



Regolamento

Indice

Idea di base	2
Componenti	2
Spiegazione delle carte	2
Tavola di gioco	4
Setup	4
Sintesi di una battaglia	5
Preparazione	5
Combattimento	6
Battaglie navali	8
Esaurimento dei rifornimenti	10
Fine del gioco	10
Varianti	11
Note dei disegnatori	13
Riconoscimenti	15



Disegnatori:

Arno Maesen & Frédéric Moyersoén

1. IDEA DI BASE

The Longest Trench ricrea la prima guerra mondiale attraverso una serie di battaglie sia di terra che navali. Le Potenze Centrali (Germania e i suoi Alleati) si confrontano con gli Alleati (Gran Bretagna, Francia e i loro Alleati). In qualità di Comandante Supremo cercherai di sconfiggere il tuo avversario assegnando le tue truppe, flotte aeree e navali sul fronte più appropriato, con il giusto supporto e al momento più opportuno.

COMPONENTI DEL GIOCO

- . Regolamento
- . 1 tabellone
- . 82 carte
- . 2 gruppi di 40 carte
- . 2 carte sommario
- . 2 pedine (1 gialla & 1 rossa)
- . 6 dadi (semplici D6)

STRETCH GOALS

- . 2 set di 14 carte bonus
- . 2 set di 5 carte Extra bonus
- . 5 contatori di stallo
- . 5 contatori di combattimento alternativi

2. OBIETTIVO

Guadagna il maggior numero di punti vittoria o ottieni una vittoria totale prima della fine della partita.

3. DESCRIZIONE DELLE CARTE

Le carte si dividono in 2 gruppi



Alleati

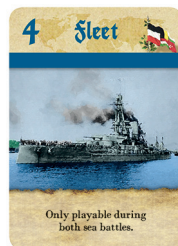


Potenze centrali

Ogni gruppo consiste di 4 tipi di carte:



Esercito



Flotta



Supporto



Speciale

A ogni gruppo possono essere aggiunte 14 carte Bonus che costituiscono un mix di questi tipi di carte.



Esempio
di una
tipica
carta
Bonus

Punti combattimento Tipo di carta Icona potere

Descrizione
della carta

Punti combatti-
mento extra

I quadrati
colorati
indicano le
battaglie con i
punti di
combattimento
extra



Tabella Battaglie

tabella Punti Vittoria

Battaglia terrestre

Carte extra per l'attaccante

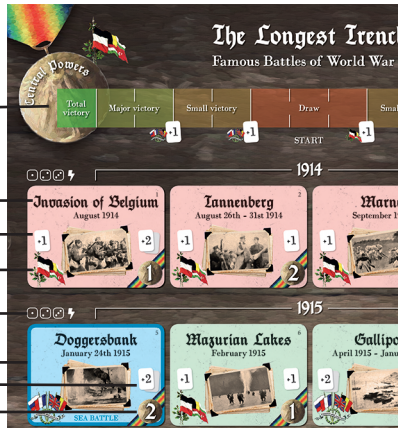
Icona dell'attaccante

Colpi di artiglieria

Battaglia navale

Carte extra per il vincitore

Punti Vittoria premio



4. TABELLONE

Il tabellone mostra la tabella di punti vittoria e la tabella delle battaglie. Le 20 battaglie sono eseguite in ordine cronologico.

5. PREPARAZIONE

1. Posiziona il tabellone al centro del tavolo.
2. Posiziona la pedina gialla sullo spazio "Start", al centro della tabella Punti Vittoria.
3. Posiziona la pedina rossa sul primo campo della tabella battaglie: "Invasione del Belgio" nel 1914.
4. Assegna a ciascuno dei giocatori un mazzo di carte: Potenze Centrali o Alleati.
5. Solo stretch goals: Ogni giocatore separa le sue carte Bonus e le mischia. Da queste pesca 6 carte a caso e le aggiunge al mazzo principale, senza guardarle. Le carte rimanenti sono rimosse dal gioco, anche esse senza essere guardate.

6. Ogni giocatore mischia il suo mazzo di carte e lo posiziona vicino a se', coperto. Questa pila e' chiamata Rifornimento. Ogni giocatore pesca le 9 carte in cima dal suo Rifornimento.

7. Ogni giocatore riceve 3 dadi e una carta riepilogo, da tenere vicino.

8. Lasciate gli indicatori di "Stallo" nella scatola. Sono usati solo per una variante di gioco.



Rifornimento =
pila a faccia in
giu', da pescare



Pila scarto=
carte a faccia
in su', scartate

6. FLUSSO DEL GIOCO

Il gioco consiste di una serie di battaglie storiche, combattute in ordine cronologico. I giocatori posizionano gli eserciti su 3 fronti, aggiungono carte di supporto e risolverono il fuoco di artiglieria usando i dadi. Il risultato del combattimento viene quindi controllato separatamente su ogni fronte. Chi vince su più fronti, vince la battaglia e guadagna i punti vittoria. Le battaglie navali seguono una simile sequenza di gioco.

7. SEQUENZA DI GIOCO

Un gioco puo' durare 20 battaglie, ma puo' essere piu' corto in caso di vittoria totale. Ad ogni turno, i giocatori eseguono 3 fasi:

- . Preparazione
- . Combattimento
- . Conclusione

Le battaglie terrestri e navali sono risolte in maniera leggermente diversa. Le peculiarita' delle battaglie navali sono indicate in [blu](#).

Sintesi di una battaglia

Preparazione

1. Attaccante pesca carte extra
2. Ognuno gioca 1 carta Speciale, l'Attaccante per primo.
3. Scambia da 1 a 3 carte

Combattimento

1. Schiera eserciti/ [flotte](#) uno/a alla volta, Attaccante per primo.
2. Aggiungi tutto il Supporto. Difensore per primo.
3. Fuoco di artiglieria/ [fiancata](#). Aggiungi dadi. Attaccante per primo.
4. Risoluzione del combattimento

Conclusione

1. Rimuovi eserciti/[flotte](#) distrutti/e dal gioco (+4)
2. Scarta le carte rimanenti
3. Aggiorna i VP & pesca carte
4. Pesca 4 carte, mantienine max 9
5. Sposta la pedina rossa

8. PREPARAZIONE

1. Controlla sulla tabella battaglie quale sara' il giocatore ad attaccare. Quel giocatore pesca un numero di carte extra dal suo rifornimento pari a quelle indicate.



Le Potenze Centrali sono gli attaccanti e pescano 1 carta extra.

2. L'attaccante puo' giocare una carta "Speciale" per primo, seguito dal difensore. Questa e' una azione opzionale. **Nota: nelle battaglie navali non tutte le carte "Speciali" possono essere utilizzate.**



3. Entrambi i giocatori possono cambiare da 1 a 3 carte. Rimuovi le carte indesiderate dalla tua mano mettendole a faccia in su nella tua pila di Scarto, e pesca lo stesso numero di carte dal tuo Rifornimento. Sostituisci le carte tutte insieme, non una ad una.



9. COMBATTIMENTO

1. Schieramento: una battaglia terrestre prende luogo su 3 fronti (sinistro, centro e destro) **mentre una battaglia navale prende luogo su 3 aree (avanguardia, centro e retroguardia)**. Per lo scopo del gioco, la posizione e' irrilevante.



Sinistro

Avanguardia

Centro

Centro

Destro

Retroguardia

2. I giocatori si alternano a occupare i fronti posizionando, faccia in su, fino a 3 carte "Esercito", un esercito per fronte. L'attaccante sceglie sempre per primo la sua carta "Esercito" per ciascun fronte. Il difensore reagisce posizionando la sua carta Esercito sullo stesso fronte. L'attaccante gioca la sua seconda (e terza) carta "Esercito" a sinistra o destra di una carta giocata precedentemente. L'ordine non e' particolarmente rilevante. Il difensore deve comunque sempre giocare le sue carte di fronte all'ultima giocata dall'attaccante. In questo modo tutte le carte si una potenza militare sono posizionate in linea e di fronte a ciascuna carta dell'opponente (vedi esempio accanto).



Ordine di schieramento:

1. Primo esercito dell'attaccante
2. Primo esercito del difensore
3. Secondo esercito dell'attaccante
4. Secondo esercito del difensore
5. Terzo esercito dell'attaccante
6. Terzo esercito del difensore

Se un giocatore decide di rinunciare a giocare una carta su un fronte, da quel momento non puo' piu' posizionare ulteriori eserciti, mentre l'opponente ha l'opportunita' di continuare. I giocatori possono quindi scegliere di non occupare alcuni fronti. Tutti i fronti non occupati sono automaticamente persi. **Lo stesso vale per le battaglie navali, potendo piazzare pero' solo carte "Flotta".**

3. Inoltre, i giocatori possono aggiungere 1 carta Supporto, faccia in giu', a ogni loro Esercito al fronte. Contrariamente alla fase precedente, il difensore gioca per primo tutte le sue carte Supporto, seguito dall'attaccante. **Nelle battaglie navali non si usano carte Supporto, ma si possono usare invece ulteriori carte Flotta, faccia in giu', come flotta di supporto.**

1 carta Supporto per le Potenze Alleate + 1 dado Artiglieria



2 carte Supporto per le Potenze Centrali + 2 dadi Artiglieria

4. Fuoco di artiglieria: l'attaccante tira 3 dadi, anche se alcuni fronti non sono occupati. Ogni risultato 1, 2 o 3 causa lo stesso numero di colpi riusciti (p.e. un "3" rappresenta 3 colpi riusciti). Ogni 4, 5 or 6 e' un colpo mancato. L'attaccante puo' assegnare solo un dado vincente a ciascuno dei fronti occupati.

Nota: dal 1917 in poi, anche un dado con 4 come risultato viene considerato un colpo riuscito.

[Nelle battaglie navali la procedura e' la stessa, con il fuoco di artiglieria sostituito dal fuoco di fiancata.](#)

Dopo tocca al difensore tirare i suoi 3 dadi e assegnare i colpi riusciti.

5. Risoluzione del combattimento: rivelate tutte le carte Supporto e sommate i punti separatamente in ogni fronte:

- Punti dell'Esercito (inclusi gli extra per alcune battaglie)
- Punti dalle carte Supporto e Speciali.
- Punti per colpi riusciti dell'artiglieria.



Le Potenze Centrali giocano una carta Esercito come supporto, che quindi non viene contata.
 Alleati: $3+1=4$
 Potenze Centrali: $2+2+1=5$
 Potenze Centrali vincono.

Alleati: $5+2=7$
 Potenze Centrali: 3
 Alleati vincono con una differenza di +4.
 L'esercito delle Potenze Centrali viene annientato.

Alleati: $2+1+2=5$
 Potenze Centrali: $1+2+3=6$
 Le Potenze Centrali vincono.
 Il supporto aereo viene risolto dal lancio di un dado.

Nelle battaglie navali si contano

- . Punti delle Flotte
- . Punti delle Flotte di supporto
- . Punti dei colpi riusciti di fiancata

Il giocatore con il maggior numero di punti in un fronte, conquista quel fronte. Il difensore vince in caso di parità'. Inoltre, eserciti o flotte sconfitti con più di 4 punti di vantaggio vengono annientati. Per vincere la battaglia, bisogna essere vittoriosi nella maggioranza dei fronti, ossia in genere in 2 fronti su 3.

Il difensore vince in caso di parità'.

Se si vince su tutti e 3 i fronti, si vince una battaglia in maniera decisiva. Quindi, se l'attaccante lascia un fronte non occupato, non può vincere una battaglia in maniera decisiva.

Nota: fronti non occupati da entrambi non vengono contati. Non sono considerati come pareggio e non garantiscono una vittoria automatica per il difensore.



Continuando l'esempio alla pagina precedente:

Risultato della battaglia: Potenze Centrali vincono su due fronti e quindi guadagnano 1 Punto Vittoria + 2 carte extra.

Per ricordare chi ha vinto quale fronte, rimuovete le carte della potenza sconfitta subito dopo aver risolto il combattimento.



Nota: alcuni generali forniscono punti di supporto a tutti i fronti in una battaglia

terrestre. Non rimuovete quindi il generale da un fronte alla fine del combattimento, per ricordare di aggiungere i punti extra anche agli altri fronti. Ognuno può utilizzare solo un generale per battaglia.

Battaglie navali: valgono le stesse regole, sostituendo "esercito" con "flotta" e "fronte" con "zona".

Conclusione

1. Eserciti/flotte annientati (+4 di differenza) sono rimossi dal gioco, ossia non vanno nella pila di Scarto.

2. Le rimanenti carte Esercito/Flotta, così come le carte supporto giocate, vengono messe nella pila di Scarto.

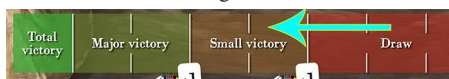
3. Il vincitore riceve un numero di punti vittoria pari a quelli indicati per la battaglia combattuta.

Nel caso abbia vinto su tutti e tre i fronti/zone, riceve 1 punto aggiuntivo per questa vittoria decisiva.

Se la battaglia finisce in pareggio, vince allora il difensore, ma riceve esattamente solo 1 punto.

Muovete la pedina gialla sulla tabella Punti Vittoria del numero di spazi uguale ai punti conquistati, nell'appropriata direzione.

4. Sulla tabella ci sono 2 soglie "Patriottismo" per lato. Quando la pedina gialla supera una di queste soglie lungo la direzione indicata dalla freccia, il giocatore sconfitto pesca immediatamente una carta extra del Rifornimento. Notare che solo un giocatore sconfitto

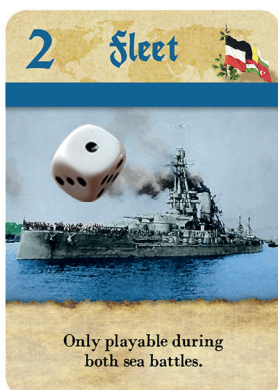
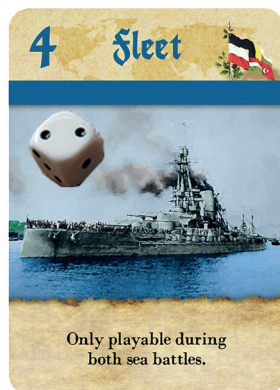
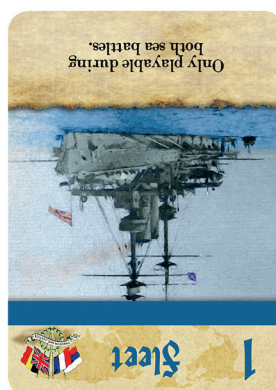
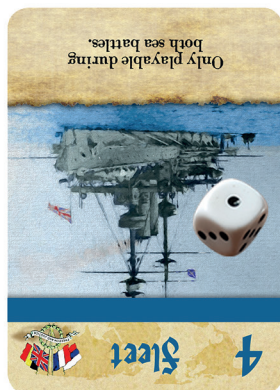


può prendere carte extra in tale maniera.

5. Alcune battaglie, come indicato nel tabellone, premiano il loro vincitore con 1 o 2 carte extra, da pescare dalla propria pila Rifornimento.

6. Entrambi i giocatori pescano 4 carte. Ad ogni momento il limite della tua mano è di 9 carte. Scarta a piacere ogni carta che supera questo limite.

7. Muovi la pedina rossa alla battaglia seguente in ordine cronologico.



Alleati: $4+1=5$
Potenze Centrali: $4+2=6$
Potenze Centrali vincono

Alleati: 3
Potenze Centrali (PC): $2+1=3$
PC, in qualita' di difensori,
vincono in caso di pareggio

Alleati vincono in automatico



Risultato della battaglia: Potenze Centrali vincono in 2 su 3 zone.
Quindi guadagnano 2 Punti Vittoria + 2 carte extra.

10. FINE DEI RIFORMIMENTI

Quando la tua pila di Rifornimento e' svuotata, raccogli le carte dalla pila di Scarto, mischia e forma una nuova pila di Rifornimento.

11. FINE DEL GIOCO

Il gioco termina in uno dei seguenti casi:

- La pedina gialla raggiunge a uno dei lati lo spazio "Vittoria Totale". Il giocatore corrispondente vince immediatamente.

- Si conclude l'ultima battaglia del tabellone. Si verifica allora la posizione della pedina gialla per determinare il vincitore. Se la pedina si trova su uno spazio marrone, la partita termina in pareggio.

Nota: dal punto di vista storico il risultato corrisponde ad una vittoria minore per gli Alleati.

Ulteriori Esempi



Vittoria delle Potenze Centrali per vittoria in 2 su 3 fronti => 1-3 punti vittoria



Vittoria decisiva delle Potenze Centrali per vittoria su tutti e 3 i fronti => 1-3 punti vittoria +1 extra



Pareggio => vittoria per il difensore => 1 punto vittoria

12. VARIANTI

1. Preparazione per la guerra

Durante il set-up, pesca 9 carte Bonus dalle 14 disponibili. Selezionane 6 e rimuovi le altre 3 dal gioco. Questa variante e' raccomandata per i giocatori esperti, che vogliono aggiungere un livello ulteriore di tattica al gioco.

2. Battaglie in stallo

(Stretch Goal)



Skip Battle

Per aggiungere varieta' al gioco (e per

ridurne la durata media), alcune battaglie vengono ignorate posizionando su di esse indicatori di Stallo.

Lancia un dado per ciascun anno. Se esce da 1 a 4, posiziona l'indicatore di Stallo sulla battaglia corrispondente, contando da sinistra verso destra. Se esce 5 o 6, non posizionare alcun indicatore.

Quando si muove la pedina rossa, tutte le battaglie con un indicatore di Stallo vengono saltate.

3. Variante per 3 or 4 giocatori

Anche se il gioco è concepito per 2 giocatori, ecco alcune regole extra per giocare in 3 o 4.

. Con 4 giocatori, formate 2 squadre di 2 giocatori. Con 3 giocatori, un giocatore giocherà da solo contro una squadra di 2.

. Ogni squadra inizia il gioco con 10 carte. Le carte sono equamente divise tra i membri di una squadra.

. Quando si pescano carte extra, i membri di una squadra devono concordare come dividersele.

. I membri di una squadra devono ogni volta concordare chi gioca una carta speciale, senza dare informazioni sulla carta in questione.

. I membri di una squadra possono scambiare tra di loro 1 o 2 carte. Alla fine di ogni battaglia ogni membro pesca 2 carte.

. Regole addizionali per 4 giocatori:
Le carte sono tenute segrete all'altro membro della squadra. Quando si risolve una battaglia, ogni membro si prende cura individualmente di uno o due fronti (da concordare precedentemente).

Di conseguenza, si possono aggiungere carte supporto solo sui propri fronti!

4. Fog of war (Incertezza)

Durante lo schieramento in battaglia, giocate a faccia in giu' tutte le carte Esercito e Flotta. Questo velocizza il gioco, aggiunge un elemento di sorpresa, ma a svantaggio dell'elemento tattico.

Prima di cominciare a pescare le carte Bonus per le Potenze Centrali, rimuovete dal gioco la carta Bonus "Fog of War".

5. Variante storica

Questa variante rende piu' difficile per il giocatore delle Potenze Centrali vincere la partita, simulando la vera sfida che queste hanno affrontato. Prolungherà anche il gioco.

Durante la preparazione, le Potenze Centrali rimuovono 1 flotta di valore 4 dal loro mazzo di carte. Questa carta non viene utilizzata nel gioco.

Considerate le medaglie accanto alla tabella punti vittoria come uno spazio extra. Quindi la tabella conta ora 15 spazi invece di 13. Per ottenere una vittoria totale, la pedina deve terminare sul simbolo della medaglia.

6. Guerra di logoramento

Questa variante simula la guerra di logoramento. A partire dal 1917 (Livello Offensive) in poi, alla fine di ogni battaglia i giocatori pescano 3 carte invece delle solite 4.

13. DESIGNER NOTES

1. Notes of Arno

Arno and Frederic both live in Flanders (Belgium). The First World War is still

very present there. Each town and village has its memorial with the names and dates of their war heroes.

From 1914 to 1918, there was a continuous line of 750 km long that ran from the Bel-gian coast to the Swiss border, consisting of a system of trenches, barbed wire and bun-kers. This was the longest trench in human history. The price of the war was high: about 12 million casualties, including my great-grandfather.

He was a trumpeter with the troops at the front and his job was to sound the alarm when there were gas attacks. By conscientiously doing so, he had to blow the bugle while the gas clouds entered the trenches. In that way, he inhaled some of the poisonous gas. Like many others, he did not die immediately. He was taken care for in a field hospital, but then sent back to the front. He survived the war, but his lungs were permanently affected and a few years after the war, he died a long and painful death by the failure of his res-piratory system.

Creating this game was for me more than a fun way of pass-time. Somehow I had to deal with this dark part of European history. In 1914, Europe was the leading region of the World. They were dominating in every aspect: political, economical, cultural and in science. Four years later, the golden age was over. There were 10 million death soldiers. Four Empires were disintegrated: Germany, Austria-Hungary, Russia and the Ottoman Empire. Communism became established in Russia and would dominate the geo-political course of the twentieth century.

France, the moral victor of the war, was weakened and would never regain its dominant position.

Great-Britain had lost its aura of un-

touchable Overseas Empire and the first seeds of the decolonization process were planted. The United States of America became a major world power, but they didn't realized it yet.

When I designed the game, back in 2004, I had never the intention to publish it. It was just for me and a couple of good friends. One day, I invited Frederic Moyersoén, a re-nowned game designer, for a game session. He saw some possibilities. So, we both went to the designer table to work out a publishable game.

I created this game to play the whole First World War in one session. I played some wargames on this topic, but found them too long and too difficult.

The first concept was to skip the map and to make use of a historical series of the actual battles. So, no hexes and counters, but cards and dice.

The second basic idea was to use a victory-track with a pawn. This is to reflect the tide of the war as a match of arm-wrestling.

One difficult dilemma was the uniforms on the cards. Maybe you wonder: "How can I use an Italian soldier in Passendale?"

Well, there were two options. One option would be to use rifle-symbols to represent troops, but this would never reflect the diversity of the involved nations. For example, there were Senegalese troops in Flanders fields, Austrians on Italian mountains and New Zealanders on Turkish shores.

So, hence the concept of a basic combat value and extra combat points if the army matches the historical correct battle.

Consider the Ottoman troops deployed in Verdun as an army of inexperienced German conscripts.

¹⁴ Most of the game basics remained, but many were reorganized, smoothed out and a few ideas were skipped. Now you have the result in your hands.

In the first place, Frederic and I wanted to create a game, not a simulation. So you can find cards and numbers that can be questioned by players with some historical knowledge.

For example: it's very unlikely that Mata Hari, a former Dutch exotic dancer, really did important spy work for the Germans. But she is one of the more colorful myths that we associate with the Great War. Some of you will argue: "Haig +2, that stubborn butcher?"

Well, Marshall Haig played an important role and was commander of the British forces during most of the war. Although he lacked imagination during 1916 and 1917, he made a flawless track in 1918 by holding off the Germans and leading the only decisive break-through in the autumn of 1918. Many people forget these facts. In my humble opinion, he was not a genius but certainly not an incompetent leader.

Other cards and figures were adapted to make a playable game with opportunities for both sides.

Do you know the worst aftermath of the First World War? Nearly one generation later every town and village in Flanders had to add an extra plate for the victims of the second Armageddon....

2. Notes of Frederic

My grandfather was caught and deported to work in the German factories (yes, in WWI). He managed to escape by jumping

of the train. He never wanted to tell more details about how he returned home. When being a kid, I played with a helmet, a gas mask and a hand grenade, which were kept at home as a souvenir. My father told me to be very careful with the grenade and not to pull the pin out of it. Being more scared than curious, nobody tried it and I still don't know if the grenade is still a potential danger.

About the game, I can only add that I discovered a very original and exciting game. So, it interested me immediately to help developing it further. As the basic concept was strong and perfect, my contribution was limited to fine-tuning some mechanics and the game balance. Besides, it was a pleasure to work with Arno. He is very open minded and eager to exchange views and opinions. He has already designed a lot of games with no other ambition than surprising his friends. It was just a matter of time before we found the right game to start up a cooperation.

Credits:

Game Design:

Arno Maesen, Frederic Moyersoén

Cover Art:

Andrea Tentori Montalto

Artwork: Karsten Schulmann

Layout: Knut Grönitz, Udo Grebe

Proofing: Andre Winter

Production: Udo Grebe

Play-testers:

Dirk Ogiers, Alexander Moyersoén, Werner Van Uffel, Sven Hendrickx, Corina Vander Velden, Erik Van Der Lingen, Dana Verbeeck, Koen Ceulers, Tin Soldiers of Antwerp, Yves De Vos, Danny Coenen, Birgit de Fré, Etienne Esperman, François Romain, Andre Winter, Christian Diedler, Dirk Blech.

