaten üben virtuell, was sie im Ernstfall anwenden müssen." Das sei beim Besuch der Hauptschüler vermutlich nicht entsprechend reflektiert worden, so Großmann.

<http://www.maniac.de/content/kritik-bundeswehr-kinder-im-schie%C3%9Fkino>



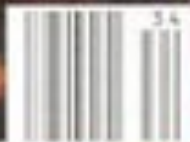
Future Force
Company Commander

HE'S GONE: Jerry Garcia Dead at 53

TIME

CYBER WAR

The U.S. rushes to
turn computers into
tomorrow's weapons
of destruction. But
how vulnerable is
the home front?





Drohnenpiloten bei der Arbeit

Konflikt-Simulationen

Reales Szenario

- Reale Einheiten
- Realer Konflikt
- Reale Geographie
- Reale Siegbedingungen

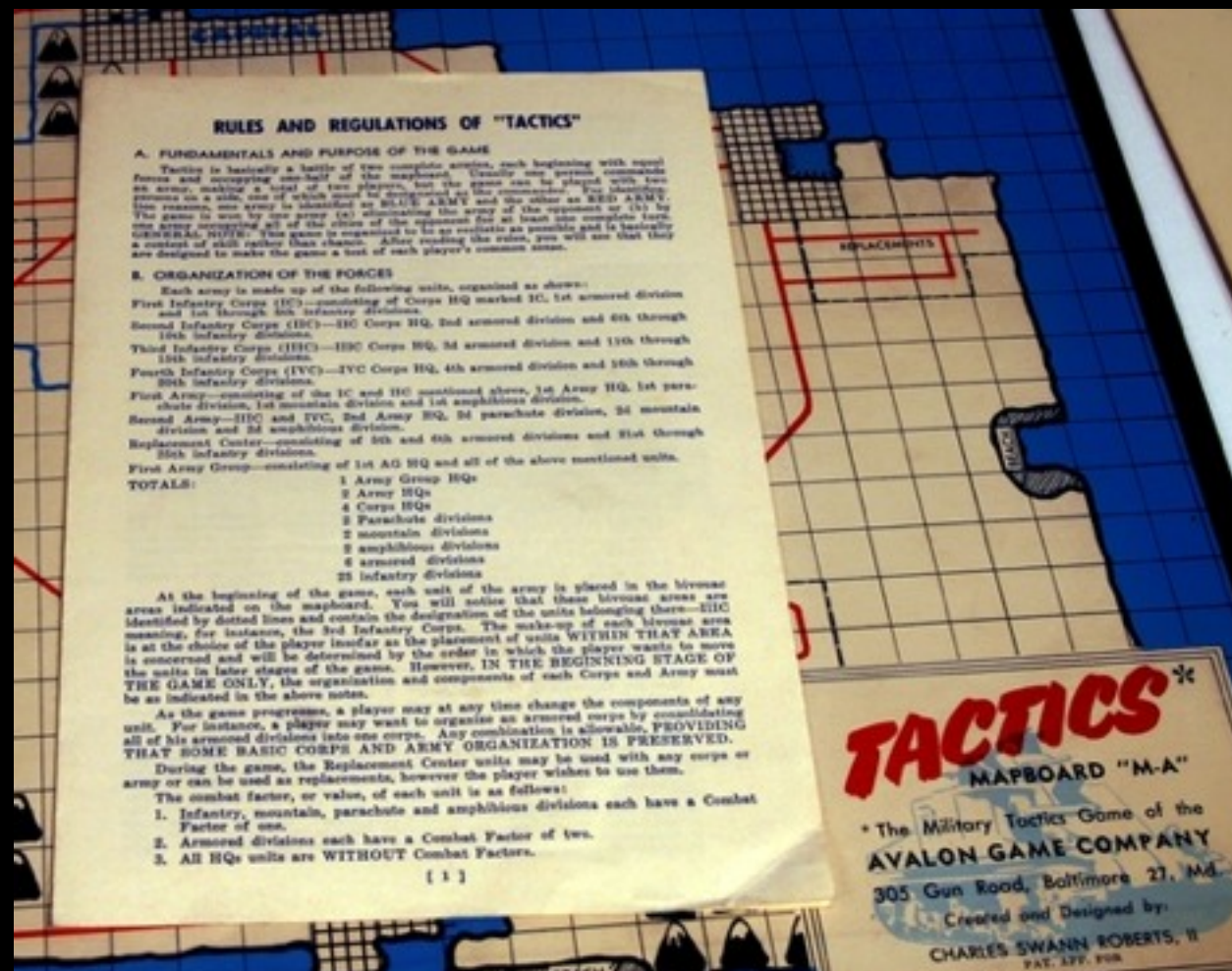
- Skirmish Level
- Tactical Level
- Operational Level
- Strategic Level
- Grand Strategic Level

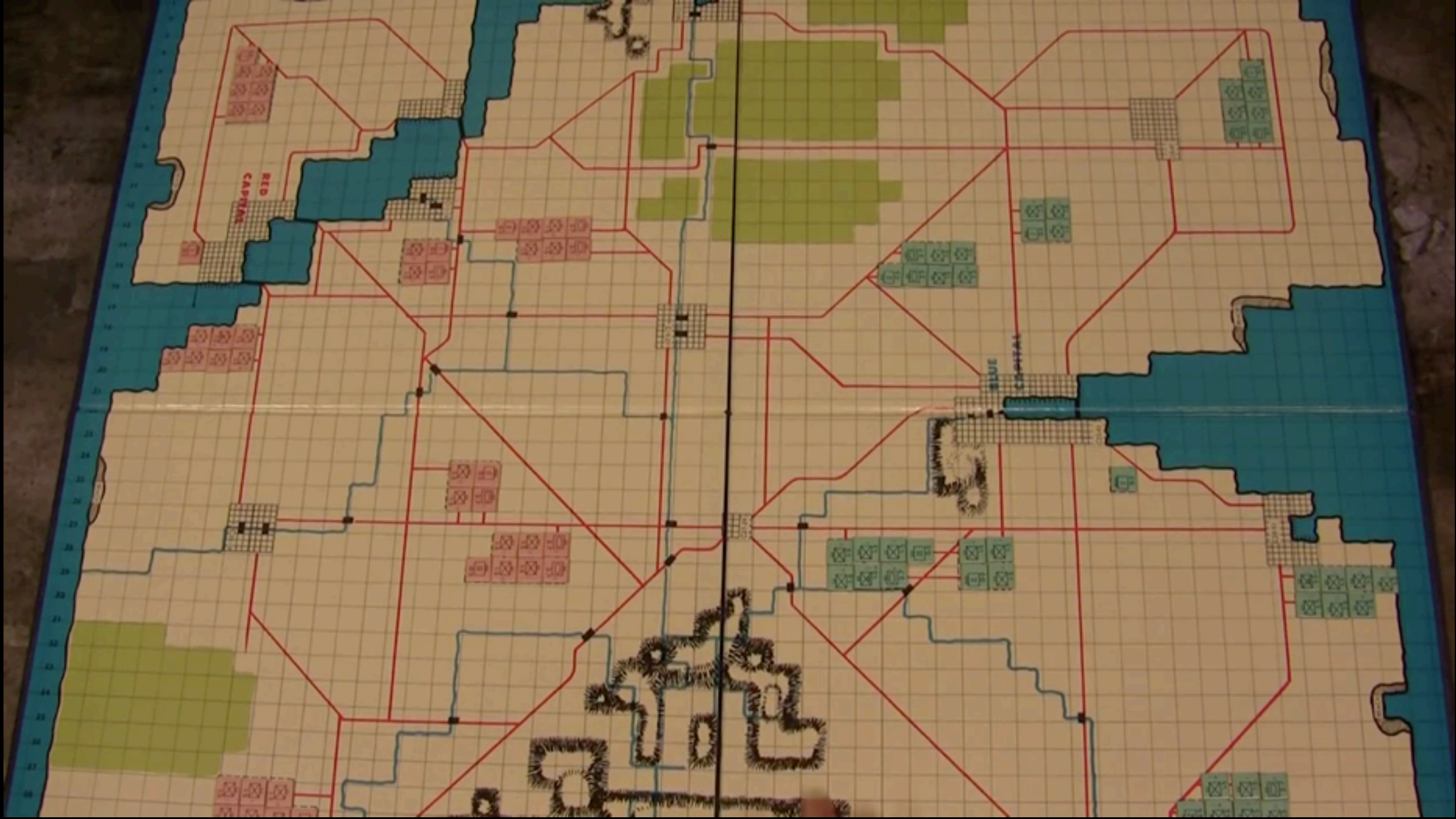


Tactics



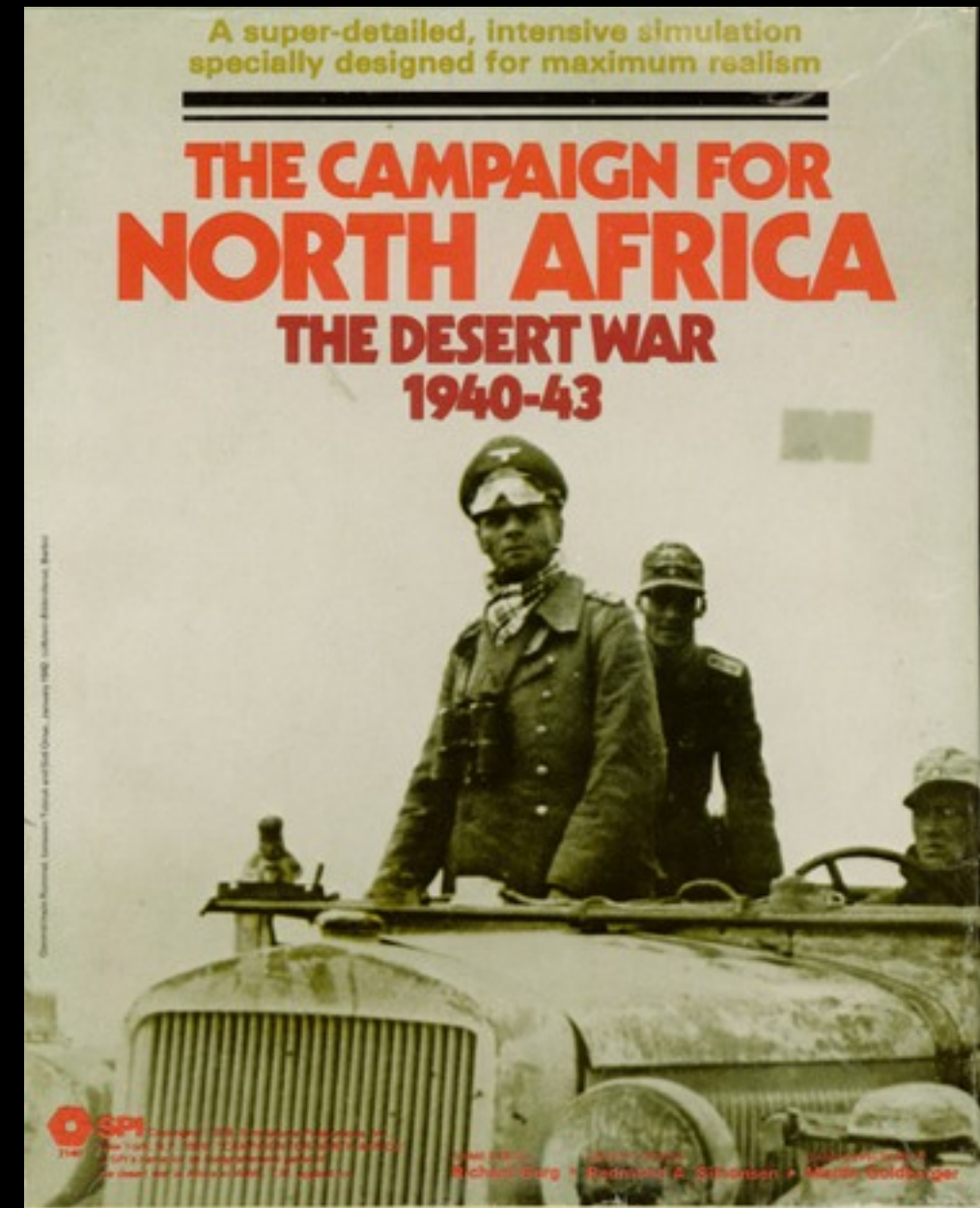
- 1954 von Charles S. Robert (US Nationalgardist)
- Gründung von Avalon Hill
- Einführung von Countern
- 1958 Entwicklung von Tactics 2
- wurde bis 1998 produziert





The Campaign for North Africa

- 8-10 Spieler
- 1000 Stunden Spielzeit
- 1979
- Richard H. Berg



- 2 Spieler
- 180 Minuten Spielzeit
- 200 Seiten starker Ringordner mit Regeln
- wird durch Zusatzregeln aus 367 Erweiterungen ergänzt
- weitere sind in Planung

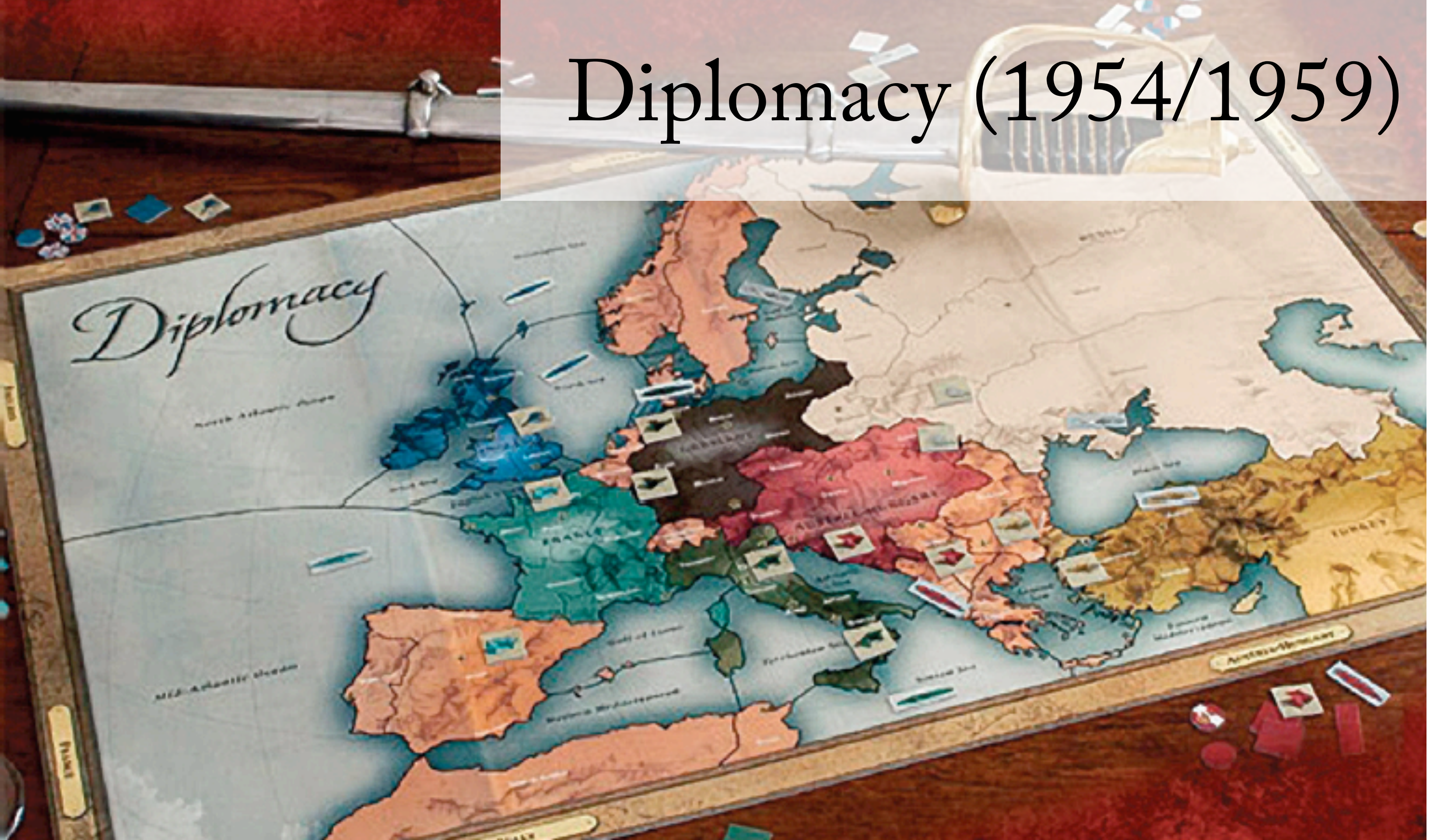


Cosim: Einfluss auf Rollenspiele

- Einfluss der geographischen Gegebenheiten:
 - Zwerge haben Vorteile in Höhlen
 - Elfen haben Vorteile in Wäldern
 - Menschen haben Vorteile in Städten
- Angriffs-, Verteidigungs- und Bewegungswert

Brettspiele

Diplomacy (1954/1959)



Spielarten

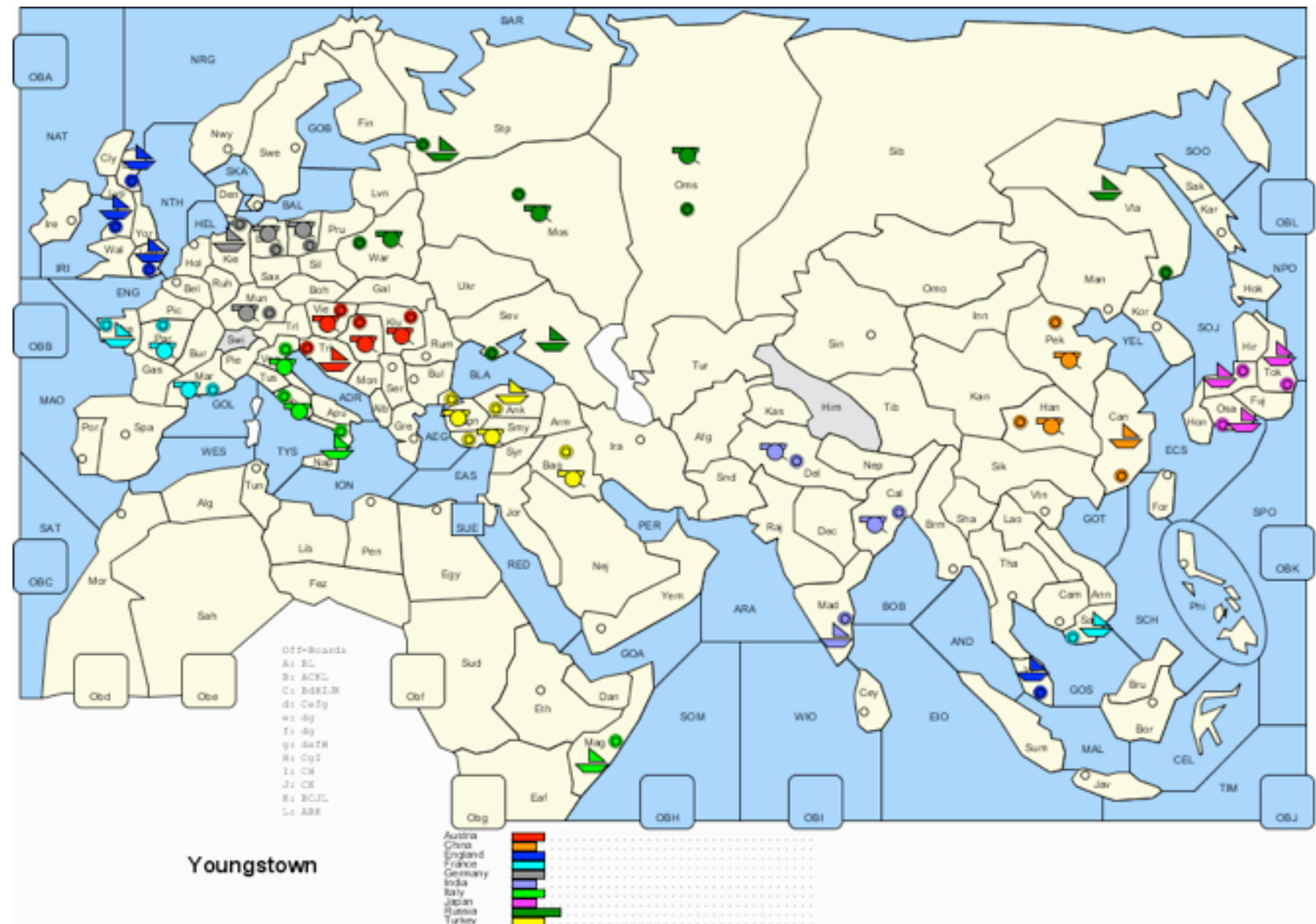
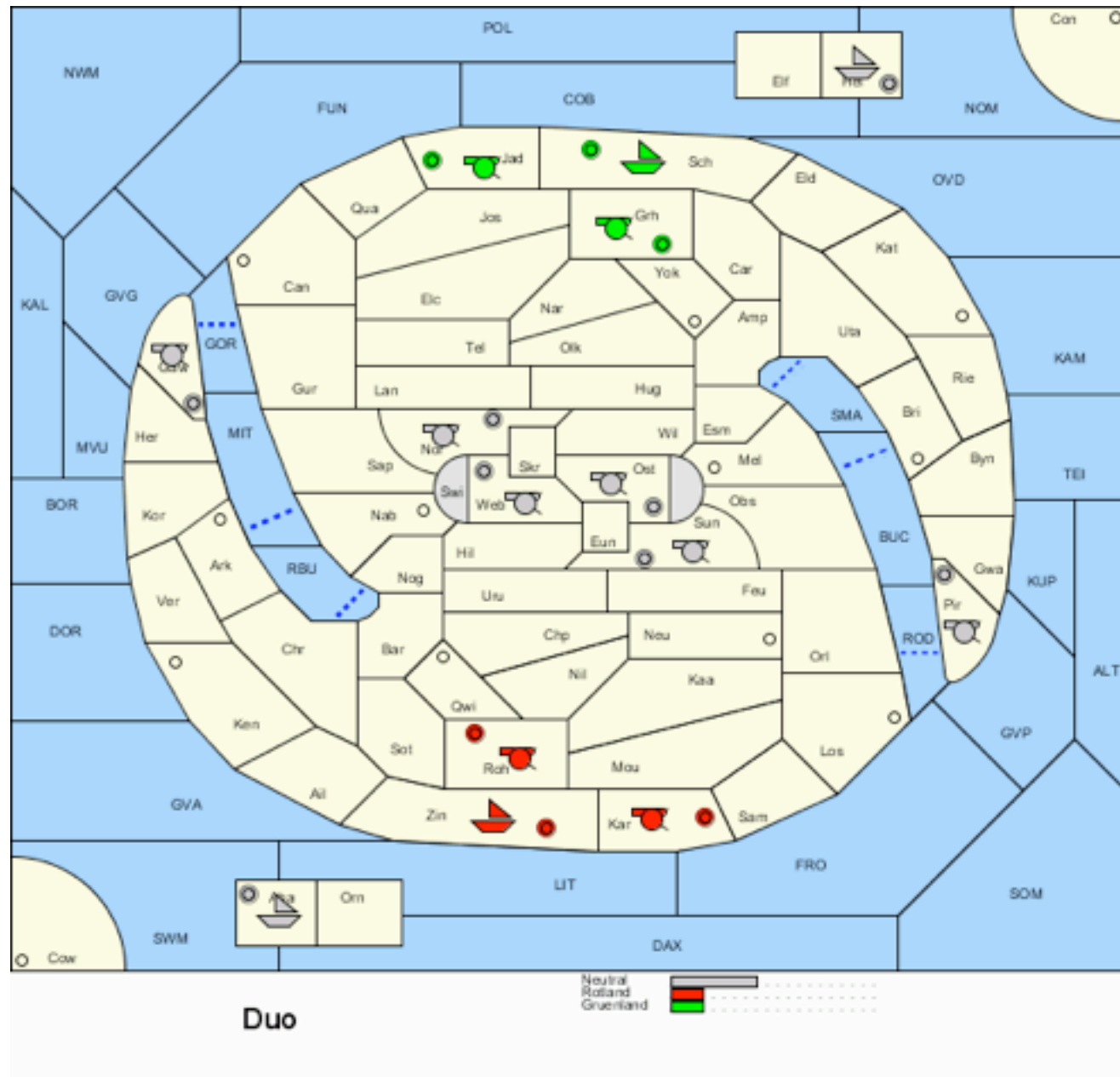


„Diplomacyspieler wissen, wie schwer man Mitspieler für einen ganzen Abend für ein einziges Spiel findet. Praktischerweise eignet sich Diplomacy hervorragend für das Internet. Schon seit Anfang der 1960er Jahre wurde es per Briefpost, bald auch per E-Mail gespielt. Solche Spiele nennt man übrigens Play by E-Mail, kurz PbEM, und werden von einem Spielleiter bzw. Gamesmaster (GM) von Hand ausgewertet. Das ist oft viel Arbeit, eine Fehlerquote unvermeidbar. Dabei kann für Diplomacy das Meiste eine online verfügbare Software erledigen: EinJudge! Der GM ist dann nur für die Betreuung der Spieler da.“

<http://www.lepanto.at/lepanto/newbies/judge.htm>

Spielvarianten

Regel- und Kartenvarianten



Risiko

Albert Lamorisse, 1957

WORLD DOMINATION RISK®

OBJECT OF THE GAME

To conquer the world by occupying every territory on the board, thus eliminating all your opponents.

SETUP

Unlike most games, RISK demands careful planning before you actually start to play. This Initial Army Placement sets the stage for the battles you'll fight later on.

Die folgenden Regeln gelten zusätzlich zu den zuvor beschriebenen für *Die Befreiung der Welt* (ab Seite 5).

DAS ZIEL DES SPIELS

Befreien Sie alle Gebiete Ihres Mitspielers.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Armee einer Farbe und zählt davon 36 Infanterien ab. Für die vier neutralen Armeen nehmen Sie jeweils 24 Infanterien heraus.

„Vom deutschem Boden darf nie wieder Krieg ausgehen.“
(Willy Brandt)



Varianten



Adaptionen



The Computer Edition of Risk:
The World Conquest Game (1988)



Global War (1989)



Risk: Factions (2010)



Lux (2002)



Conquist 2 (2011)



Conquer - Epic of Dice Wars (2013)

Gary Gygax (1938-2008)

Brett-Kriegsspiele

Little Big Horn (1968)

Overlord: The Battle for France (1968)

Arbela (1968)

The Caucasus Extension (1969)

Untitled Ancient Miniature Rules (1969)

France 1940 (1969)

Arsouf (1969)

Napoleonic Diplomacy II (1969)

War of the Empires (1969)

LGTSA Medieval Miniatures Rules (1970)

Crusadomancy (1970)

Dark Ages, Medieval Conflict on Alternate World
"Entropy" (1970)

Hyborian Age Diplomacy (1970)

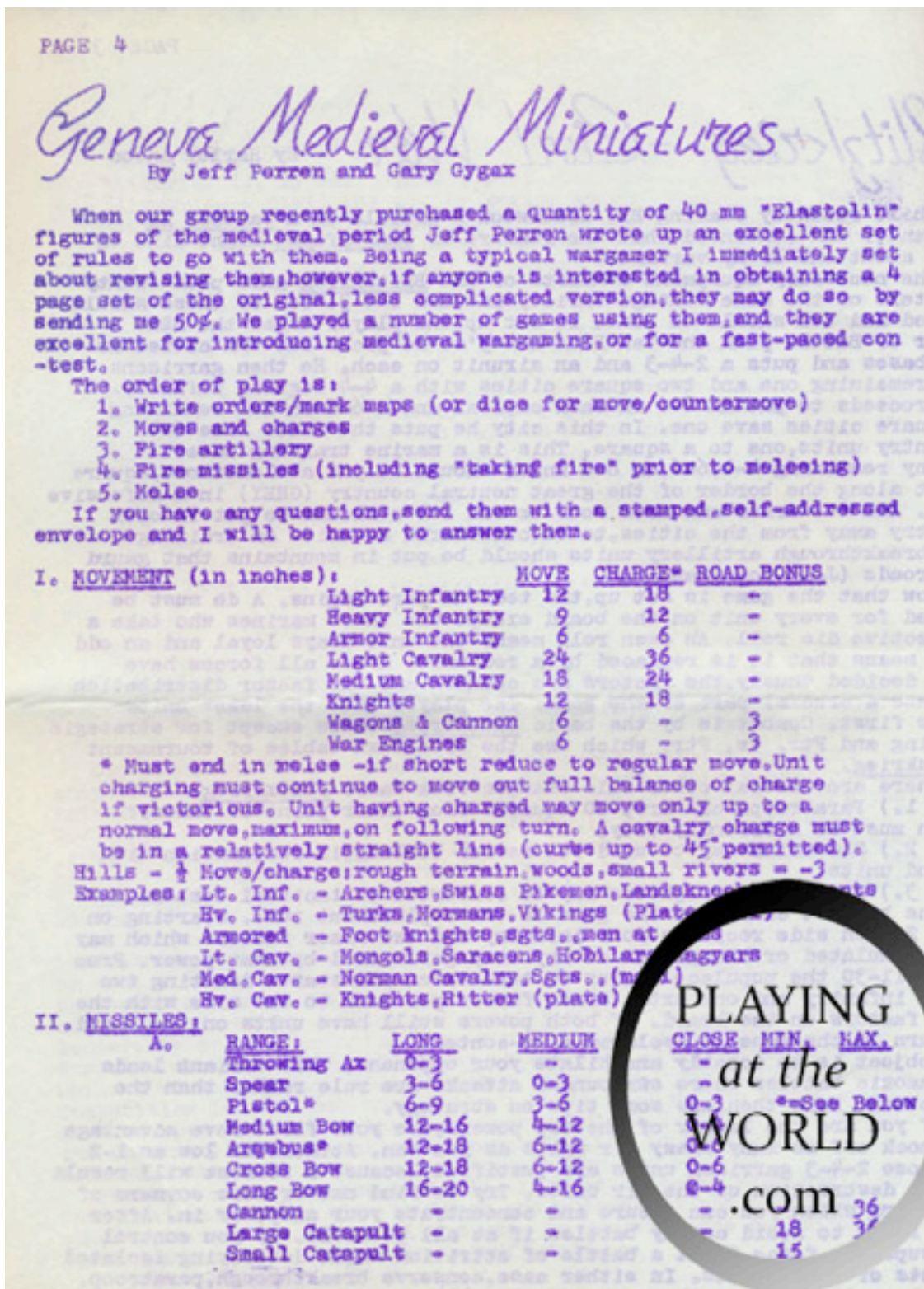
WAR OF THE EMPIRES

By Tullio Primi

As Revised By Gary Gygax

Second Printing, Published 31 August, 1969

Chainmail



Erschienen in „Panzerfaust“ (1970)

<http://playingattheworld.blogspot.de/2012/08/the-lgtsa-medieval-miniatures-rules.html>

Castle & Crusade Society

Its starting membership included Gary Gygax, Rob Kuntz and Jeff Perren, and as of mid-April 1970, also included Dave Arneson.

Lake Geneva Tactical Studies Association (1970)

Domesday #5 Juli 1970

LGTSA Miniatures Rules (by Jeff Perren with Gary Gygax)

Crusadomancy: Diplomacy Variant for the Middle Ages

The Herald's Scroll (by William Linden)

The Armory (by Ken Scher)

The Broadside (by Ken Scher)

Jesting (cartoons)

Tigers of the Sea (by Dave Arneson)

Odds and Ends (including GenCon III news)

Battle Report (by Stephen A. Thomas Jr.)

Issue #5 (7/70): LGTSA Miniatures Rules, by Jeff Perren with Gary Gygax

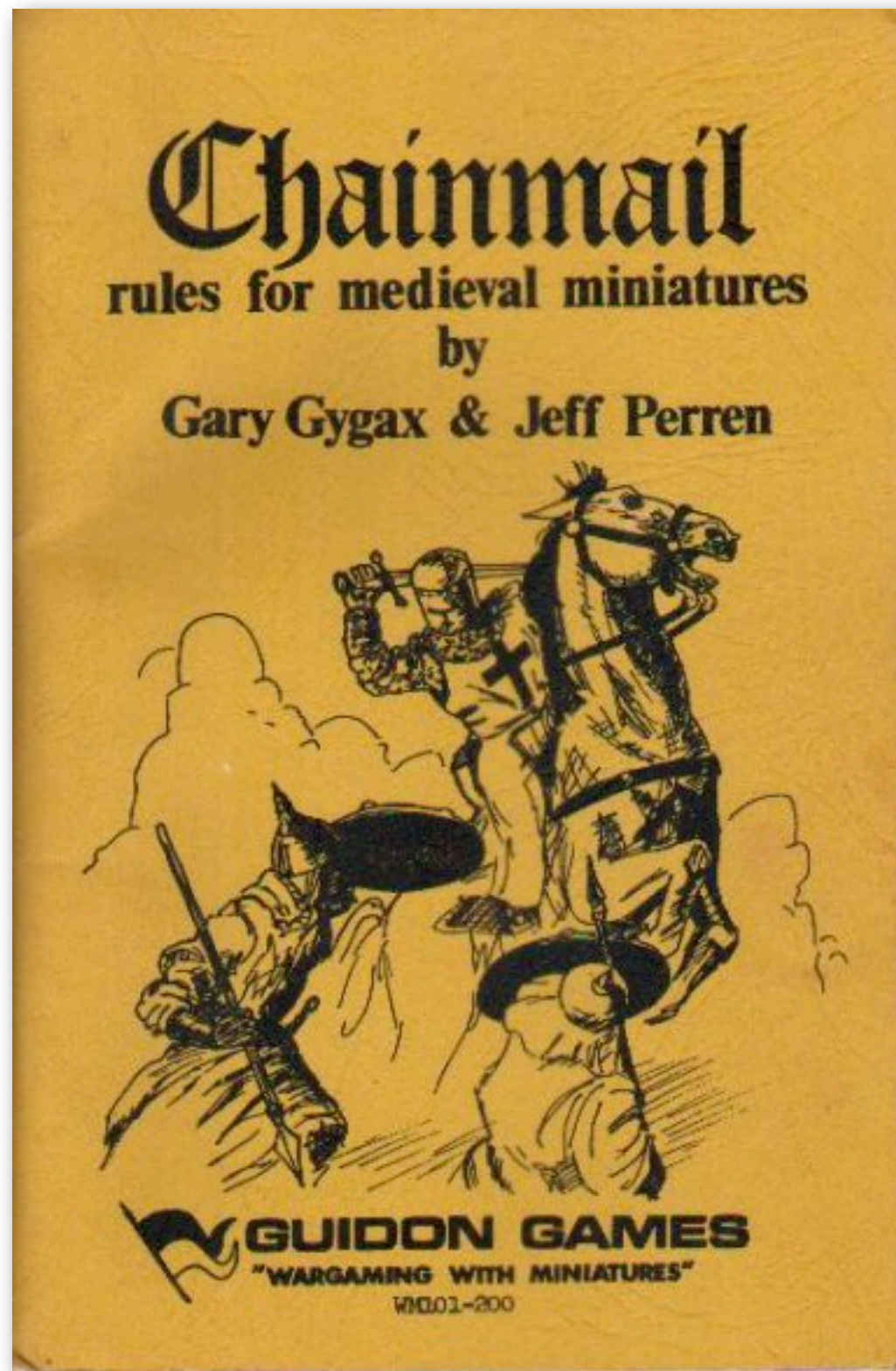
Issue #6 (8/70): Burnaby Medieval Rules (B.C. Chapter, Model Generals' Club)

Issue #7 (9/70): Whose Rules are These?, by Gary Gygax

Issue #11 (71): LGTSA Medieval Miniatures: Rules Changes, by Gary Gygax

<http://www.acaeum.com/library/domesday.html>

Tactical Studies Rules (TSR) (1973)



Chainmail (1970/71)

1969 Braunstein (David Wesley):
Individuelle Charaktere, freie Handlungen

1971 LGTSA Medieval Military Miniatures Rules

1971 Fantasy Supplement by Garry Gygax, Jeff Perren
Elementals, Dragons, Alignment, Spells

1972 Don't Give Up the Ship (Gygax/Arneson)

1972 Chainmail 2. Auflage

1972 Blackmoor Campaign Setting

1974 Dungeons and Dragons

1975 Chainmail 3. Auflage

1976 Swords & Spells

Chainmail Fantasy Supplement (1971)



„Most of the fantastic battles related in novels more closely resemble medieval warefare than they do earlier or later forms of combat. Because of this we are including a brief set of rules which will allow the medieval miniatures wargamer to add a new facet to his hobby, and either refight the epic struggles related by J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard, and other fantasy writers; or you can devise your own "world, " and conduct fantastic campaigns and conflicts based on it.”

Most of the fantastic battles related in novels more closely resemble medieval warefare than they do earlier or later forms of combat. Because of this we are including a brief set of rules which will allow the medieval miniatures wargamer to add a new facet to his hobby, and either refight the epic struggles related by J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard, and other fantasy writers; or you can devise your own "world, " and conduct fantastic campaigns and conflicts based on it. (The dedicated fantasy enthusiast should consult the TSR publication. Dungeons & Dragons, listed in the back of this volume.)

The utilization of varied scales of figures is almost a must for fantastic war-gaming, considering that spectacle is an important part of miniature warfare, and doubly so when fighting fantastic battles. This dictates that the scale for man-size be either 30mm or 40mm:

Type:	Man — 30mm	Man — 40mm
Hobbits, sprites	10mm	20mm
Dwarves, gnomes, goblins, kobolds	20mm	25mm
Elves, fairies, orcs	25mm	30mm
Balrogs, ogres, trolls	40mm	54mm
Djinn, dragons, efreet, elementals, ents, giants, rocs	54mm	70mm

Man-sized figures include: ghouls, heroes (including anti-heroes and super-heroes of the "Conan" type), shape-changers, wights, wizards, wraiths (including Nazgul), etc.

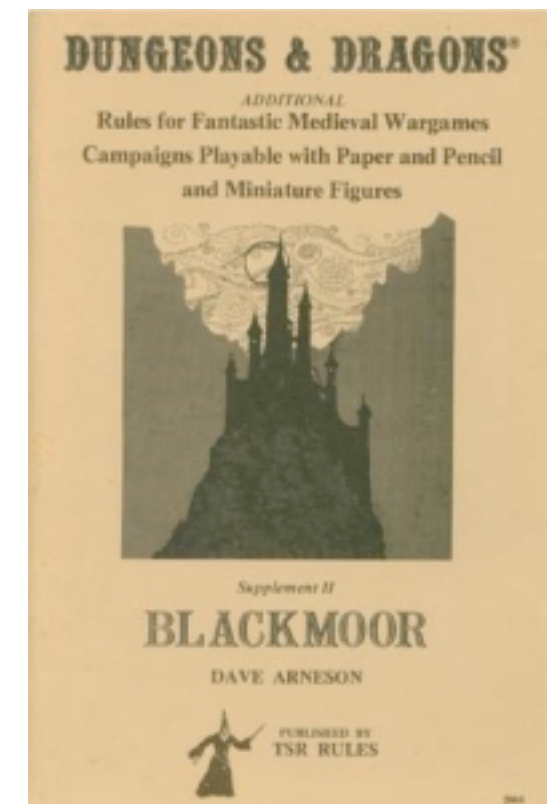
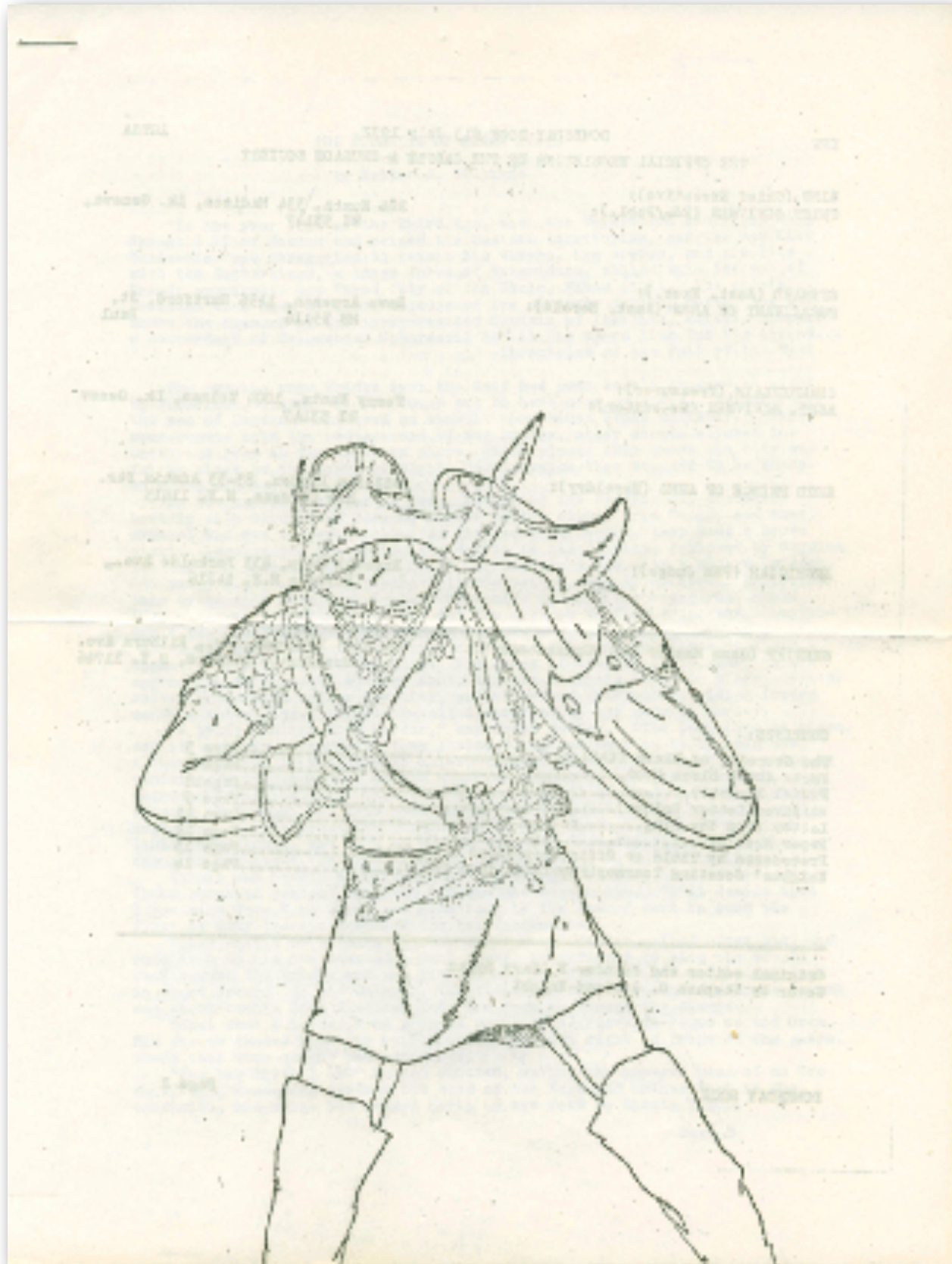


Blackmoor Campaign

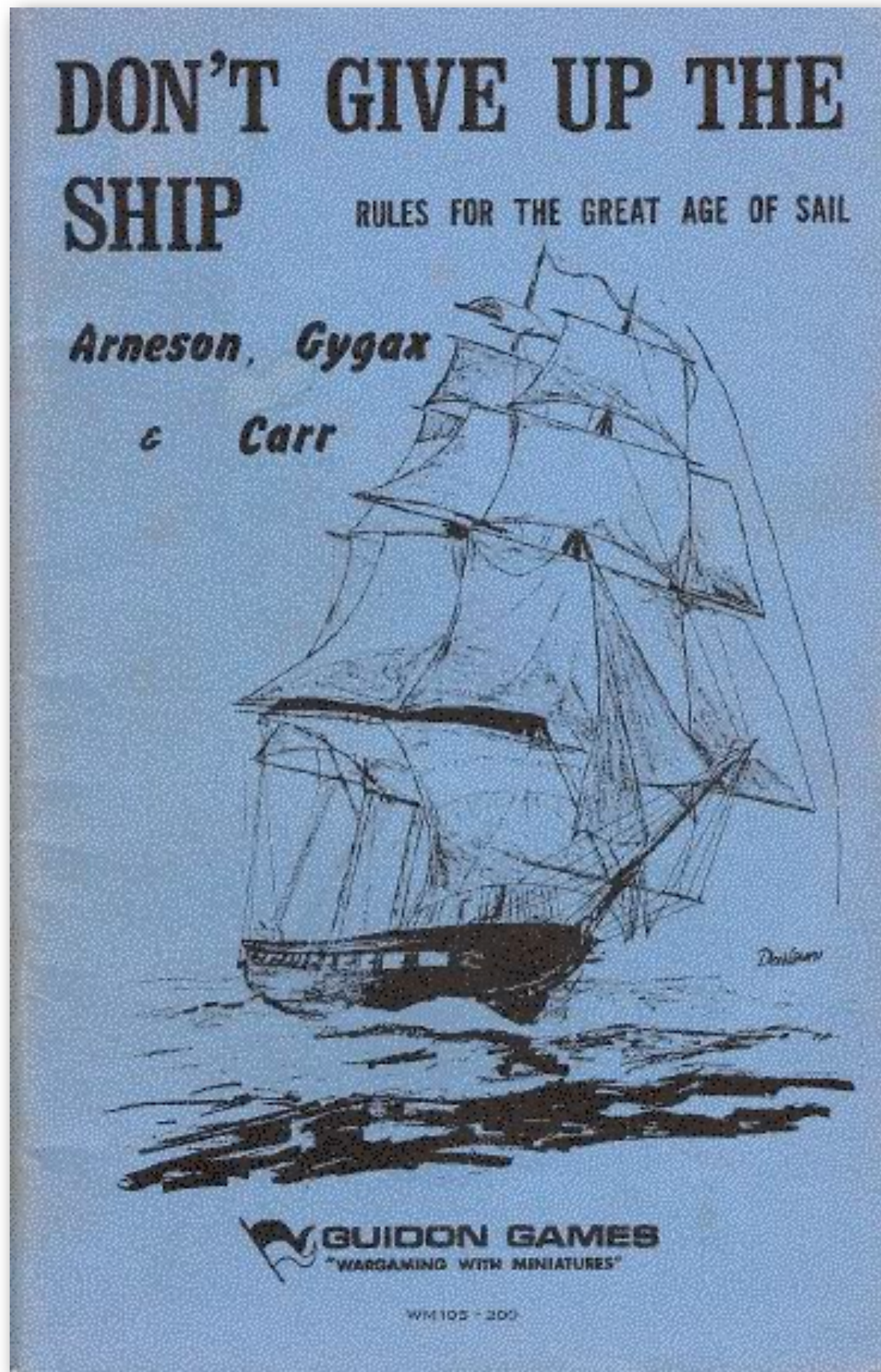
Issue #13 (7/72): Facts about Black Moor,
by Dave Arneson

„Blackmoor evolved from Arneson's wargaming sessions, after he began to expand them to include ideas from The Lord of the Rings and Dark Shadows. Arneson applied the Fantasy Supplement rules from the Chainmail game to dungeon exploration in Blackmoor. Blackmoor was a campaign with an endless series of progression, encouraging cooperative play to succeed.“

<http://en.wikipedia.org/wiki/Blackmoor>



1975



Don't Give Up The Ship!

Don't Give Up The Ship is a detailed set of miniatures rules set published by Guidon and later TSR. The 58-page booklet covers Age of Sail actions from the Napoleonic period. The rules allow players to recreate naval actions of the days of the American Revolution and War of 1812, including both detailed single ship actions and fleet actions. Eight single ship scenarios from the War of 1812 are included, as well as ten historical actions from 1793 to 1812.

The rules include sections on Sighting, Burning Ships, Special Guns, Weatherliness, Repairs, Seamanship, Water Depth, and optional Shot Weight Rules.

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/7791/dont-give-up-the-ship>

Dave Arneson, Gary Gygax, Mike Carr (1972)