

De bedoeling is dat in een tijdspanne van enkele minuten, een toeschouwer een overzicht krijgt van wat er aan de hand is op de tafel (door de verschillende situatieschetsen die regelmatig ge-updeet worden), kan participeren in enkele beslissingen, en misschien wat historische feitjes opsteekt die nog niet gekend waren.

En als je werkelijk een heroïsche actie ondernomen hebt, krijg je van de referee misschien wel een medaille uitgereikt!

Over Schild & Vriend

Schild & Vriend bestaat tegenwoordig uit een harde kern van een drietal mensen die regelmatig in elkaars zolders en wargame kamers samenkomen om wat met speelgoedsoldaatjes te spelen. We spelen tegenwoordig voornamelijk WWII in 6mm met Blitzkrieg Commander en Ancients in 25mm met Warhammer Ancient Battles, maar andere periodes en spelsystemen komen regelmatig aan bod.

Meer informatie over ons vind je op onze Tiny Tin Men Wargames blog:

<http://www.nirya.be/snv/ttm>



Veel wargamers en andere modelbouw hobbyisten hebben een sterke interesse voor de technieken en materialen die gebruikt worden bij het bouwen van een miniatuurwargame. Deze folder beschrijft de verschillende materialen, technieken en systemen die gebruikt zijn in het bouwen van ons Arnhem 2005 spel.

Setting

Ons Arnhem 2005 spel geeft de gebeurtenissen weer rond Arnhem die zich afspeelden gedurende September 1944. Deze gebeurtenissen maakten deel uit van de grotere operatie *Market-Garden*, die tot doel had om vanuit noordelijk België door te stoten met het Britse XXX Corps in Nederland langs de as Eindhoven-Nijmegen-Arnhem. Verschillende luchtlandingseenheden hadden hierbij opdracht om de vele bruggen langs deze route te beveiligen.

De Britse *1st Airborne Division* opereerde in de buurt rond Arnhem, en hun taak was om de brug over de Rijn in te nemen, net zolang tot XXX Corps over land Arnhem bereikt had. Het verdere verhaal is alomtbekend, mede dankzij de fantastische film *A Bridge Too Far*. XXX corps slaagde er niet in de brug bij Arnhem te bereiken. Na hevige gevechten in en rond Arnhem waren de Britten genoodzaakt zich terug te trekken over de Rijn. Het plan van Montgomery om de oorlog in 1944 te beëindigen was mislukt.

Terrein

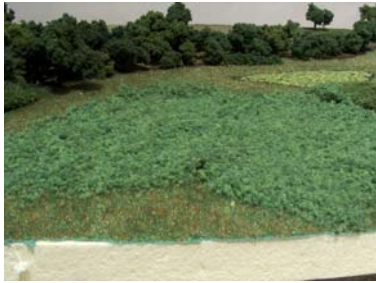
Het Arnhem 2005 terrein is gebouwd op 6 polyurethaan isolatieplaten, verkrijgbaar in elke doe-het-zelf of bouwmaterialen zaak. Bovenop deze isolatieplaten komt de basislaag van het terrein:

- *Busch* grasmatten (in verscheidene kleuren) voor de velden
- Binnensierpleister gemengd met zwarte verf voor de wegen en dorps- en stadskernen

De grasmatten worden uitgesneden met behulp van een mal getekend op doorzichtig papier en zijn op de borden gekleefd met gewone houtlijm, nadat de sierpleister aangebracht is. Waar reliëf nodig is zijn eerst de heuvels uitgesneden uit polystyreen (*isomo*) en op het basisterrein gekleefd.



Velden, heide, begroeiing



Om velden en andere begroeiing te simuleren, hebben we gebruik gemaakt van *flock* in verschillende kleuren en van verschillende fabrikanten. Voor bewerkte, afgelijnde velden is eerst het gras van de grasmatten verwijderd door ze nat te maken en nadien het losgeweekte gras weg te krabben. Het zo vrij gekomen veld wordt bruin geschilderd (de ondergrond van de grasmatten zelf is een agressieve tint groen). De *flock* wordt op het terrein gekleefd met houtlijm of *Woodlands Scenics scenic cement*.

Bos en bomen

Er staan bomen in de streek rond Arnhem ten noorden van de Nederrijn. Veel bomen!

De bomen op ons terrein zijn voor het overgrote deel gebouwd met behulp van *Woodlands Scenics* produkten: *tree armatures* en *clump foliage* in drie kleuren. Voor het Arnhem terrein hebben we gebruik gemaakt van de kleinste *tree armatures* (1/2 tot 2 inch), waarop foliage gekleefd werd met Pattex contact lijm.



Kleinere bomen en verwilderd struikgewas werd gesimuleerd door foliage direct op het terrein te kleven, of door *Woodlands Scenics poly fiber*, waar nadien *flock* op aangebracht is.

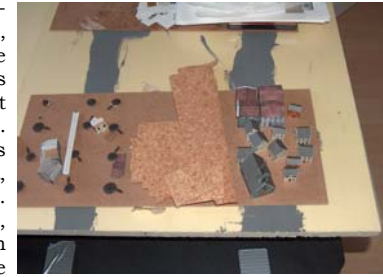
Spoorweg



De spoorwegen op ons terrein zijn de beste illustratie van terreinbouw regel nummer één: wees creatief in het gebruik van materialen. De bedding van de spoorwegen wordt gevormd door *roofing* (teerpapier), dat normaal gebruikt wordt om daken mee te dichten. De *roofing* is in repen van drie centimeter gesneden en nadien bespoten met verdunde houtlijm om het zand dat erop zit te fixeren. Als de *roofing* gedroogd is, wordt ze op het terrein vastgeniet met een nietpistool. De treinbilzen op onze spoorwegen zijn reepjes ribkarton (meer specifiek van Pampers-dozen) van ±13mm breed. Daarop lijmen we een dunne koord om de sporen zelf te simuleren. Het geheel wordt bruin geschilderd om de kleur van ballast en roest te simuleren.

Gebouwen

Naast Arnhem zelf wordt ook Noord-Arnhem, Oosterbeek, Heveadorp, Heelsum, Wolfheze en een aantal individuele boerderijen en fabrieken voorgesteld op ons terrein. De gebouwen die hiervoor gebruikt worden zijn van verscheidene fabrikanten. De belangrijkste zijn *Timecast*, die een reeks gebouwen in hars hebben, en *PaperTerrain*, die gebouwen op karton gedrukt verkopen. Deze gebouwen worden uitgeknipt, gevouwen en geplakt. Naast de bomen zijn de gebouwen het talrijkst voorkomende terreinelement op onze tafel.



Figuren

Alle figuren zijn voorgesteld in 6mm of 1/300 schaal. Zowel de Duitse als Britse troepen komen uit de *Heroics & Ros* reeksen. Elke stand meet ongeveer 3 op 3 cm, en bevat een 6-tal infanteriefiguren, die samen een peloton voorstellen.

Alle formaties die deelnamen aan de operaties rond Arnhem - zowel Britse als Duitse - zijn voorgesteld, wat resulteert in enkele honderden verschillende figuren. Waar mogelijk worden alle formaties ook geïdentificeerd door hun historische benamingen.

Over het spelsysteem

Voor het participatie-spel Arnhem 2005 hebben we niet gekozen voor een klassiek gebruik van bestaande spelregels. Onze mening is dat dergelijke regels meestal niet geschikt zijn voor een wargaming-conventie, waar toeschouwers meestal slechts een korte tijd hebben om eventjes van het spel te genieten. Immers, er zijn nog zoveel andere excellente tafels om te bekijken, en een heel gamma aan traders die ook tevens om aandacht schreeuwen.

Daarom hebben we geopteerd voor wat we noemen een *minimal-effort-free-kriegsspiel-systeem*. Free Kriegspiel is in feite één van de oudste vormen van wargaming en gaat terug tot de Pruisische militaire academie in de 18de en 19de eeuw. De spelers geven hun intenties m.b.t. hun troepen weer, en een scheidrechter (of referee) beslist op basis van zijn expertise wat de uitkomst en de resultaten zijn van de bevelen die gegeven zijn. De spelers worden dus volledig afgeschermd van eventuele spelregels, maar aanvaarden wel de beslissing van de referee. De rol van referee kan je best vergelijken met wat een spelmeester doet in huidige rollenspelen.

Specifiek voor Arnhem 2005 maken we het mogelijk dat een speler, op aangegeven van de referee, enkele beslissingen maakt over een eenheid die op dat moment in actie treed. De referee schuift enkele opties naar voor: "Wil je vuren op de vijand in de bossen, of wil je bewegen naar deze gebouwen?". De speler beslist, de referee vraagt om enkele dobbelstenen te werpen om de uitkomst van de actie te beslissen, en eventueel worden enkele figuren verplaatst of worden casualties van tafel genomen.