



WOORD VAN DE AUTEUR

OOST EUROPA - 1 SEPTEMBER 1939
BLIKSEMAANVAL OP POLEN
DUITSLAND VALT POLEN BINNEN EN DE TWEDE WERELDOORLOG BEGINT.



De Tweede Wereldoorlog is altijd een fascinerende periode in de geschiedenis voor mij geweest. Het heeft zeker een invloed gehad op mijn denken en bewustzijn toen ik als kind opgroeide. Maar nog steeds fascineert het de jongere generaties.

Ik herinner me eindeloze uren, spelend met mijn honderden groene legertjes. Ik hield de meest verbazingwekkende gevechten in mijn achtertuin. Mijn eerste boeken gingen over de Tweede Wereldoorlog en de gesprekken die ik het best herinner zijn die met m'n vader over zijn ervaringen in de oorlog. Ik ben blij dat we nog steeds deze gesprekken kunnen hebben als we samen zijn.

Mijn vader was soldaat in de Zuidelijke Pacific en vocht op de Salomon Eilanden, Nieuw Guinee en de Filippijnen. Hij was een volwaardig lid van wat we tegenwoordig de Grootste Generatie noemen. Mijn vader en andere jongens en meiden veranderden de wereld en maakten het een betere plek. Ze werden geboren en groeiden op in de donkerste dagen van de grote depressie. Ze trokken ten strijde terwijl ze nog tieners waren of jonge twintigers en versloegen het fascisme. Ze kwamen thuis en smeedden de grootste economie in de geschiedenis van de wereld. Pas nadat ze een man op de maan hadden gezet en het communisme hadden verslagen, dachten ze aan pensioen. Ik ben er absoluut zeker van, dat mensen over de Tweede Wereldoorlog en deze specifieke generatie blijven praten zolang geschiedenis wordt gelezen en geschreven.

Met zulke sterke gevoelens voor deze mensen en voor de Tweede Wereldoorlog was het denk ik heel gewoon dat ik *Axis & Allies* zou bedenken. Van alle spellen die ik in de loop van de jaren heb ontworpen, is de verkoop van *Axis & Allies* mijn grootste verdienste. Het is veel meer dan spel voor me -het is het perfecte middel om meer inzicht te krijgen in de Tweede Wereldoorlog. Ik hoop dat het hetzelfde doet met jou, dat het je voorziet van uren vol uitdaging en dat de ervaring je dwingt om na denken.

Als het spel zich ontwikkelt, kun je niet anders dan waarderen hoe immens en meeslepend dit grote gevecht was. Je moet problemen en geopolitieke onderwerpen zien te handelen, zoals de wereldleiders in die tijd moesten. Je moet prioriteiten stellen en je schaarse productiegoederen inzetten voor strijdende, van alle bronnen verstoken gevechtstroepen. Jij maakt de grote beslissingen. Je kunt de geschiedenis herschrijven. Ik hoop dat je door het spelen van *Axis & Allies* dingen leert die je eerst niet wist en dat je doorgaat met het ontdekken van meer feiten over deze verbazingwekkende periode. Een spel is tenslotte niets meer dan een globale simulatie van wat een vreselijk ingewikkeld, menselijk, drama was.

Ik nodig je tevens uit om je connectie met deze belangrijke episode van de geschiedenis te ontdekken. Begin met vragen stellen aan vrienden en mensen om je heen. Wat deden je vader, je oom, je opa of zelfs je overgrootvader in de oorlog? Werkte je moeder of oma op een plantage of een ziekenhuis? Wat zijn jou meest directe links met deze periode? Nodig ze uit om te kijken naar je *Axis & Allies* spel en laat zien dat je geïnteresseerd bent in het onderwerp -zij zullen het zeker waarderen. Hernieuw een oude dialoog of begin een nieuwe. Maar, boven alles, laat deze speciale mensen weten hoe trots je op ze bent. Met het verstrijken van de jaren zal dat steeds moeilijker worden, dus doe het nu. Ik denk niet dat het mogelijk is onze trots en dankbaarheid te overdrijven.

Ik draag mijn *Axis & Allies* spel op aan mijn vader.
Aan wie draag jij die van jou op?



Larry Harris
Bedenker *Axis & Allies*

INHOUD

JOUW WERELD IN OORLOG	4	LUCHTDOELGESCHUT	25
HOE JE DE OORLOG WINT	4	INDUSTRIËLE COMPLEXEN	25
DE MOGENDHEDEN	4	LUCHTEENHEDEN	26
SETUP	6	GEVECHTSVLIEGTUIGEN	27
SPEELVOLGORDE	9	BOMMENWERPERS	28
FASE 1: WAPENONTWIKKELING	9	ZEE-EENHEDEN	28
FASE 2: EENHEDEN KOPEN	10	SLAGSCHEPEN	29
FASE 3: OFFENSIEVE BEWEGING	11	TORPEDOBOOTJAGERS	29
FASE 4: GEVECHTEN UITVOEREN	14	VLIEGDEKSCHEPEN	30
FASE 5: STRATEGISCHE BEWEGING	21	TRANSPORTSCHEPEN	30
FASE 6: NIEUWE EENHEDEN MOBILISEREN	22	ONDERZEEËRS	32
FASE 7: INKOMSTEN	22	APPENDIX 2: VOORBEELD VAN EEN BEURT	33
JOUW BEURT BEËINDIGEN	22	APPENDIX 3: AANVULLENDE REGELS	35
IS ER EEN OVERWINNAAR?	23	SOVJET-UNIE: NATIONALE VOORDELEN	35
APPENDIX 1: PROFIELEN	24	DUITSLAND: NATIONALE VOORDELEN	36
LANDEENHEDEN	24	VERENIGD KONINKRIJK:	
INFANTERIE	24	NATIONALE VOORDELEN	36
ARTILLERIE	24	JAPAN: NATIONALE VOORDELEN	37
TANKS	25	VERENIGDE STATEN: NATIONALE VOORDELEN	38

CREDITS

ONTWERP OORSPRONKELIJK SPEL EN HERZIENE UITGAVE

LARRY HARRIS

ONTWIKKELING HERZIENE UITGAVE

MIKE SELINKER, MET BIJDRAGE VAN
RICHARD BAKER, STEPHEN BAKER, ROB DAVIAU,
EN MIKE GRAY

REDACTEUR

JENNIFER CLARKE WILKES

GRAFISCHE VORMGEVING

RYAN SANSAVER
AND PETER WHITLEY

CARTOGRAAF

TODD GAMBLE

ONTWERP

BRIAN DUMAS, ABIGAIL FEIN, AND LISA HANSON

ILLUSTRATIE OMSLAG

TOMMY LEE EDWARDS

FOTO'S

TER BESCHIKKING GESTELD DOOR: US NATIONAL
ARCHIVES
EN RECORDS ADMINISTRATION

NEDERLANDSE VERTALING

MONIQUE STAP, WWW.SPELLENSTAPEL.NL EN RONALD HOEKSTRA,
WWW.SPELMAGAZIJN.NL, PS-GAMES, WWW.PS-GAMES.NL

SPELTESTERS

WILLIAM JOCKUSCH EN WARREN WYMAN (LEIDING),
AUSTRALASKAN GAMBIT, A BRIDGE TOO MANY,
CINCYGAMERS, EASTERN PENNSYLVANIA GAME SOCIETY,
HASBRO GAMES GROUP, HIGH ROLLERS,
HOUSTON GAMERS, I3 LUNCHTIME GAMERS,
MCKINNEY GAMERS, O-FENDERS,
PENNA VOLUNTEERS, RPI GAMING,
SOUTH COAST AREA BOARDGAMERS,
STAGGERING STRATEGISTS, THE THREE-TWOS,
WESTBANK GAMERS, EN WIZARDS AT WAR

MET DANK AAN AARON ALBERG, MARY-ELIZABETH ALLEN,
PAUL BAZAKAS, KAY BEAN, CLARE BRODIE, MARTIN
DURHAM, EVON FUERST, BRIAN HART, MATT HYRA, KURT
ISENSEE, MARY KIRCHOFF, ROB LAZZARETTI, TERESA
NEWBY, DAVID NOONAN, TRAVIS PETKOVITS, FAITH PRICE,
KATE ROSS, PATRICK ROSS, LIZ SCHUH, BRIAN TINSMAN,
ANTHONY VALTERRA, CHRIS WILKES, EN DE DUIZENDEN
AXIS & ALLIES FANS DIE DE AFGELOPEN JAREN BRIEVEN
EN E-MAILS HEBBEN GESTUURD.



OP ZEE 25 - 13 DECEMBER 1939
STRIJD OP DE RIVER PLATE
LICHTE ENGELSE KRUISERS VALLEN HET DUITSE SLAGSCHIP GRAF SPEE AAN, DAT LATER TOT ZINKEN WORDT
GEBRACHT IN RIO DE LA PLATA IN URUGUAY.





JOUW WERELD IN OORLOG

WEST EUROPA - 22 JUNI 1940
OVERGAVE PARIJS

MET DE OVERGAVE VAN DE NIEUWE VICHY REGERING ROEPT GENERAAL DE GAULLE EEN VRIJE, FRANSE REGERING IN BALLINGSCHAP UIT.

Lente 1942: De vloot bij Pearl Harbor wordt vanaf de grond weer opgebouwd. De Engelsen staren over het kanaal naar een bezet Frankrijk. In het westen van Moskou breken Sovjetroepen op van een strenge winter aan het Russische front. Onervaren Amerikaanse soldaten verlaten hun geboorteplaats voor de eerste keer in hun leven, onzeker of ze hun haard en huis terug zullen zien. Ze gaan een wereld vol oorlog tegemoet.

Hun lot is in jouw handen. Jij en je collega-wereldleiders hebben de toekomst van letterlijk miljoenen soldaten in handen. Eén kant vormt de asmogendheden: Japan en Duitsland. Hun uitbreidingsdrift tegengaand, zijn de geallieerden: de Sovjet-Unie (USSR), het Verenigd Koninkrijk (UK) en de Verenigde Staten (US). Je moet binnen je verbond samenwerken als een team, organiseren en onderhandelen totdat je je doelen hebt bereikt. Als je de grootste oorlog die de wereld ooit heeft gekend opnieuw schept, zal één kant overwinnaar zijn en de geschiedenis nooit meer hetzelfde zijn.

HOE JE DE OORLOG WINT

Axis & Allies is een spel voor 2 tot 5 spelers. Elk van jullie vertegenwoordigt één of meerdere wereldmogendheden. In je beurt bouw je, plaats je, verplaats je en commandeer je legereenheden,

luchtmachtonderdelen en marinevloten om de greep van je vijand op zijn gebied te verminderen. Je tegenstander zal in zijn beurt zijn krachten tegen je opzetten. Hoe meer gebieden je in je macht hebt, hoe meer wapens je kunt produceren en hoe krachtiger ze zijn.

Aan het begin van het spel beslis je of je wilt spelen voor een kleine overwinning, grote overwinning of totale overwinning (afhankelijk van hoe lang je wilt spelen). Op de kaart zijn twaalf, voor de overwinning cruciale steden (overwinningssteden) aangegeven. Als het spel begint heeft elke kant zes overwinningssteden onder controle.

De geallieerden beginnen het spel met de controle over: Washington, Londen, Leningrad, Moskou, Calcutta, en Los Angeles. De asmogendheden beginnen het spel met de controle over: Berlijn, Parijs, Rome, Shanghai, Manilla en Tokio. Wanneer aan het eind van een beurt jouw kant een bepaald aantal overwinningssteden in handen heeft, win je de oorlog.

Steden onder controle	Soort overwinning
8	Klein
10	Groot
12	Totaal

VOOR WELKE OVERWINNING MOETEN WE KIEZEN?

DAT HANGT AF VAN HOE LANG JE WIL SPELEN. JE KUNT MEESTAL EEN KLEINE OVERWINNING IN EEN UUR OF TWEE REALISEREN, TERWIJL EEN GROTE OVERWINNING JE VELE UREN BEZIGHOUDT. BEPAAL ALS GROEP HOE LANG JE WILT SPELEN EN KIES DAAR DE BESTE OVERWINNINGSOORT BIJ.

DE MOGENDHEDEN

Eén of meer speler kiezen de kant van de asmogendheden en één of meer spelers zijn de geallieerden. In het spel met vijf spelers vertegenwoordigt elke speler 1 mogendheid. Als er minder spelers meedoen, zullen sommige meer dan 1 mogendheid vertegenwoordigen.

Als je meer dan één mogendheid vertegenwoordigt houd dan de inkomsten en eenheden van deze mogendheden strikt gescheiden. Je kunt maar voor 1 mogendheid per keer acties uitvoeren.

Spel met twee spelers

Speler 1: Sovjet-Unie
Verenigd Koninkrijk
Verenigde Staten
Speler 2: Duitsland
Japan

Spel met drie spelers

Speler 1: Sovjet-Unie
Verenigd Koninkrijk
Verenigde Staten
Speler 2: Duitsland
Speler 3: Japan

Spel met vier spelers

Speler 1: Sovjet-Unie
Verenigde Staten
Speler 2: Verenigd Koninkrijk
Speler 3: Duitsland
Speler 4: Japan

Spel met vijf spelers

Speler 1: Sovjet-Unie
Speler 2: Duitsland
Speler 3: Verenigd Koninkrijk
Speler 4: Japan
Speler 5: Verenigde Staten



JOUW WERELD IN OORLOG

MET WELKE MOGENDHEID ZAL IK SPELEN?

HET HANGT ER VANAF HOE JE WILT SPELEN. ELKE WERELDMACHT HEEFT VERSCHILLENDE STERKTES EN UITDAGINGEN.

SOVJET-UNIE

IS ECONOMISCH ZWAK EN BIEDT HET HOOFD AAN DIRECTE BEDREIGINGEN. TOCH HEEFT HET EEN STERKE STARTPOSITIE EN KAN DIRECT STERKE VERDIENSTEN REALISEREN. WANNEER JE HET VOORUITZICHT VAN EEN MASSIEVE LANDOORLOG WEL ZIET ZITTEN, KAN DE SOVJET-UNIE VOOR JOU ZIJN.



DUITSLAND

IS ECONOMISCH STERK, MAAR IS AAN ALLE KANTEN OMSINGELD. HET BEGINT VRIJ DICHT BIJ EEN AANTAL BELANGRIJKE STEDEN EN KAN VRIJ SNEL WINNEN ALS DAAR NIET METEEN IETS TEGEN WORDT GEDAAN. ALS JE IN HET MIDDELPUNT VAN DE BELANGSTELLING WIL STAAN, IS DUITSLAND DE BESTE KEUS.



VERENIGD KONINKRIJK

HEEFT HET GROOTSTE LANDBEZIT IN DE WERELD, MAAR IS ERG VERSPREID. HET MOET HET HOOFD BIEDEN AAN AANVALLEN TER LAND, TER LUCHT EN OP ZEE, MAAR HET KAN OOK AL DEZE GEVECHTEN VOEREN. ALS JE EEN EVENWICHTIGE STRIJDMACHT WILT, OVERWEEG DAN HET VERENIGD KONINKRIJK.



JAPAN

HEEFT IN HET BEGIN HET GROOTSTE DEEL VAN DE STILLE OCEAAN ONDER CONTROLE MET VOET AAN LAND IN HET GROOTSTE DEEL VAN AZIË. ZIJN GROTE VLOOT KAN ALLE DRIE DE GEALLIEERDEN AANVALLEN, MAAR HET MOET UITKIJKEN ZICHZELF NIET TEVEEL TE VERSPREIDEN. ALS JE UITKIJKT NAAR STEVIGE ZEE- EN LUCHTGEVECHTEN, PROBEER DAN JAPAN.



VERENIGDE STATEN

IS ECONOMISCH HET MEEST STERK, MAAR ZIT HET VERST VAN DE OORLOG AF. HET MOET VERSNELLEN OM Z'N TROEPEN TE MOBILISEREN OF HET ZIT VAST IN ZIJN EIGEN GEBIED. ALS JE GEDULDIG MAAR KRACHTIG WIL OPEREREN KIES DAN DE VERENIGDE STATEN.



SAMENVATTEND: DE ASMOGENDHEDEN BEGINNEN MILITAIR STERKER, MAAR ECONOMISCH ZWAKKER DAN DE GEALLIEERDEN. ZE BEGINNEN MET VEEL STRIJDKRACHTEN IN HET SPEL, MAAR MET MINDER KOOPKRACHT. DE GEALLIEERDEN HEBBEN INDIVIDUEEL MINDER STRIJDKRACHTEN, MAAR MET HUN GECOMBINEERDE INKOMSTEN HEBBEN ZE MEER HULPBRONNEN DAN DE ASMOGENDHEDEN.

ONDER DEZE OMSTANDIGHEDEN MOETEN DE ASMOGENDHEDEN SNEL AANVALLEN VOORDAT DE GEALLIEERDEN HUN LAND-, ZEE- EN LUCHTTROEPEN KUNNEN OPBOUWEN. DE SOVJET-UNIE MOET DUITSE AANVALLEN AFWEREN, HET VERENIGD KONINKRIJK MOET LONDEN BEHOUDEN, TEGELIJKERTIJD VECHTEND OM AL Z'N TERRITORIALE GEBIEDEN BIJ ELKAAR TE HOUDEN. DE VERENIGDE STATEN WORDEN GEDWONGEN AAN TWEE KANTEN TE VECHTEN: IN DE STILLE OCEAAN OM JAPAN OP AFSTAND TE HOUDEN EN IN EUROPA PROBEREN VOET AAN LAND TE KRIJGEN OM DUITSLAND TE KUNNEN AANVALLEN.



GROOT BRITANNIE - 10 JULI 1940
SLAG OM ENGELAND
DE LUCHTWAFPE START MET AANVALLEN OP DE ROYAL AIR FORCE EN LONDEN. VOLHARDENDE WEERSTAND DOOR DE ROYAL AIR FORCE BRENGT DE DUITSE AANVAL TOT STAAN AAN HET EINDE VAN MEI 1941.



SET-UP

OP ZEE 8 - 27 MEI 1941
DE BISMARCK GEZONKEN
NA EEN ACHTERVOLGING OP DE NOORD ATLANTISCHE OCEAAN HEBBEN ENGELSE SCHEPEN HET DUITSE SLAGSCHIP BISMARCK TOT ZINKEN GEBRACHT IN WEST EUROPA.

Zodra je hebt beslist wie met welke mogendheid gaat vechten, kun je het spel voorbereiden. Het bevat de volgende onderdelen.

Speelbord

Het speelbord is de wereldkaart uit 1942. Het is verdeeld in spelvakken van land- en zeegebieden, gescheiden door grenslijnen. Plaats het bord in het midden van de tafel. De Geallieerden horen aan de noordkant van het bord te zitten en de Asmogendheden spelers aan de zuidelijke kant.

Gevechtsbord en dobbelstenen

Het gevechtsbord is een grote kaart waarop aanvallende en verdedigende eenheden staan en hun gevechtssterkte. Als er gevechten plaatsvinden, plaatsen de spelers die bij het gevecht betrokken zijn hun eenheden op het gevechtsbord. Gevechten speel je door met de dobbelsteen te werpen. Plaats het gevechtsbord naast het speelbord en leg de dobbelstenen ernaast.

Controlefiches

Controlefiches geven de status van het spel aan. Ze markeren overwonnen gebieden en geven ook andere informatie aan. Druk alle controlefiches uit het stansvel en neem alle controlefiches van jouw mogendheid, overeenkomstig het embleem op de vorige pagina.

Overwinningsstedenkaart

Deze kaart laat zien welke overwinningssteden elke

mogendheid controleert. Voor elke mogendheid waar jij mee speelt, plaats je één van jouw controlefiches op 1 van de overeenkomstige cirkels. Het eigendom kan tijdens het spel wisselen.

Nationale Productiekaart

Deze kaart houdt het inkomen bij van elke mogendheid tijdens het spel. Plaats de Nationale Productiekaart naast het speelbord. Leg voor elke mogendheid waar je mee speelt een controlefiche op de overeenkomstige plek op de kaart. Dit is de startplaats voor de desbetreffende mogendheid. (het komt overeen met het totaal van de omcirkelde getallen in gebieden die jij controleert). Kies 1 speler die de wijzigingen in de nationale productie tijdens het spel bijhoudt.

Industriële Productie Certificaten

Dit is het geld in het spel, en geeft de capaciteit aan voor de leger productie. Sorteert de Industriële Productie Certificaten (IPCs) naar grootte (1, 5 en 10) en geef een beginkapitaal aan elke mogendheid. (Deze aantallen zijn gelijk aan het startpunt van het nationaal productie niveau van de mogendheden). Kies 1 speler die de bank beheert tijdens het spel en geef hem de resterende IPCs.

Mogendheid	IPCs
Sovjet-Unie	24
Duitsland	40
Verenigd Koninkrijk	30
Japan	30
Verenigde Staten	42

Wapenontwikkelingkaart

Deze kaart houdt van elke mogendheid de technologische vooruitgang op wapengebied bij. Wanneer je nieuwe wapens ontwikkelt, plaats je een controlefiche naast het passende wapentype op de kaart.

Referentiekaart

Neem de Referentiekaart voor jouw mogendheid (asmogendheden of geallieerden). Op deze kaart staat: jouw mogendheid, het verbond waar hij bij aangesloten is, de kleur van zijn stukken, zijn embleem, en de speelvolgorde. Ook geeft het de beschikbare eenheden aan, hun statistische gegevens en hun startaantallen en posities in het spel.

Strijdkrachten

Neem de plastic speelstukken die jouw strijdkrachten representeren. Elke mogendheid heeft zijn eigen kleuren.

Mogendheid	Kleur
Sovjet-Unie	Rood
Duitsland	Grijs
Verenigd Koninkrijk	Beige
Japan	Oranje
Verenigde Staten	Groen

Twee andere eenheden, luchtdoelgeschut en industriële complexen zijn lichtgrijs en niet aan een mogendheid gebonden door kleur. Deze eenheden kunnen van eigenaar wisselen tijdens het spel.

Jouw Referentiekaart laat je de aantallen en soort eenheden zien die je in jouw land- en zeegebieden kunt plaatsen. Op het



SET-UP

voorbeeld van de Duitse Referentiekaart kun je zien dat je 3 infanterie-eenheden in Duitsland kunt plaatsen. Plaats alle aangegeven eenheden zoals weergegeven op de kaart.

De grijze rij met het woord Zee-eenheden laat de genummerde zee-zones zien. Plaats de zee-eenheden in de overeenkomstige zee-zones.

Zie Appendix 1: Profielen op pagina 24 voor gedetailleerde informatie over hoe elke gevechtseenheid beweegt, aanvalt, verdedigt en reageert op andere eenheden.



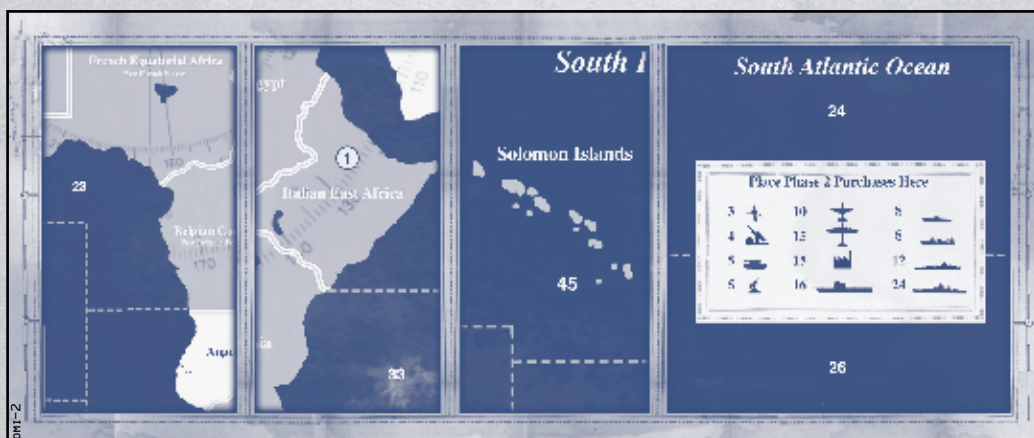
VOORBEELD REFERENTIE KAART

Plastic Fiches

Gebruik de plastic fiches om ruimte te besparen in overbevolkte gebieden en zee-zones. Witte fiches staan voor 1 gevechtseenheid en rode fiches voor 5 eenheden. Bijvoorbeeld: als je 7 infanterie eenheden wilt plaatsen, leg je 1 rode fiche met daarbovenop 1 witte fiche en 1 infanterie-eenheid. (Als je niet genoeg stukken hebt om bovenop de fiches te plaatsen, gebruik dan iets waardoor je nog wel kunt aangeven wat het is. Bijvoorbeeld een stukje papier waarop je het woord infanterie geschreven hebt. Het aantal gebieden waar je staat moet niet belemmerd worden door het aantal plastic speelstukken in het spel.)

Opstelfiches en Kaarten

Druk de 10 genummerde Opstelkaarten uit en plaats deze op een stapel naast het speelbord. Druk de 10 fiches uit met de overeenkomstige nummers en plaats deze naast de kaarten. Wanneer je meer eenheden op een bepaalde plaats wilt inzetten dan er ruimte is, plaats dan 1 van de genummerde fiches op die plek. Dan zet je vervolgens de overige eenheden op de overeenkomstige Opstelkaart naast het speelbord. Deze eenheden worden geacht op de gebied te zijn waar het overeenkomstig genummerde fiche zich bevindt.



ZEEZONE (23)

LAND GEBIED

EILANDENGROEP

MOBILISATIE ZONE



WIT RUSLAND - 22 JUNI 1941
OPERATIE BARBAROSSA
 DRIE MILJOEN DUITSE SOLDATEN EN DRIEDUIZEND TANKS Overschrijden DE RUSSISCHE GRENS.





SET-UP

OP ZEE 52 - 7 DECEMBER 1941
PEARL HARBOR
EEN DATUM DIE ONWISBAAR ZAL VOORTLEVEN.

GBIEDEN OP HET SPEELBORD

De kleuren van de gebieden op het speelbord laten zien door welke mogendheden ze gecontroleerd worden aan het begin van het spel. Elke mogendheid heeft zijn eigen kleur, volgens onderstaand schema.

Mogendheid	Kleur
Sovjet-Unie	Rood
Duitsland	Grijs
Verenigd Koninkrijk	Beige
Japan	Oranje
Verenigde Staten	Groen

Alle andere gebieden zijn **neutraal**, niet gebonden aan een bepaalde mogendheid.

De meeste gebieden hebben een **inkomenswaarde** variërend van 1 tot 12. Dit is het aantal IPCs dat ze elke beurt opleveren voor degene die ze controleert. Een paar gebieden, zoals Gibraltar, hebben geen inkomenswaarde.

Eenheden kunnen zich verplaatsen tussen aangrenzende gebieden (degenen die een gezamenlijke grens hebben). Het speelbord loopt horizontaal gezien door. Gebieden en zee-zones aan de rechterkant van het bord zijn aangrenzend aan de gebieden en zee-zones aan de linkerkant van het bord, zoals aangegeven staat door de corresponderende

letters aan de zijkanten van het bord. (A grenst aan A, B aan B, enzovoort.) De boven- en onderkant van het bord worden niet als doorlopend beschouwd.

Alle gebieden zijn in het spel als volgt verdeeld:

Vriendelijk: Gecontroleerd door jou of een bevriende mogendheid (iemand aan jouw kant);

Vijandig: Gecontroleerd door een vijandige mogendheid;

Neutraal: Niet gecontroleerd door een mogendheid. Controle van neutrale gebieden verandert nooit.

Zee-zones zijn òf vriendelijk (bevattend bevriende eenheden) òf vijandig (bevatten vijandige eenheden). Ze zijn nooit neutraal. Een onbezette zee-zones is bevriend met iedereen.

Neutrale Gebieden: Neutrale gebieden (zoals Turkije, Mongolië of de Sahara) zijn beigegekleurd. Zij representeren gebieden die zowel om politieke, als om geografische redenen ontoegankelijk zijn. Je kunt neutrale gebieden niet aanvallen, niet er doorheen verplaatsen of er overheen gaan met luchteenheden. Neutrale gebieden hebben geen inkomenswaarde.

Eilanden: Eilanden zijn gebieden die zich in een zee-zone bevinden. Een zee-zone kan op zijn hoogst 1

groep eilanden bevatten die als 1 gebied worden beschouwd. Het is niet mogelijk om landeenheden te splitsen zodat ze op verschillende eilanden in dezelfde groep staan.

Kanalen

Er zijn twee kanalen op het speelbord; kunstmatige waterwegen die twee grotere watergebieden met elkaar verbinden. Het Panamakanaal verbindt de Stille Oceaan (zeezone 20) met de Atlantische Oceaan (zeezone 19). Het Suezkanaal verbindt de Middellandse Zee (zeezone 15) met de Indische Oceaan (zeezone 34). Een kanaal wordt niet beschouwd als een gebied, dus het telt niet mee als stap in het aantal stappen dat een eenheid kan verplaatsen. Een kanaal houdt beweging over land niet tegen. Landeenheden kunnen vrijelijk verplaatsen tussen Trans-Jordanië en Anglo-Egypte.

Als je zee-eenheden door een kanaal wilt verplaatsen, moet jouw kant (maar niet noodzakelijkerwijs je eigen mogendheid) het kanaal aan het begin van jouw beurt controleren (dus je kunt het niet gebruiken in de beurt waarin je het kanaal bezet).

Het Panamakanaal wordt gecontroleerd door de kant die Panama bezet. Het Suezkanaal wordt gecontroleerd door de kant die zowel Anglo-Egypte als Trans-Jordanië bezet. Heeft 1 kant Anglo-Egypte bezet en de andere kant Trans-Jordanië, dan is het Suezkanaal dicht voor zee-eenheden.

SPEELVOLGORDE

Axis & Allies wordt in **ronden** gespeeld. Een ronde bestaat eruit dat elke mogendheid zijn beurt doet en daarna volgt een controle om te zien of er een winnaar is.

Speelvolgorde

1. Sovjet-Unie
2. Duitsland
3. Verenigd Koninkrijk
4. Japan
5. Verenigde Staten
6. Controle op overwinning

De beurt van jouw mogendheid bestaat uit zeven **fasen**, die in een vaste volgorde worden uitgevoerd. Je moet inkomsten nemen als je kunt, maar alle andere onderdelen van jouw beurt zijn vrijwillig. Zodra je je inkomsten genomen hebt, eindigt jouw beurt. De beurt is dan aan de volgende mogendheid. Als elke mogendheid is geweest en er heeft niemand gewonnen, volgt een nieuwe ronde.

Beurtvolgorde

1. Ontwikkel wapens
2. Koop eenheden
3. Offensief verplaatsen van stukken
4. Gevechten uitvoeren
5. Strategisch verplaatsen van stukken
6. Plaatsen van nieuwe eenheden
7. Inkomsten nemen

FASE 1: WAPEN-ONTWIKKELING

In deze fase kun je geavanceerde wapens ontwikkelen om in deze en volgende ronden te gebruiken. Je doet dit door research dobbelstenen te kopen die je een kans geven op een wetenschappelijke doorbraak. Elke research dobbelsteen die je gooit, geeft je een extra kans op de ontwikkeling van nieuwe wapens.

Mogendheden mogen dezelfde wapens ontwikkelen, maar kunnen hun technologie niet delen. Elke research dobbelsteen die je koopt, kost 5 IPCs.

Wapenontwikkeling Volgorde

1. Kies een ontwikkeling
2. Koop een research dobbelsteen
3. Gooi de research dobbelsteen
4. Markeer je ontwikkeling

Stap 1: Kies een Ontwikkeling

Bekijk de Wapenontwikkeling Kaart en beslis welke wapenontwikkeling je wilt inzetten deze beurt (bijvoorbeeld super onderzeeër). Je kunt elke beurt slechts 1 ontwikkeling kiezen.

Stap 2: Koop een research dobbelsteen

Elke dobbelsteen kost 5 IPCs. Koop zoveel dobbelstenen als je wilt. Wat je niet gebruikt kun je niet in een latere beurt gebruiken.

Stap 3: Gooi de research dobbelsteen

Gooi alle dobbelstenen tegelijkertijd en kijk dan op de wapenontwikkeling kaart. Als je het vereiste getal op 1 dobbelsteen voor de gekozen ontwikkeling hebt gegooid, heb je de technologische doorbraak bereikt (bijvoorbeeld, als je de Super Onderzeeër Ontwikkeling wil krijgen, moet je een 3 gooien). Als je niet het vereiste getal gooit, heb je gefaald en moet je tot de volgende beurt wachten om opnieuw te kunnen proberen.

Stap 4: Markeer je Ontwikkeling

Als je research succesvol was, plaats je je controlefiche in de kolom op de wapenontwikkeling kaart onder de betreffende ontwikkeling. Vanaf nu (inclusief deze beurt) mogen alle eenheden die je in het spel hebt, voor zover mogelijk, gebruik maken van deze ontwikkeling.

Wapen Ontwikkeling

- 1 Straalmotoren**
Jouw vliegtuigen hebben nu straalmotoren. Hun verdedigingskracht gaat naar 5.
- 2 Raketten**
Jouw luchtdoelgeschut kan nu raketten lanceren. In aanvulling op hun normale gevechtsfunctie kunnen zij nu de industriële productie van de vijand reduceren. Zie Speciale aanvallen in Fase 4: Gevechten uitvoeren voor meer informatie.
- 3 Superonderzeeboten**
Jouw onderzeeërs zijn nu superonderzeeboten. Hun aanvalskracht is nu 3.
- 4 Langeafstands-vliegtuigen**
Je gevechtsvliegtuigen zijn nu langeafstandsvliegtuigen en je bommenwerpers zijn nu langeafstandsbommenwerpers. De reikwijdte van je gevechtsvliegtuigen gaat naar 6 gebieden. De reikwijdte van je bommenwerpers gaat naar 8 gebieden.
- 5 Gecombineerde bombardementen**
Net als slagschepen kunnen je torpedootjagers nu bombardementen uitvoeren tijdens een amfibieaanval. (Hun aanvalsterkte is 3.)
- 6 Zware bommenwerpers**
Jouw bommenwerpers zijn nu zware bommenwerpers. Zij gooien elk twee dobbelstenen in een aanval of een strategisch bombardement (zie speciale aanvallen in fase 4: Gevechten Uitvoeren), maar slechts met 1 dobbelsteen ter verdediging.



FILIPIJNEN - 9 APRIL 1942
BATAAN
TEGEN DE ORDERS VAN GENERAAL MACARTHUR IN GEVEN 78.000 AMERIKANSE EN FILIPIJNSE SOLDATEN ZICH OVER IN BATAAN.



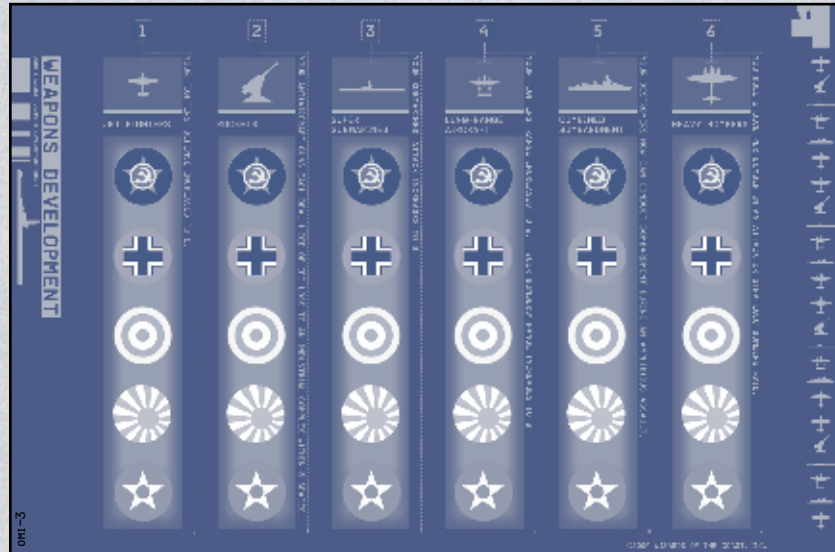


SPEELVOLGORDE

MOET IK IPCS UITGEVEN AAN WAPENONTWIKKELING?

PROBEREN WAPENS TE ONTWIKKELLEN IS RISKANT. HET KAN JE ZOVEEL IPCS KOSTEN DAT JE NIET MEER GENOEG OVERHOUDT OM DE NODIGE GEVECHTSEENHEDEN AAN TE SCHAFFEN VOOR LATERE GEVECHTEN. NOG BELANGRIJKER IS DAT NIET ELKE INVESTERING RESULTATEN OPLEVERT. HET GELD DAT JE BETAALT IS SLECHTS EEN ONDERZOEKSFUOI. JE MOET DAN NOG EEN SPECIFIEK GETAL GOOIEN OM DE WAPENS ECHT TE MOGEN ONTWIKKELLEN. ZIJN ZE ECHTER EENMAAL VEILIGGESTELD, DAN ZOUDE DEZE WAPENS DE OORLOG IN JOUW VOORDEEL DOEN OMSLAAN.

DE BESLISSING IS AAN JOU: NEM HET RISICO EN GEEF EEN DEEL VAN JE INKOMEN UIT AAN RESEARCH, OF LAAT WAPENONTWIKKELING ZITTEN EN GEBRUIK AL JE IPCS OM MEER EENHEDEN AAN TE SCHAFFEN.



WAPENONTWIKKELING KAART

FASE 2: KOOP EENHEDEN

In deze fase mag je IPCs uitgeven voor extra eenheden om in de volgende rondes te gebruiken. Alle eenheden op de Referentie Kaart van jouw mogelijkheid zijn beschikbaar om te kopen. De prijs van een eenheid is in IPCs aangegeven in de kosten kolom naast de naam van de eenheid.

Zie Appendix 1: Profielen op pagina 24 voor alle informatie over eenheden en hun capaciteiten.

Koop Eenheden Volgorde

1. Bestel eenheden
2. Betaal voor de eenheden
3. Plaats de eenheden in de mobilisatiezone

Stap 1: Bestel eenheden

Zoek alle eenheden uit die je wilt aankopen. Je mag net zoveel eenheden kopen als je je kunt veroorloven, ook eenheden die je aan het begin van het spel nog niet op het bord hebt.

Stap 2: Betaal voor de eenheden

Betaal het aantal IPCs aan de bank. Je hoeft niet al je IPCs uit te geven aan het kopen van eenheden.

Stap 3: Plaats de eenheden in de mobilisatiezone

Plaats de gekochte eenheden in de mobilisatiezone op het speelbord (in het zuidelijk deel van de Atlantische Oceaan). Je kunt de eenheden niet meteen gebruiken, maar je kunt ze later in je beurt in werking stellen.

ALASKA - 3 JUNI 1942
DUTCH HARBOR
JAPANESE LUCHTMACHT VALT DUTCH HARBOR AAN, WAARMEE EEN JAAR VAN GEVECHTEN IN DE ALEOETEN BEGINT.



SPEELVOLGORDE

WELKE EENHEDEN MOET IK KOPEN?

EENHEDEN KOPEN IS EEN VAN DE GROTE UITDAGINGEN VAN *AXIS & ALLIES*. HET VRAAGT JE LEGERS TE BOUWEN VOOR TOEKOMSTIGE AANVALLEN. JE MOET OVERWEGEN WELKE MOGENDHEID JE WANNEER WILT AANVALLEN. PROBEREN TE ANTICIPEREN OP DE VOLGENDE BEWEGING VAN JE VIJAND EN PROBEER EENHEDEN TE KOPEN DIE JE HELPEN DIE AANVALLEN AF TE WEREN. APPENDIX 1: EENHEDEN PROFIELEN OP PAGINA 24 VOORZIET JE VAN GEDETAILLEERDE INFORMATIE OVER ELK TYPE EENHEID.

LANDEENHEDEN: INFANTERIE IS EEN GOEDE AANKOOP VOOR VERDEDIGENDE POSITIES, OMDAT ELKE EENHEID SLECHTS 3 IPCs KOST EN EEN VOLTREFFER SCOREN BIJ EEN DOBBELSTEENWORP VAN 2 OF MINDER WANNEER ZE VERDEDIGEN (IN TERMEN VAN HET SPEL: ZE VERDEDIGEN MET 2). TANKS ZIJN DUURDER DAN INFANTERIE (5IPC's) MAAR VALLLEN AAN EN VERDEDIGEN MET 3. ZE KUNNEN OOK VERDER VERPLAATSSEN DAN ANDERE LANDEENHEDEN. ARTILLERIE KOST 4 IPCs VALT AAN EN VERDEDIGT MET 2. ARTILLERIE ONDERSTEUNT AANVALLENDE INFANTERIE EENHEDEN EN HUN AANVAL VERHOOGT NAAR 2. LUCHTDOELGESCHUT KOST 5 IPCs EN HEEFT SPECIALE VERDEDIGINGSMOGELIJKHEDEN TEGEN AANVALLENDE GEVECHTSVLIEGTUIGEN EN BOMMENWERPERS.

INDUSTRIËLE COMPLEXEN KOSTEN 15 IPCs. HET ZIJN EENHEDEN MAAR GEEN GEVECHTSEENHEDEN. ZIJ KUNNEN NIET AANVALLEN OF VERPLAATSSEN, MAAR ZE ZIJN POORTEN OM NIEUWE EENHEDEN OP HET BORD TE KUNNEN PLAATSSEN. ELK INDUSTRIËEL COMPLEX GEEFT JE DE MOGELIJKHEDEN EEN AANTAL NIEUWE EENHEDEN TE MOBILISEREN GELIJK EEN DE INKOMENSWAARDE VAN HET GEBIED.

LUCHTEENHEDEN: GEVECHTSVLIEGTUIGEN KOSTEN 10 IPCs EN ZIJN STERK IN AANVAL MAAR HEBBEN EEN BEPERKT VLUCHTGEBIED VAN 4. BOMMENWERPERS KUNNEN VERDER VLIEGEN (MAXIMAAL 6) EN KUNNEN SPECIALE STRATEGISCHE BOMBARDEMENTEN UITVOEREN OM VIJANDELIJKE PRODUCTIE TE HINDEREN, MAAR ZE KOSTEN 15 IPCs EN ZIJN VEEL ZWAKKER IN VERDEDIGING DAN GEVECHTSVLIEGTUIGEN.

ZEE-EENHEDEN: SLAGSCHEPEN ZIJN KRACHTIG, AANVALLEND EN VERDEDIGEND MET EEN WORP VAN 4 OF MINDER EN HEBBEN 2 VOLTREFFERS NODIG OM TOT ZINKEN TE WORDEN GEBRACHT. MAAR ZE KOSTEN 24 IPCs PER STUK! TORPEDOBOOTJAGERS KOSTEN DE HELFT MET 12 IPCs EN VERDEDIGEN MET 3 EN BELEMMEEREN DE VIJANDELIJKE ONDERZEEËRS. GOEDKOPE ONDERZEEËRS (8 IPCs) VERDEDIGEN EN VALLLEN AAN MET 2, MAAR ZE HEBBEN EEN DODELIJK OPENINGSVUUR SCHOT EN KUNNEN VERPLAATSSEN DOOR VIJANDIGE ZEEZONES. VLIEGDEKSCHEPEN 16 IPCs HEBBEN STERKE VERDEDIGENDE CAPACITEITEN EN STAAN JE GEVECHTSVLIEGTUIGEN TOE OM VER VAN DE KUST TE LANDEN. TRANSPORTSCHEPEN 8 IPCs VERVOEREN LANDEENHEDEN NAAR GEVECHTSGEBIEDEN MAAR ZIJN KWETSBAAR BIJ VIJANDELIJKE AANVALLEN.

FASE 3: OFFENSIEF VERPLAATSSEN VAN STUKKEN

In deze fase mag je jouw eenheden zoveel als je wilt, verplaatsen naar vijandige gebieden en zeezones. Om dit te doen verplaats je je aanvallende eenheden naar de betreffende plaatsen op het speelbord. Deze plaatsen kunnen bezet zijn door vijandige gevechtseenheden, of onbezet maar wel onder controle van de vijand. Ook een onbezet gebied aanvallen vereist een offensieve verplaatsing van je eenheden. Aanvallende eenheden kunnen van verschillende kanten tegelijk een enkele vijandige gebied aanvallen, zolang ze het kunnen bereiken vanaf hun huidige positie.

Een eenheid mag tot zijn maximale **bewegingspunten** verplaatsen. De meeste eenheden moeten stoppen als ze een vijandelijk gebied binnentreden. Een eenheid die 2 bewegingspunten heeft kan eerst

verplaatsen naar een bevriend gebied en vervolgens naar een vijandige gebied, of alleen naar een vijandig gebied verplaatsen.

Je kunt eenheden verplaatsen naar bevriende gebieden onderweg naar vijandige gebieden in deze fase, maar ze kunnen niet hun beweging in bevriende gebieden eindigen. Dat kan alleen in de fase van het strategisch verplaatsen. Onthoud dat eenheden nooit in of door neutrale gebieden kunnen verplaatsen. De geallieerden mogen nooit elkaar aanvallen en de asmogendheden mogen elkaar ook nooit aanvallen. Eenheden die aan dezelfde kant staan kunnen wel gebieden met elkaar delen.

Uitzondering: Tijdens deze fase mag je jouw eenheden verplaatsen uit gebieden waar vijandige eenheden staan, mits ze daar aan het begin van jouw beurt al stonden (dit gebeurt normaal gesproken alleen in zeezones). Door dit te doen kunnen je eenheden hun offensieve verplaatsing eindigen in een gebied dat niet bezet wordt door vijandige eenheden. Eenheden die in deze gebieden blijven staan, gaan in de volgende fase het gevecht aan.

Over het algemeen geldt dat elke aanvallende eenheid slechts bij 1 gevecht per beurt betrokken is (er zijn bepaalde uitzonderingen op deze regel, zoals een luchteenheid die door verschillende luchtdoelkanonnen wordt beschoten op verschillende gebieden tijdens zijn verplaatsing). Alle offensieve verplaatsingen worden geacht plaats te vinden op hetzelfde



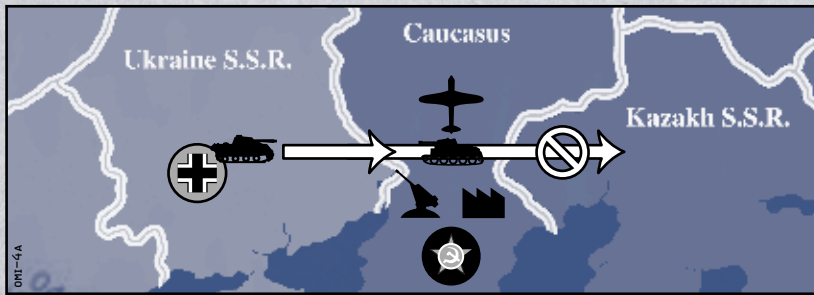
OP ZEE 56 - 6 JUNI 1942
SLAG OM MIDWAY
NA EEN DRIE DAGEN DURENDE FELLE STRIJD LIJDT DE JAPANESE KEIZERLIJKE MARINE HAAR EERSTE GROTE NEDER-
LAAG IN MEER DAN DRIE EEUWEN.



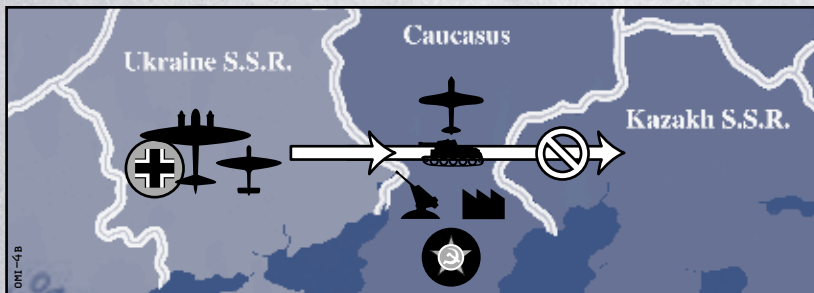


SPEELVOLGORDE

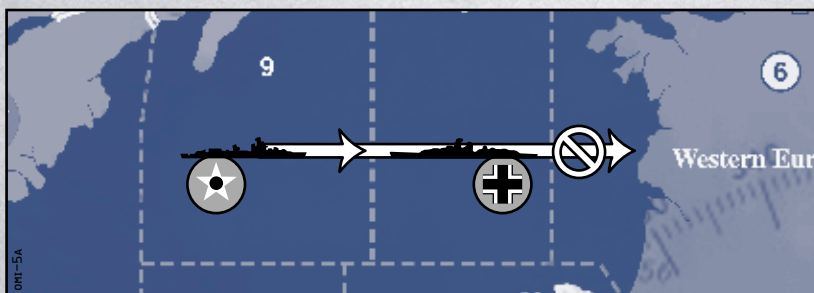
BRITS-EGYPTE - 21 JUNI 1942
TOBRUK
ROMMEL'S AFRIKA KORPS VEROVERT DE GEÏSOLEERDE HAVENSTAD IN SLECHTS TWEE DAGEN EN BEDREIGT CAÏRO.



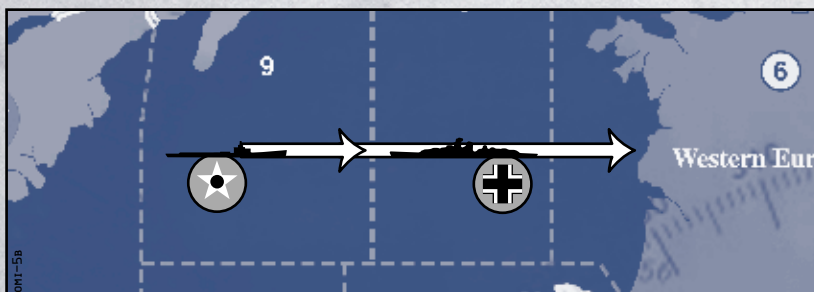
LANDEENHEDEN MOETEN HUN BEWEGING BEËINDIGEN WANNEER ZE VIJANDIGE EENHEDEN TEGENKOMEN, INCLUSIEF LUCHTDOELGESCHUT EN INDUSTRIËLE COMPLEXEN.



LUCHTEENHEDEN MOGEN DOOR VIJANDIGE GEBIEDEN VERPLAATSEN MAAR ZE ZIJN BLOOTGESTELD AAN LUCHTDOELGESCHUTVUUR TELKENS WANNEER ZE VIJANDIGE GEBIED BINNENGAAN WAAR ZICH LUCHTDOELGESCHUT BEVINDT.



ZEE-EENHEDEN (BEHALVE ONDERZEEËRS) MOETEN HUN BEWEGING EINDIGEN ZODRA ZE VIJANDIGE EENHEDEN TEGENKOMEN. MAAR ZE MOGEN DOORGAAN ALS DEZE EENHEDEN UIT ONDERGEDOKEN ONDERZEEËRS BESTAAN. SLAGSCHEPEN ONTHULLEN DE ONDERGEDOKEN ONDERZEEËRS WAARDOR DE BEWEGING EINDIGT.



ONDERZEEËRS MOGEN DOOR VIJANDIGE GEBIEDEN VERPLAATSEN. ECHTER, VIJANDIGE TORPEDOBOOTJAGERS BEËINDIGEN ONMIDDELIJK DE BEWEGING VAN DE ONDERZEEËR.

tijdstip. Dus je kunt niet een eenheid verplaatsen, gevechten uitvoeren en de eenheid in deze fase opnieuw verplaatsen. Om dezelfde reden kun je geen amfibieaanval (zie speciale gevechten op pagina 19) met hetzelfde transportschip in twee verschillende vijandige gebieden uitvoeren. Je kunt geen extra eenheden verplaatsen naar een gevechtsgebied als de aanval al is begonnen.

MOET IK AANVALLEN?

ALGEMEEN GESPROKEN ZOU JE MOETEN AANVALLEN WANNEER JE DENKT TE KUNNEN WINNEN EN NOG GENOEG EENHEDEN OVERHOUDT OM DE OVERWONNEN GEBIEDEN TE KUNNEN BEHOUDEN. ALS JE DE GRONDVERDEDIGING VAN EEN VIJAND OVERWELDIGT EN HET GEBIED HEROVERT, VERDIEN JE MEER IPCs AAN HET EINDE VAN JE BEURT. SOMS IS HET EEN GOED IDEE OM AAN TE VALLEN, ZELFS ALS JE WAARSCHIJNLIJK NIET GAAT WINNEN. HET UITSCHAKELEN VAN EENHEDEN KAN DE STRATEGIE VAN JE TEGENSTANDER VERSTOREN. ALS JE JE TERUGTREKT NADAT JE JE TEGENSTANDER GROTERE VERLIEZEN HEBT TOEGEBRACHT DAN JE ZELF AAN SCHADE HEBT OPGELOPEN, WAS HET WAARSCHIJNLIJK DE MOEITE WAARD. VOER STRATEGISCHE BOMBARDEMENTEN OF RAKETAANVALLEN UIT WANNEER JE KUNT (ZIE SPECIALE AANVALLEN OP PAGINA 19) OP DE INDUSTRIËLE COMPLEXEN VAN JE TEGENSTANDER. HET VERLIES AAN IPCs ZAL JE TEGENSTANDER HINDEREN WANNEER HIJ AAN DE BEURT IS.

Speciale Offensieve Bewegingen

Een aantal gevechtseenheden kan speciale bewegingen maken (en zelfs sommige aanvallen) tijdens deze fase. Deze zijn in detail hieronder beschreven (voor complete informatie over de eigenschappen van elke gevechtseenheid, zie Appendix 1: Profielen).

SPEELVOLGORDE

Luchteenheden

Luchteenheden (gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers) kunnen over vijandige gebieden vliegen alsof ze bevriend zijn, maar ze zijn onderworpen aan de volgende speciale regels.

Luchtdoelgeschut:

Luchtdoelgeschut kan nooit in



deze fase verplaatsen. Ze kunnen alleen strategische bewegingen maken. Maar ze kunnen tijdens deze fase wel een speciale aanval uitvoeren. Zodra een luchteenheid in een vijandelijk gebied komt waar luchtdoelgeschut staat opgesteld, krijgt het geschut een kans om de eenheid neer te halen. De eigenaar van de luchteenheid plant zijn pad met gebruikmaking van de genummerde fiches om elk gebied aan te geven waar een gevecht zou kunnen plaatsvinden (het eerste gebied is 1, de tweede 2 enzovoorts). Zodra een luchteenheid vijandig luchtdoelgeschut tegenkomt, vindt één voor één het gevecht plaats, in de volgorde waarmee de eenheid zich verplaatst.

Elke keer dat luchtdoelgeschut in een gebied wordt overvlogen door luchteenheden, schiet hij 1 keer op elke luchteenheid die het gebied binnenvliegt (slechts 1 luchtdoelgeschut per gebied kan vuren). Als het geschut mist, mag de luchteenheid zijn beweging vervolgen.

Voer alle gevechten waar een bepaalde luchteenheid of een groep van luchteenheden bij betrokken is uit, voordat je doorgaat naar de volgende.

Vliegdekschepen

Vliegdekschepen kunnen verplaatsen tijdens deze fase, maar ze moeten eerst de gevechtsvliegtuigen die deze beurt aan gevechten deelnemen “lanceren” (je hoeft niet al je vliegtuigen te lanceren die zich op een vliegdekschip bevinden). De gevechtsvliegtuigen kunnen dan een offensieve beweging doen vanaf de zeezone waar het vliegdekschip zich bevindt. Gevechtsvliegtuigen die je niet lanceert voordat je beweegt worden gezien als vracht (algemeen: deze gevechtsvliegtuigen horen tot een bevriende mogendheid). Vrucht kan niet deelnemen aan gevechten en wordt vernietigd als het vliegdekschip wordt vernietigd. Of een vliegdekschip beweegt tijdens de Offensieve- of de Strategische Bewegingsfase, een vliegdekschip kan altijd bevriende vliegtuigen op zich laten landen in de zeezone waar het zijn beweging eindigt.

Onderzeeërs

Onderzeeërs kunnen door vijandige zee-zones verplaatsen alsof het bevriende zee-zones zijn en ze hoeven geen vijandige zee-eenheden tegen te komen in deze zones. Echter, een onderzeeër die zijn offensieve verplaatsing eindigt in een vijandige zeezone moet deelnemen aan het gevecht. Aanvullend hierop eindigt de aanwezigheid van een torpedobootjager in de zee-zone de beweging van de onderzeeër.

Tanks en “Blitz”aanval

Een tank kan naar twee aangrenzende vijandige gebieden verplaatsen (“Blitz”aanval) maar alleen als het eerste gebied onbezet is. Het verkrijgt controle over het eerste gebied (plaats 1 van je controlefiches in dat gebied) voordat het beweegt naar de volgende. Vergeet niet je nationale productieniveau aan te passen als je een “Blitz”aanval uitvoert. Een tank die vijandige eenheden tegenkomt in het eerste gebied moet hier stoppen, ook als het een luchtdoelgeschut of een industrieel complex betreft.

Transportschepen

Op elk moment tijdens de offensieve verplaatsingsfase mag een transportschip landeenheden inschepen of lossen. Echter, zodra een transportschip vijandige zee-eenheden tegenkomt of gaat lossen, eindigt zijn beweging. Een transportschip dat eenheden in een vijandelijk gebied lost, begint hiermee een amfibieaanval (zie speciale gevechten op pagina 19).

Een transportschip mag zijn beweging eindigen en nog landeenheden bevatten, maar deze worden als vracht gezien totdat ze gelost worden. Vrucht kan niet deelnemen aan gevechten en wordt vernietigd als het transportschip wordt vernietigd.

Een transportschip mag niet inschepen of lossen in een gebied aangrenzend aan een vijandige zeezone, tenzij de vijandige eenheden alleen uit ondergedoken onderzeeërs bestaan (zie de regels voor ondergedoken onderzeeërs in Fase 4: Gevechten uitvoeren).



BRITTS-EGYPTE - 4 NOVEMBER 1942
EL ALAMEIN
OM OMSINGELING DOOR HET 8E ENGELSE LEGER TE VOORKOMEN TREKT ROMMEL TERUG NAAR LIBIË, WAARBIJ HIJ DE HELFT VAN ZIJN STRIDMAGT VERLIEST.



SPEELVOLGORDE

ALGERIJE - 8 NOVEMBER 1942
OPERATIE TORCH
DE TROEPEN VAN EISENHOWER LANDEN IN CASABLANCA, ORAN EN ALGIERS, WAARMEE EEN TWEDE FRONT IN NOORD AFRICA WORDT GEOPEND.

ALGERIJE - 8 NOVEMBER 1942
DE TROEPEN VAN EISENHOWER LANDEN IN CASABLANCA, ORAN EN ALGIERS, WAARMEE EEN TWEDE FRONT IN NOORD AFRICA WORDT GEOPEND.



JE MAG EEN "BLITZ" AANVAL UITVOEREN ALS HET EERSTE GEBIED BEVRIEND GEBIED IS.



JE MAG EEN "BLITZ" AANVAL UITVOEREN DOOR 2 GEBIEDEN ALS HET EERSTE GEBIED VIJANDELIJK MAAR ONBEZET IS. PLAATS EEN CONTROLEFICHE OP HET GEBIED ALS JE HET BEZET.



JE MAG EEN "BLITZ" AANVAL UITVOEREN OP EEN AANGRENZEND ONBEZET VIJANDELIJK GEBIED. NEEM DE CONTROLE OVER (PLAATS JE CONTROLEFICHE EROP) EN BEWEG DAN DE TANK TERUG NAAR HET GEBIED WAAR JE STOND.



JE MOET DE BEWEGING STOPPEN ZODRA JE VIJANDIGE EENHEDEN TEGENKOMT. ALS DE EENHEDEN ALLEEN INDUSTRIËLE COMPLEXEN EN/OF LUCHTDOELGESCHUT BEVATTEN NEEM JE DE CONTROLE OVER VAN HET GEBIED EN BEN JIJ DE NIEUWE EIGENAAR VAN DEZE EENHEDEN, MAAR JE MOET WEL DE BEWEGING VAN JE TANK BEËINDIGEN.

FASE 4: GEVECHTEN UITVOEREN

In deze fase voer je gevechten uit in elk gebied dat eenheden van beide kanten bevat. Beëindig al je offensieve bewegingen voordat je een gevecht gaat uitvoeren (een uitzondering is de amfibieaanval, waarbij zeegevechten voor de landgevechten worden uitgevoerd. Zie Speciale Gevechten op pagina 19).

Je voert gevechten uit door met dobbelstenen te gooien (ook wel **Vuren** genoemd) volgens een vaste volgorde. Alle gevechten vinden tegelijkertijd plaats, maar elk betrokken gebied of zeezone wordt apart bekeken. De aanvallende bepaalt de volgorde. Nieuwe eenheden mogen niet een gebied binnentrekken als de aanval al is begonnen.

Aanvallende en verdedigende eenheden worden beschouwd alsof ze tegelijkertijd elkaar beschieten, maar om het spel te vergemakkelijken rolt de aanvallende eerst en dan de verdediger. Sommige eenheden hebben een speciaal "openingsvuur": aanvallen die een vijandige eenheid kan vernietigen voordat deze kan terugslaan.

Als een eenheid vuurt, gooi je de dobbelsteen. **Een aanvallende eenheid maakt een treffer als jij zijn aanvalskracht of lager gooit. Een verdedigende eenheid maakt een treffer als je zijn verdedigingskracht of lager gooit.** Bijvoorbeeld: een verdedigende eenheid met een verdedigingskracht van 2 maakt een treffer alleen als hij een 1 of een 2 gooit.

Wanneer één van jouw eenheden een treffer maakt, beslist de tegenstander op welke unit dit van toepassing is. De meeste eenheden worden door 1 voltrefter vernietigd en worden slachtoffer. De tegenstander mag slachtoffers in

SPEELVOLGORDE

willekeurige volgorde aanwijzen.

IN WELKE VOLGORDE MOET IK GEVECHTEN UITVOEREN?

ALGEMEEN: VOER ALS EERSTE DE GEVECHTEN UIT DIE VOOR JOU HET MEEST BELANGRIJK ZIJN. ALS JE IN EEN BESLISSEND GEVECHT SLECHT GAAT, MOET JE EERST DE UITKOMSTEN WETEN VOORDAT JE BESLIST HOE HARD JE JE ANDERE STRIJDKRACHTEN ONDER DRUK ZET.

JE VOERT GEVECHTEN WAARBIJ LUCHTEENHEDEN ZIJN BETROKKEN UIT IN DE VOLGORDE WAARIN DEZE LUCHTEENHEDEN OVER GEBIEDEN VLIEGEN. (JE MARKEERT HET VLUCHTPAD ZOALS BESCHREVEN IN FASE 3: OFFENSIEVE VERPLAATSING). BIJVOORBEELD: WANNEER EEN GROEP BOMMENWERPERS LUCHTDOELGESCHUT TEGENKOMT EN DAARNA EEN STRATEGISCHE BOMAANVAL OP EEN INDUSTRIEEL COMPLEX UITVOERT, MOET JE BEIDE GEVECHTEN IN DEZE VOLGORDE UITVOEREN VOORDAT JE NAAR EEN VOLGEND GEVECHT OVERGAAT.

BIJ EEN AMFIBIEAANVAL (ZIE SPECIALE GEVECHTEN OP PAGINA 19) MOET JE ZEEGEVECHTEN UITVOEREN VOORDAT EEN TRANSPORTSCHIP DAT IN HET GEVECHT BETROKKEN IS, ZIJN LANDEENHEDEN KAN LOSSEN.

Gevechtvolgorde

1. Plaats eenheden op gevechtbord
2. Voer het openingsvuur uit
3. Verwijder slachtoffers door openingsvuur
4. De aanvaller vuurt
5. De verdediger vuurt
6. Verwijder slachtoffers
7. Vuur opnieuw of trek je terug
8. Bezet gebieden

Stap 1: Plaats Eenheden op gevechtbord

Het gevechtbord heeft twee kanten: Aanvaller en Verdediger. Plaats alle aanvallende en verdedigende eenheden van een gebied aan de betreffende kant in de genummerde kolommen die hun namen en silhouetten weergeven. Het getal in de kolom

van een eenheid geeft zijn aanvals- of verdedigingskracht aan.

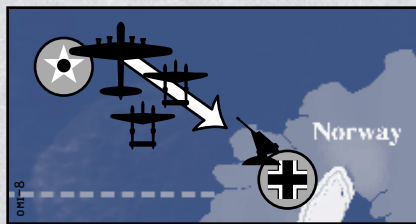
Stap 2: Voer het openingsvuur uit

Sommige eenheden kunnen vuren vóór alle anderen. Alleen deze speciaal aangewezen eenheden kunnen op dit moment vuren. Er is geen afweergeschut op dit moment.

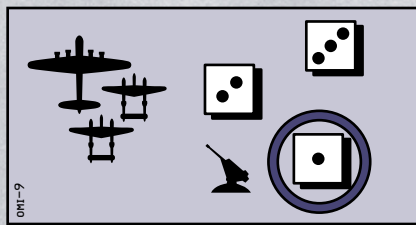
Lucht doelgeschut

Als de verdediger lucht doelgeschut aanwezig heeft en de aanvaller zet luchteenheden in, dan vuurt het lucht doelgeschut op dit moment. De verdediger rolt met 1 dobbelsteen (slechts 1 lucht doelgeschut vuurt) voor elke aanvallende luchteenheid. Elke 1 die wordt gegooid betekent de vernietiging van 1 aanvallende luchteenheid. Zijn eigenaar verplaatst deze eenheid naar de slachtofferzone van het gevechtbord. Als er geen luchteenheden in gevecht zijn, sla je deze stap over.

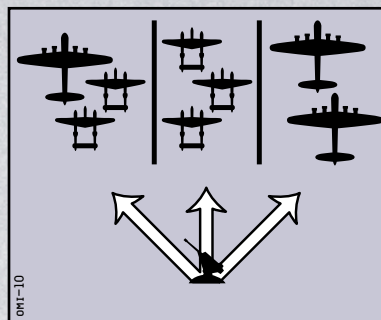
Je kunt ook de productie van de vijand aanvallen met jouw lucht doelgeschut tijdens deze stap, als je de Raketten Ontwikkeling hebt (zie raketaanvallen op pagina 20 voor meer informatie).



2 US GEVECHTSVLIETGUITEN EN EEN BOMMENWERPER VLIEGEN OVER DUIJS GEBIED WAAR LUCHTDOELGESCHUT STAAT. PLAATS ALLE EENHEDEN OP HET GEVECHTSBORD



TIJDENS HET OPENINGSVUUR GOOIT DE VERDEDIGER 1 DOBBELSTEEN VOOR ELK VLIETGUIT. ALS DE VERDEDIGER EEN 1 GOOIT IS HET VLIETGUIT Vernietigd.



EEN ENKEL LUCHTDOELGESCHUT KAN OP VLIETGUITEN SCHIETEN IN VERSCHILLENDE GROEPEN. GOOI 1 DOBBELSTEEN VOOR ELK VLIETGUIT. HET VUURT OP ALLE VLIETGUITEN IN ELKE GROEP OP ELK MOMENT DAT DE GROEP OVERVLIET. SLECHTS 1 LUCHTDOELGESCHUT PER GEBIED KAN VUREN.

Slagschip bombardement

In een amfibieaanval (zie Speciale Gevechten op pagina 19) kunnen jouw slagschepen in dezelfde zeezone als het lossende transportschip de kust bombarderen. Elk slagschip vuurt 1 keer tijdens deze stap tegen vijandige landeenheden. Als er geen vijandige landeenheden aanwezig zijn, sla je deze stap over en laat de slagschepen op het speelbord staan.

(Deze stap wordt alleen toegepast in het landgevechtdeel van amfibieaanvallen. Een slagschip dat betrokken is in het zeegevecht gedeelte van een amfibieaanval kan niet vuren in deze stap.)

Als je de Gecombineerde Bombardementen Ontwikkeling hebt, kunnen je torpedootjagers ook tijdens deze stap vuren, volgens dezelfde regels als de slagschepen.

Onderzeeërs

Zowel aanvallende als verdedigende onderzeeërs vuren tijdens deze stap. Als onderzeeërs aan beide kanten aanwezig zijn, worden ze geacht gelijktijdig te vuren. Aanvallende onderzeeërs gooien eerst, daarna verdedigende onderzeeërs.

Onderzeeërs kunnen alleen vuren op zee-eenheden.

Op ZEE 3 - 31 DECEMBER 1942
SLAG OM DE BARENTSZ ZEE
NABIJ NOORWEGEN HOUDEN VIER ENGELSE TORPEDOJAGERS DIE EEN KONVOOI ESCORTEREN STAND TEGEN EEN DUITSE OVERMAGT TOTDAT VERSTERKINGEN ARRIVEREN. EEN WOEDENDE HITLER BEVEELT DAT DE DUITSE VLOOT WORDT GESLOOPT.



SPEELVOLGORDE

Kaukasus - 22 Juli 1942
ROSTOV
HET 17E DUITSE LEGER STEEKT DE RIVIER DE DON OVER. DUITSE LEGERS NADEREN STALINGRAD EN DE KAUKASI-SCHE OLIËVELDEN.

Stap 3: Verwijder slachtoffers door openingsvuur

Maak de beide slachtofferzones leeg en leg de speelstukken terug in de voorraad van de eigenaar. Zet alle luchtdoelgeschut terug op het speelbord en ook de slagschepen die kustbombardementen hebben uitgevoerd. Verwijder geen onderzeeërs van het gevechtsbord.

Torpedobootjagers en Onderzeeër slachtoffers

Als een torpedobootjager aanwezig is in een gevecht met vijandige onderzeeërs, slaat de eigenaar van de torpedobootjager deze stap over. De slachtoffers van de onderzeeërs kunnen terugvuren op het juiste tijdstip in deze gevechtsvolgorde.

Stap 4: De aanvaller vuurt

Alle eenheden van de aanvaller vuren tijdens deze stap. Gooi 1 dobbelsteen voor elke aanvallende eenheid. Gooi voor alle eenheden van een bepaalde aanval ineens. Bij elke voltreffer moet de verdediger 1 van zijn eenheden uitkiezen en verplaatsen naar de slachtofferzone. Deze eenheden zijn nog niet meteen uit het spel: ze kunnen nog een tegenaanval doen.

Stap 5: De verdediger vuurt

Alle eenheden van de verdediger vuren tijdens deze stap. Gooi 1 dobbelsteen voor elke verdedigende eenheid (inclusief slachtoffers). Gooi voor alle eenheden van een bepaalde verdediging

ineens. Bij elke voltreffer verplaatst de aanvaller 1 eenheid naar zijn slachtofferzone.

Stap 6: Verwijder slachtoffers

Leeg beide slachtofferzones en leg de speelstukken terug in de voorraad van de betreffende spelers.

WELKE EENHEDEN MOET IK ALS SLACHTOFFER KIEZEN?

NORMAALGESPROKEN VERWIJDER JE DE STUKKEN MET DE LAAGSTE GEVECHTSSWAARDE HET EERST. INFANTERIE, VOOR ARTILLERIE. ARTILLERIE VOOR TANKS. ONDERZEEËRS VOOR TORPEDOBOOTJAGERS, TORPEDOBOOTJAGERS VOOR SLAGSCHEPEN EN GEVECHTSLIEGTUIGEN VOOR BOMMENWERPERS.

DIT IS ECHTER GEEN GOUDEN REGEL. JE KUNT ERVOOR KIEZEN OM EEN DURE BOMMENWERPER TE VERLIEZEN IN PLAATS VAN JE LAATSTE INFANTERIE OMDAT JE DIE INFANTERIE NODIG HEBT OM EEN GEBIED TE BEZETTEN. JE ZOU EEN TORPEDOBOOTJAGER KUNNEN LATEN ZINKEN IN PLAATS VAN EEN TRANSPORTSCHIP DAT NOG EENHEDEN BEVAT DIE JE NODIG HEBT VOOR EEN AMFIBIEAANVAL. HET HANGT ER MAAR NET VANAF.

ONTHOUD OOK DAT SLAGSCHEPEN 2 VOLTREFFERS NODIG HEBBEN OM TE ZINKEN. DUS, IN ELK GEVECHT WAAR EEN SLAGSCHIP BIJ BETROKKEN IS ZOU JE DE EERSTE VOLTREFFER OP HET SCHIP KUNNEN LATEN VALLEN, MAAR DENK LANG EN HARD NA VOORDAT JE DE TWEDE TREFFER NEEMT.

Stap 7: Vuur opnieuw of trek terug

Gevechten gaan automatisch door totdat één van de volgende situaties ontstaat:

- a) De Aanvaller trekt zich terug;
- b) De Aanvaller verlies al zijn eenheden;
- c) De verdediger verliest al zijn eenheden;
- d) Beide kanten verliezen al hun eenheden.

Zolang het gevecht voortduurt, herhaal je de stappen 2 tot en met 6. (eenheden die daarvoor al teruggegaan zijn naar het speelbord, komen niet opnieuw in gevecht). Elke combinatie van stappen is 1 cyclus in het gevecht.

Aanvaller trekt zich terug

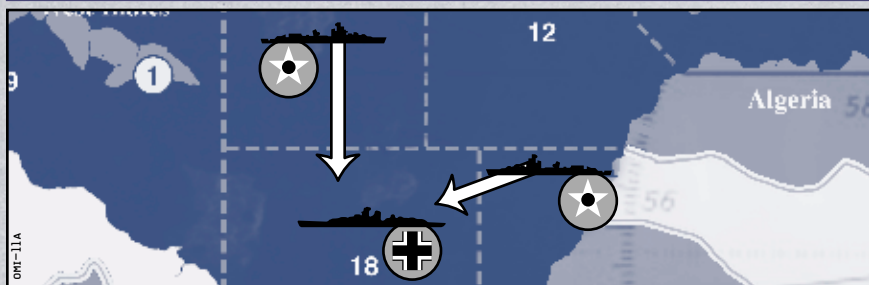
De aanvaller (nooit de verdediger) kan zich terugtrekken tijdens deze stap. Verwijder alle aanvallende land- en zee-eenheden in dat gevecht naar een enkel vriendelijk aangrenzend gebied, vanwaar ten minste 1 van de aanvallende eenheden kwam. Alle dezelfde eenheden trekken zich gezamenlijk terug naar hetzelfde gebied los van waar ze vandaan kwamen.

Luchteenheden: luchteenheden kunnen zich terugtrekken naar elk willekeurig bevriend gebied in hun bewegingsrange. Een gevechtsvliegtuig kan zich terugtrekken tot een bevriend vliegdekschip of een bevriende zeezone, zolang een vliegdekschip in de Strategische Bewegingsfase zich daar naar toe beweegt (je moet die intentie om een vliegdekschip te verplaatsen op dat moment uitspreken). Terugtrekkende luchteenheden zijn onderhevig aan luchtdoelgeschut in de gebieden waar ze overheen vliegen.

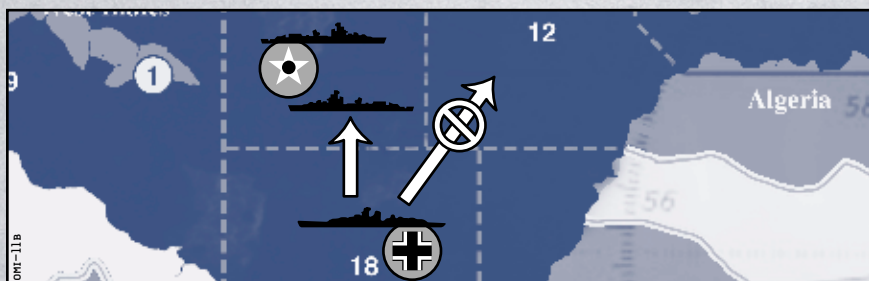
Amfibieaanvallen: Alleen luchteenheden kunnen zich terugtrekken van het landgevecht bij amfibieaanvallen. Alle landeenheden moeten het gevecht continueren.

Onderzeeërs: Onderzeeërs aan beide kanten mogen zich terugtrekken tijdens deze stap door onder te duiken. Zet de onderzeeër terug op het speelbord en leg het op zijn kant om aan

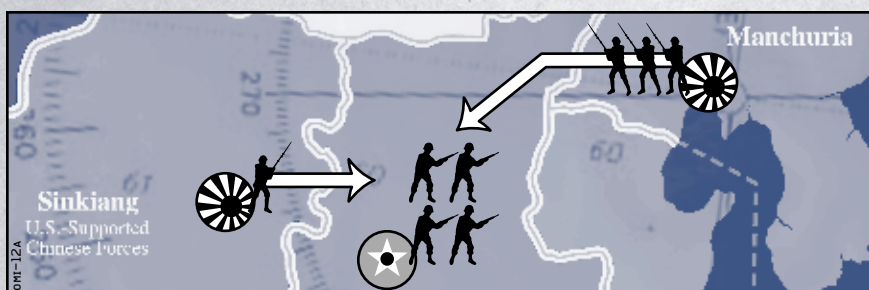
SPEELVOLGORDE



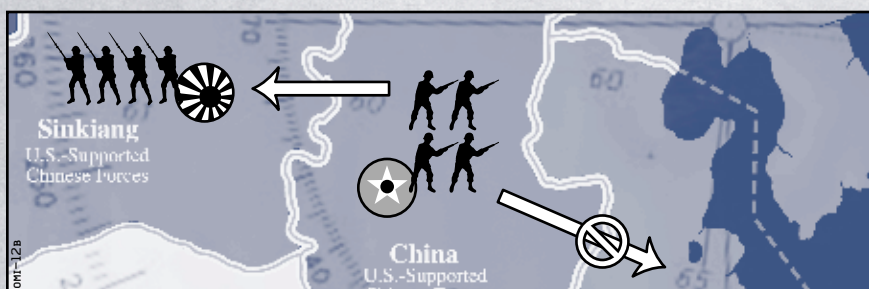
TERUTREKKING OP ZEE
DE US TORPEDOBOOTJAGERS VALLen HET DUITSE SLAGSCHIP AAN. ZE GAAN ZIJN ZEEZONE BINNEN VANUIT TWEE VERSCHILLENDE ZEEZONES.



NA EEN GEVECHTSRONDE WAARIN GEEN EENHEDEN ZIJN Vernietigd, BESLUIT DE US SPELER OM ZICH TERUG TE TREKKEN NAAR EEN ENKELE AANGRENZENDE ZEEZONE. DAT MOET EEN ZEEZONE ZIJN VAN WAARUIT TENMINSTE 1 VAN DE AANVALLENDE EENHEDEN HEEFT AANGEVallen.



TERUGTREKKEN OVER LAND
DE JAPANESE EENHEDEN VALLen CHINA VAN TWEE KANTEN AAN.



NA EEN GEVECHTSRONDE WAARIN GEEN EENHEDEN ZIJN Vernietigd, BESLUIT DE JAPANESE SPELER OM ZICH TERUG TE TREKKEN. ALLE AANVALLENDE EENHEDEN MOETEN ZICH TERUGTREKKEN NAAR EEN ENKEL AANGRENZEND GEBIED VAN WAARUIT MINSTENS EEN VAN DE AANVALLENDE EENHEDEN HEEFT AANGEVallen. (MERK OP DAT JAPAN AL ZIJN EENHEDEN NAAR DE ANDERE KANT VAN CHINA KAN VERPLAATSEN, WAT ZELFZ MIS-SCHTEN ZIJN OORSPRONKELIJKE BEDOELING IS GEWEEST.)

te geven dat het ondergedoken is. Het blijft ondergedoken tot het einde van de Strategische Bewegingsfase. Ondergedoken onderzeeërs houden geen vijandige zee-eenheden tegen bij verplaatsen).

Aanvaller of verdediger verliest alle eenheden

Zodra alle eenheden van 1 of beide kanten zijn vernietigd, eindigt het gevecht. Wanneer één speler nog eenheden overeind heeft, wint deze speler het gevecht. Als de verdediger nog eenheden over heeft, gaan deze terug naar hun plek op het speelbord.

Stap 8: Gebied bezetten

Wanneer je als aanvaller een gevecht wint in een gebied en je hebt 1 of meer overlevende landeenheden, dan neem je de controle over dat gebied over. Als alle eenheden aan beide kanten zijn vernietigd, gaat het gebied niet over naar een andere eigenaar. Zee-eenheden kunnen niet de controle over landgebieden hebben; zij moeten op zee blijven.

Luchteenheden kunnen nooit een gebied innemen. Als je alleen nog luchteenheden over hebt, kun je het gebied dat je hebt aangevallen niet bezetten, zelfs als er geen vijandige eenheden zijn overgebleven. De luchteenheden moeten terugkeren naar bevriend gebied. Wanneer luchteenheden daarbij over vijandige gebieden gaan waar luchtdoelgeschut staat, markeer je het vluchtpad met de getallenfiches net als in de Offensieve Bewegingsfase en voer je de gevechten in de juiste volgorde uit.

(Het luchtdoelgeschut zal weer 1 schot per luchteenheid vuren, zoals eerder beschreven.)

Gevechtsvliegtuigen kunnen naar een bevriend vliegdekschip of bevriende zeezone vliegen, vooropgesteld dat een bevriend vliegdekschip hier naar toe beweegt tijdens de Strategische Bewegingsfase.

Verwijder overlevende landeenheden van het gevechtsbord en plaats ze in het nieuw-overwonnen gebied. Plaats jouw controlefiche op het gebied en pas de controlefiches op de Nationale Productiekaart aan. Jouw nationale productie gaat omhoog met de waarde van het overwonnen gebied; de nationale productie van de verliezer gaat evenredig omlaag. Elk luchtdoelgeschut of industrieel complex in het overwonnen gebied blijft daar, maar behoort nu aan jou toe. (Als je een industrieel complex overneemt, kun je daar niet eerder nieuwe eenheden mobiliseren dan in je volgende beurt.)



NEW GUINEA - 2 JANUARI 1943
DE AMERIKANEN EN AUSTRALISCHE STRIDKRACHTEN VAN MACARTHUR DOEN AANVALLEN LANGS DE NOORDKUST VAN NEW GUINEA. UITEINDELIJK STRANDEN 700.000 JAPANESE SOLDATEN IN DE JUNGLE BIJ DE STILLE ZUIDZEE.





SPEELVOLGORDE

KAVKASUS - 2 FEBRUARI 1943
STALINGRAD
HET 6E DUITSE LEGER, AFGESNEDEN EN OMSINGELD DOOR EEN RUSSISCHE TEGENANVAL, GEEFT ZICH OVER NA MAANDEN VAN BITTERE STRID.

De beweging van luchteenheden beëindigen

Een luchteenheid mag zijn beweging eindigen ("landen") op een gebied dat bevriend was aan het begin van je beurt. Luchteenheden kunnen niet landen in vijandelijk gebied of in een gebied dat je net overwonnen hebt. Een gevechtsvliegtuig kan op een bevriend vliegdekschip landen of in een bevriende zeezone, zolang er in de Strategische Bewegingsfase een vliegdekschip naar toe beweegt. Wanneer een gevechtsvliegtuig niet kan landen op een vliegdekschip aan het eind van de Strategische Bewegingsfase, gaat het verloren.

Je moet een vliegdekschip laten verplaatsen om een gevechtsvliegtuig zijn beweging in een zeezone te laten beëindigen.

Je kunt niet expres een gevechtsvliegtuig in een zeezone verplaatsen dat buiten bereik van jouw vliegdekschip is (een kamikaze aanval). Je moet uitspreken dat het vliegdekschip naar de betreffende zone vaart tijdens de Strategische Bewegingsfase en je moet dat waarmaken, tenzij het gevechtsvliegtuig of het vliegdekschip voortijdig wordt vernietigd.

Een gebied bevrijden

Wanneer je een gebied verovert dat oorspronkelijk door een ander lid van jouw kant werd gecontroleerd, "bevrijd" je dat gebied. Je neemt niet de controle over, maar in plaats daarvan herkrijgt de oorspronkelijke mogendheid het gebied en de bijbehorende inkomsten.

Wanneer de oorspronkelijk gecontroleerde hoofdstad in de

handen van de vijand is op het moment dat jij het gebied bevrijdt, ontvang jij de inkomsten voor het nieuw bezette gebied en kun je gebruik maken van eventueel aanwezige industriële complexen totdat de hoofdstad is bevrijd.

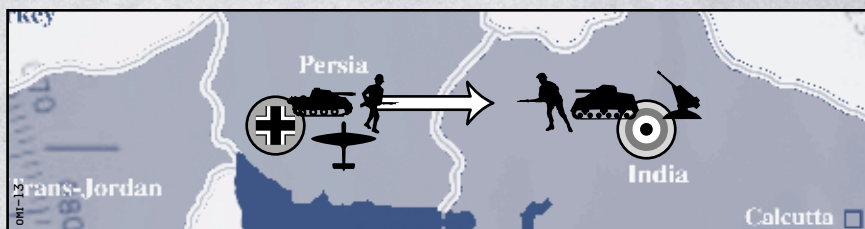
Bevrijden en overwinnen van hoofdsteden

Wanneer je een gebied overwint dat een vijandige hoofdstad bevat (Washington, Moskou, Londen, Berlijn of Tokio) volg je dezelfde procedure als bij het overwinnen van een gebied. Voeg het inkomen van het gebied toe aan jouw nationale productie. Als aanvulling krijg je alle onuitgegeven IPCs van de vorige eigenaar van de veroverde hoofdstad. Bijvoorbeeld als Duitsland Moskou verovert, terwijl de Sovjet-Unie nog 18 IPCs heeft, gaan deze meteen over naar Duitsland.

De voormalige eigenaar van de veroverde hoofdstad is nog steeds in het spel maar kan geen inkomsten nemen van gebieden die hij nog steeds controleert en kan geen nieuwe eenheden kopen totdat de hoofdstad is bevrijd. Deze speler slaat alle fasen over, behalve de Offensieve Bewegingsfase, gevechten uitvoeren fase en de Strategische Bewegingsfase. Zodra deze mogelijkheid of iemand aan zijn kant de hoofdstad bevrijdt, kan de eigenaar opnieuw inkomsten nemen van de gebieden die hij controleert en van alle oorspronkelijke gebieden die nu door bevriende eenheden zijn bezet (zie: Een gebied bevrijden, hierboven). Echter, de speler kan nog geen nieuwe eenheden aankopen. Het is een lange weg terug als je eenmaal je hoofdstad hebt verloren.

Een Overwinningstad bezetten

Als je een gebied bezet, waarin een vijandige Overwinningstad staat, vervang je de controlefiche van die mogendheid op de Overwinningsteden Kaart door één van jezelf. Als aan het eind van de ronde jouw kant genoeg Overwinningsteden controleert om aan de overwinningvoorwaarde te voldoen die je aan het begin van het spel hebt afgesproken, wint jouw kant.



MOET IK HET GEVECHTSBORD GERBUIKEN?

DE GEVECHTSVOLGORDE ZOALS DIE HIERBOVEN WORDT BESCHREVEN, GAAT ER VANUIT DAT JE HET GEVECHTSBORD VOOR ALLE GEVECHTEN GEBRUIKT. ECHTER, ERVAREN SPELERS VOEREN VAAK SIMPELE GEVECHTEN UIT ZONDER ER GEBRUIK VAN TE MAKEN. ALS HET GEVECHT GEMAKKELIJK UIT TE VOEREN IS ZONDER DE EENHEDEN VAN HET SPEELBORD TE VERPLAATSEN, KUN JE DAT DOEN. ALS EEN SPELER TOCH HET GEVECHTSBORD WIL GEBRUIKEN, MOET JE DAT DOEN.

JE MAG OOK HET GEBRUIK VAN HET GEVECHTSBORD OVERSLAAN VOOR DIE STAPPEN DIE PLAATSVINDEN ZONDER DAT ER ACTIEF WORDT BEWOGEN. BIJVOORBEELD, LUCHTEENHEDEN DIE GERAAKT WORDEN DOOR LUCHTDOELGESCHUT GAAN NAAR DE SLACHTOFFERZONE. MAAR OMDAT DIE NIET KUNNEN TERUGVUREN, KUN JE ZE OOK METEEN UIT HET SPEL VERWIJDEREN.

Voorbeeld van een gevecht

SPEELVOLGORDE

Duitsland valt het Verenigd Koninkrijk (UK) aan in India, waar zich de stad Calcutta bevindt.

Stap 1: Plaats Eenheden op gevechtsbord. Duitsland is de aanvaller. Zijn infanterie, tank en gevechtsvliegtuig zijn geplaatst in de betreffende kolommen aan de aanvallerkant op het gevechtsbord (respectievelijk 1, 3, en 3). Het Verenigd Koninkrijk plaatst zijn tank, infanterie en luchtdoelgeschut in de betreffende kolommen aan de verdedigerkant (respectievelijk 3, 2, en 1)

Stap 2: Voer het openingsvuur uit.

Het UK luchtdoelgeschut vuurt op het Duitse gevechtsvliegtuig. De UK rolt een 1- a voltreffer! Duitsland verplaatst het gevechtsvliegtuig naar de slachtofferzone aan de aanvallerkant, en de UK retourneert het luchtdoelgeschut naar het speelbord.

Stap 3: Verwijder slachtoffers door openingsvuur. Het Duitse gevechtsvliegtuig wordt vernietigd en verwijderd van het gevechtsbord.

Stap 4: De aanvaller vuurt. Duitsland rolt een dobbelsteen voor de infanterie en gooit een 4: een misser. Maar een dobbelsteen voor de tank levert een 2 op, wat een voltreffer betekent. De UK kiest de infanterie als slachtoffer en verplaatst het speelstuk naar de slachtofferzone van de verdediger.

Stap 5: De verdediger vuurt. De UK rolt een dobbelsteen voor de tank, die een verdedigingskracht van 3 heeft, en eentje voor de infanterie, met een verdedigingskracht van 2 (ook al bevindt deze zich in de slachtofferzone). De UK speler rolt een 4 en een 5: twee missers.

Stap 6: Verwijder slachtoffers De UK infanterie is vernietigd.

Stap 7: Vuur opnieuw of trek je terug. Duitsland wil niet terugtrekken, dus een nieuw gevecht begint opnieuw vanaf stap 2. Er is echter geen activiteit in stap 2 en 3, omdat er geen eenheden meer zijn die openingsvuur kunnen uitvoeren.

(Tweede) Stap 4: De aanvaller vuurt. Duitsland rolt een dobbelsteen voor de infanterie en rolt een 1, een voltreffer. Het laatste speelstuk van de UK, de tank, wordt slachtoffer. Duitsland rolt niet opnieuw voor de tank omdat de verdediger geen eenheden meer over heeft.

(Tweede) Stap 5: De verdediger vuurt. De UK gooit voor de tank (nu een slachtoffer) een gooit een 2, een voltreffer. Duitsland kiest zijn infanterie als slachtoffer.

(Tweede) Stap 6: Verwijder slachtoffers. De UK tank en de Duitse infanterie zijn vernietigd.

(Tweede) Stap 7: Vuur opnieuw of trek je terug. De UK heeft al zijn eenheden verloren, dus Duitsland wint, en het gevecht is voorbij.

Stap 8: Gebied bezetten. Duitsland heeft India bezet, een gebied met een inkomenswaarde van 3. Duitsland positioneert de overgebleven tank naast het bezette luchtdoelgeschut in het gebied and plaatst een Duits controlefiche. De Duitse fiche op de Nationale Produktiekaart gaat 3 omhoog. De fiche van het Verenigd Koninkrijk gaat 3 omlaag. Duitsland heeft nu ook de stad Calcutta in handen. Duitsland verwijdert het UK controlefiche bij Calcutta op de Stedenkaart. De asmogendheden zijn een stap dichterbij de overwinning.

Speciale gevechten

Tijdens deze fase vinden sommige speciale acties en gebeurtenissen plaats. Deze worden in detail hieronder beschreven.

Amfibieaanvallen

Tijdens een amfibieaanval worden landeenheden gelost vanaf transportschepen en vallen een vijandelijk kustgebied aan (een gebied dat aan een zeezone grenst) of een eilandengroep. De aanvaller moet het doel van een amfibieaanval tijdens de Offensieve Bewegingsfase duidelijk maken. Tijdens de Gevecht Uitvoeren fase, kan de speler de aanval afblazen, maar mag niet zijn aanval naar een ander gebied verplaatsen.

Zeegevechten: Als er vijandige zee-eenheden aanwezig zijn in de zeezone waar het transportschip (of schepen) zal lossen, moet je eerst een zeegevecht uitvoeren. Dit wordt gedaan als elk ander gevecht, met dien verstande dat alleen zee- en luchteenheden kunnen meedoen. Al jouw zee-eenheden (inclusief jouw transportschip) vallen alle vijandige zee-eenheden en gevechtsvliegtuigen in die zeezone aan. Als je alle vijandige zee-eenheden uit de weg ruimt, kunnen de resterende transportschepen de landeenheden lossen en begint op dat moment het landgedeelte van de amfibieaanval.

Als er een zeegevecht plaatsvindt, vuren je slagschepen tegelijk met je andere aanvallende eenheden, maar niet in de openingsvuur fase. Ze kunnen niet de



SOLOMON EILANDEN - 8 FEBRUARI 1943
GUADALCANAL
NA ZES MAANDEN VECHTEN EVACUEREN DE JAPANERS DE KUST VAN GUADALCANAL OP DE SOLOMON EILANDEN.





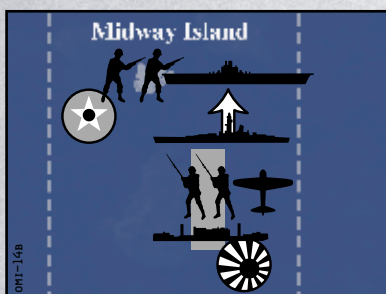
SPEELVOLGORDE

LIBIE - 12 MEI 1943
TUNIS
DUITSE EN ITALIAANSE TROEPEN GEVEN NOORD AFRIKA OVER AAN DE GEALLIEERDEN.

aanvallende landeenheden ondersteunen (zie onder).



IN DEZE AMFIBIEAANVAL MAG HET JAPANESE SLAGSCHIP EEN BOMBARDMENT UITVOEREN TIJDENS HET OPENINGSVUUR, OMDAT ER GEEN VIJANDIGE ZEE-EENHEDEN AANWEZIG ZIJN. BIJ EEN WORP VAN 4 OF MINDER VERNIETIGT JAPAN 1 US INFANTERIE.



MAAR TIJDENS DEZE AANVAL MOETEN ALLE JAPANESE ZEE-EENHEDEN ZICH EERST RICHTEN OP HET US VliegDEKSCHIP, ZODAT HET SLAGSCHIP GEEN BOMBARDMENT TIJDENS HET OPENINGSVUUR KAN UITVOEREN. DE AANVALLENDE LANDEENHEDEN KUNNEN ZICH NIET TERUGTREKKEN MAAR HET GEVECHTSVLIEGTUIG WEL.

Landgevechten: Het landgevecht wordt afgehandeld als elk ander gevecht, met dien verstande dat aanvallende landeenheden zich niet kunnen terugtrekken (zelfs niet als ze van aangrenzende gebieden komen of over land zijn gegaan). Als er geen zeegevecht heeft plaatsgevonden, kunnen slagschepen een amfibieaanval ondersteunen met een kustbombardement (zie Voer openingsvuur uit).

Elke slagschip vuurt eenmaal tijdens het openingsvuur tegen vijandige landeenheden in het gebied dat wordt aangevallen.

Luchteenheden: Een luchteenheid mag deelnemen aan het zeegevecht of aan het landgevecht bij een amfibieaanval, maar niet aan beide. De aanvallende speler moet de luchteenheden vooraf aanwijzen en kan hun opdracht niet later aanpassen. Aanvallende luchteenheden, of ze nu aan het

zeegevecht of aan het landgevecht deelnemen, mogen zich terugtrekken volgens de normale regels.

Verdedigende gevechtsvliegtuigen op vliegdekschepen kunnen alleen verdedigen tijdens het zeegevecht. Verdedigende luchteenheden in een gebied kunnen alleen in het landgevecht verdedigen.

Artillerie ondersteunt Infanterie

Wanneer een infanterie samen met een artillerie aanvalt, wijzigt de aanvalskracht van de infanterie in 2. Elke infanterie-eenheid moet één op één ondersteund worden door artillerie. Als je meer infanterie-eenheden in het gevecht hebt dan artillerie eenheden, blijft de aanvalskracht van de infanterie op 1 staan.

Schade aan het slagschip

In tegenstelling tot andere gevechtseenheden, heeft een slagschip 2 voltreffers nodig om vernietigd te worden. Als een slagschip wordt geraakt, leg je die op zijn kant om aan te geven dat hij beschadigd is. Je verplaatst hem niet naar de slachtofferzone totdat hij zijn tweede voltreffer in hetzelfde gevecht heeft opgelopen. Als een slagschip een gevecht overleeft met 1 voltreffer, zet je hem weer recht op het speelbord. Zijn schade is "gerepareerd" en is weer onbeschadigd bij het begin van het volgende gevecht.

Internationale Strijdkrachten

Eenheden aan dezelfde kant kunnen een gebied of zee-zone delen en hierdoor een internationale strijdkracht vormen. Zulke strijdkrachten kunnen gezamenlijk verdedigen, maar niet gezamenlijk aanvallen.

Internationale Verdediging:

Wanneer een gebied met een internationale strijdkracht wordt aangevallen, verdedigen alle eenheden gezamenlijk het gebied. De aanvaller vuurt zoals gebruikelijk

eerst. Als hij een voltreffer maakt, beslissen de verdedigers in overleg wie het slachtoffer wordt; als ze er niet uitkomen kiest de aanvaller. Elke verdediger gooit apart voor zijn eenheden om te verdedigen.

Internationale Aanval: Een internationale strijdkracht kan niet gezamenlijk hetzelfde gebied aanvallen. Elke aanvallende mogendheid beweegt en vuurt zijn eigen eenheden in zijn eigen beurt. Een gevechtsvliegtuig mag gelanceerd worden van een vliegdekschip van een bevriende mogendheid, maar het vliegdekschip mag niet verplaatsen tot zijn eigenaar aan de beurt is. Ook kan een transportschip een bevriend gevechtsvliegtuig als vracht vervoeren, maar het gevechtsvliegtuig kan niet deelnemen in een aanval waarbij dat transportschip betrokken is. Een landeenheid kan een kustgebied aanvallen vanaf een bevriend transportschip, maar hij wordt alleen gelost in de beurt van zijn eigenaar.

Transportschepen en Internationale Strijdkrachten:

Transportschepen van een bevriende mogendheid kunnen jouw landeenheden laden en lossen. Dit proces verloopt in drie stappen:

1. Jij laadt jouw landeenheden aan boord van het bevriende transportschip in jouw beurt.
2. De eigenaar van het transportschip verplaatst het (of niet) in zijn eigen beurt.
3. Jij lost jouw landeenheden in je volgende beurt.

Raketaanvallen

Als jij de Rakettenontwikkeling hebt, kan jouw luchtdoelgeschut fungeren als een raketlanceerinstallatie. Je kunt een economische aanval op een vijandelijk industrieel complex uitvoeren om zo IPCs te vernietigen. Tijdens de gevechtsfase wijs je luchtdoelgeschut aan dat raketaanvallen uitvoert. Er is geen verdediging tegen deze aanval. Kies een industrieel complex binnen een afstand van 3 gebieden

en rol een dobbelsteen voor elk betrokken luchtdoelgeschut. Elk luchtdoelgeschut kan maximaal zoveel schade toebrengen als de inkomstenwaarde van het betreffende gebied. De tegenstander moet het verloren aantal IPCs teruggeven aan de bank, of als hij niet voldoende bezit, al zijn IPCs.

Strategisch bombardement

Een strategisch bombardement is een economische aanval op een vijandelijk industrieel complex om IPCs te vernietigen. Alleen bommenwerpers mogen strategische bombardementen uitvoeren.

Voer een strategisch bombardement uit als een regulier gevecht. In dit geval doen alleen aanvallende bommenwerpers en verdedigend luchtdoelgeschut mee, alhoewel je ook een ander (regulier) gevecht op hetzelfde gebied in deze beurt kunt uitvoeren. De bommenwerper die je al gebruikt voor het strategische bombardement doet in het reguliere gevecht niet meer mee.

Tijdens het openingsvuur, vuurt vijandelijk luchtdoelgeschut op elke aanvallende bommenwerper. Alle bommenwerpers die overleven, mogen het industriële complex aanvallen. Gooi een dobbelsteen voor elke overlevende bommenwerper. Let op: elke bommenwerper kan niet meer schade toebrengen dan de inkomenswaarde van het betreffende gebied. De tegenstander moet het verloren aantal IPCs teruggeven aan de bank, of als hij niet voldoende bezit, al zijn IPCs.

Het strategische bombardement is nu afgelopen. Verwijder alle betrokken bommenwerpers van het gevechtbord. Zij kunnen niet aan andere gevechten in het gebied deelnemen. De bommenwerpers keren terug naar een bevriend gebied.

FASE 5: STRATEGISCHE BEWEGINGSFASE

In deze fase kun je alle eenheden die niet eerder zijn bewogen (tijdens de Offensieve Bewegingsfase) of aan gevechten hebben deelgenomen in jouw beurt, verplaatsen. Dit is een goed moment om je eenheden te verzamelen, om kwetsbare gebieden te versterken of om de voorhoede aan te vullen. Je kunt niet naar vijandige gebieden verplaatsen in deze fase.

Waar eenheden naar toe kunnen verplaatsen

Land Eenheden: Landeenheden kunnen naar elk bevriend gebied verplaatsen. Ze kunnen nooit naar vijandige gebieden verplaatsen, ook niet naar vijandige gebieden die onbezet zijn.

Luchteenheden: Luchteenheden kunnen landen in bevriende gebieden. Ze kunnen hun beweging niet beëindigen in vijandige gebieden of in gebieden die je deze beurt hebt bezet. Gevechtsvliegtuigen kunnen landen op elk bevriend vliegdekschip, ook degenen die tijdens deze fase zelf verplaatsen (maar niet tijdens hun beweging, zie hieronder).

Zee-eenheden: Zee-eenheden kunnen door alle bevriende zee-zones varen. Ze kunnen niet door vijandige zeezones varen, tenzij de vijandige krachten in dat gebied alleen uit ondergedoken onderzeeërs bestaan. Transportschepen kunnen naar bevriende kustgebieden varen en daar vracht laden en lossen, tenzij ze tijdens de Offensieve Bewegingsfase al bewogen

hebben. Transportschepen die aan gevechten hebben deelgenomen mogen laden of lossen (niet beide) tijdens deze fase, maar niet als zij zich uit dat gevecht hebben teruggetrokken.

Vliegdekschepen kunnen naar zee-zones varen die bevriende gevechtsvliegtuigen bevatten om landing toe te staan.

Onthoud dat de intentie om dat te doen, verplicht is tijdens de Offensieve Bewegingsfase als een gevechtsvliegtuig zijn Offensieve Bewegingsfase in een zee-zone beëindigt. Een vliegdekschip moet zijn beweging beëindigen zodra een gevechtsvliegtuig erop is geland.

Onderzeeërs kunnen hun strategische beweging niet beëindigen in vijandige zee-zones. Aan het eind van deze fase komen alle ondergedoken onderzeeërs weer boven. Dit lokt geen gevecht uit, ook al zijn er vijandige eenheden in die zee-zone. Het uitvoeren van de gevecht fase van deze beurt is voorbij.

Maar, een speler die de Offensieve Bewegingsfase begint met eenheden in een zee-zone waar zich vijandige onderzeeërs bevinden, mag ervoor kiezen om niet te verplaatsen en in plaats daarvan de onderzeeërs aan te vallen.



RUSLAND - 5 JULI 1943
SLAG OM KOERSK
IN DE GROOTSTE TANKSLAG OOK BOTSSEN RUSSISCHE EN DUITSE TANKS IN HET ZUIDEN VAN RUSLAND. DE RUSSISCHE CAMPAGNE VAN DUITSLAND EINDIGT IN EEN RAMP.



SPEELVOLGORDE

DUITSLAND - 27 JULI, 1943
BOMBARDEMENT VAN HAMBURG
IN EEN CAMPAGNE VAN ENGELAND EN AMERIKA MET STRATEGISCHE BOMBARDEMENTEN VERANDERT DE BINNENSTAD VAN HAMBURG IN EEN VUURZEE.

WAAR MOET IK NAAR TOE VERPLAATSEN?

HIERMEE BEREID JE JE VOOR OP DE TOEKOMST. BEWEEG EENHEDEN OM GEBIEDEN EN ZEEZONES TE VERDEDIGEN DIE JE WAARDEVOL VINDT, IN HET BIJZONDER JOUW HOOFDSTEDEN EN OVERWINNINGSTEDEN. PLAATS EENHEDEN DIE JE KUNT VERLIEZEN IN DE WEG VAN VIJANDIGE KRACHTEN OM DEZE AF TE REMMEN. VERSTERK EENHEDEN DIE GEBIEDEN HEBBEN VEROVERD. BEWEEG JE TRANSPORTSCHEPEN EN VliegDEKSCHEPEN NAAR PLAATSEN WAAR ZE BEVRIENDE EENHEDEN KUNNEN OPPIKKEN EN VERPLAATSEN NAAR CRUCIALE GEBIEDEN. HAAL EENHEDEN MET WEINIG VERDEDIGINGSKRACHT UIT DE GEVARENZONE. VERSTERK JE BEZETTE GEBIEDEN WAAR JE NOG INDUSTRIËLE COMPLEXEN WILT BOUWEN. MAAR VOORAL, LAAT NERGENS IETS STAAN DAT DAAR LATER NIET HANDIG IS.

FASE 6: NIEUWE EENHEDEN MOBILISEREN

Tijdens deze fase zet je de eenheden in die je tijdens de Koop Eenheden fase hebt aangekocht. Verplaats de nieuw gekochte eenheden van de mobilisatiezone op het speelbord naar gebieden waar industriële complexen staan die jij vanaf het begin van je beurt onder controle hebt. Je kunt nog niet de industriële complexen benutten die je deze beurt pas hebt bezet.

Beperkingen voor het plaatsen

Je kunt maar een bepaald aantal eenheden mobiliseren, namelijk maximaal zoveel als de inkomenswaarde van het gebied waar het industriële

complex zich bevindt. Je kunt geen eenheden plaatsen bij een industrieel complex van een bevriende mogendheid, tenzij zijn hoofdstad in handen is van de vijand (zie: een gebied bevrijden op pagina 18).

Plaats landeenheden en bommenwerpers alleen in gebieden die bij voorkeur industriële complexen bevatten. Ze komen niet in het spel via transportschepen of vliegdekschepen. Maar gevechtsvliegtuigen kunnen wel in het spel komen via nieuw gebouwde vliegdekschepen.

Plaats zee-eenheden alleen in zeezones aangrenzend aan gebieden die bij voorkeur industriële complexen bevatten. Nieuwe zee-eenheden kunnen ook in een vijandige zee-zone in het spel komen (er vindt geen gevecht plaats omdat de Gevechten uitvoeren fase voorbij is). Nieuwgebouwde vliegdekschepen kunnen in het spel komen met gevechtsvliegtuigen aan boord, of deze nu in deze beurt zijn gebouwd of al het in het gebied waren waar het industriële complex staat. Plaats nieuwe

industriële complexen in elk gebied dat je vanaf het begin van je beurt onder controle hebt en dat een inkomenswaarde van tenminste 1 heeft. **Je kunt nooit meer dan 1 industrieel complex per gebied bezitten.**

FASE 7: INKOMSTEN

In deze fase verdien je productieinkomsten om toekomstige aanvallen en strategieën te kunnen financieren. Kijk naar het nationale productie niveau (door jouw controlefiche aangegeven) op de Nationale Productiekaart en neem evenzoveel IPCs van de bank. Je kunt je inkomen controleren door de waarde van alle gebieden die je controleert bij elkaar op te tellen.

Als jouw hoofdstad onder de controle van een vijandige mogendheid is, kun je geen inkomsten nemen (zie: Bezetten en Bevrijden van hoofdsteden op pagina 18). Een mogendheid kan geen IPCs lenen of geven aan een andere mogendheid zelfs niet als beide mogendheden aan dezelfde kant vechten.

Jouw beurt beëindigen

Op het moment dat je inkomsten hebt genomen tijdens je beurt, is je beurt afgelopen en begint de volgende speler. Zodra alle mogendheden hun beurt hebben uitgevoerd, check je of er een

IS ER EEN OVERWINNAAR?

overwinnaar is.

Aan het eind van de ronde, als alle vijf mogendheden hun beurt hebben uitgevoerd, controleer je of een kant aan de voorwaarden van de vooraf afgesproken overwinning voldoet.

Kleine overwinning bij 8 Overwinningssteden onder controle, Grote overwinning bij 10 Overwinningssteden onder controle en Totale Overwinning bij 12 Overwinningssteden onder controle.

Als jouw kant voldoende Overwinningssteden controleert, winnen al deze landen de oorlog. Als nog niet aan de voorwaarden wordt voldaan, begin je een nieuwe beurt en wordt het conflict voortgezet.

Individuele Winnaar

Hoewel Axis & Allies een teamspel is, is het ook mogelijk om een individuele winnaar uit te roepen (dit is optioneel, omdat de meeste spelers het teamaspect prefereren boven individuele roem). Trek het start Nationale Productieniveau van elke speler van de winnende kant af van zijn uiteindelijke Nationale Productieniveau. De mogendheid die zijn Nationale Productieniveau het meest heeft verhoogd, is de individuele winnaar.



OEKRAÏNE - 5 NOVEMBER 1943
KIEV

DE HOOFDSTAD VAN DE OEKRAÏNE WORDT BEVRIDJ DOOR RUSSISCHE TROEPEN.



APPENDIX 1: PROFIELEN

ZUID EUROPA - 22 JANUARI 1944
ANZIO
AMERIKAANSE EN ENGELSE TROEPEN VESTIGEN EEN BRUGGENHOOFD OP DE DOOR DUITSERS BEZETTE ITALIAANSE KUST.
NA MAANDEN VAN ELLENDIGE STRIJD HEBBEN DE GEALLIEERDEN CONTROLE OVER HET GROOTSTE DEEL VAN ITALIË.

Dit gedeelte bevat gedetailleerde informatie over elke eenheid in het spel. Elke soort heeft een korte beschrijving, inclusief de nationale onderscheidingsmogelijkheden en geeft dan de kosten in IPCs, de aanvals- en verdedigingswaarde en het aantal gebieden of zeezones dat de eenheid kan verplaatsen. Elk type eenheid heeft ook speciale vaardigheden die hieronder nog eens kort zijn weergegeven.

LANDEENHEDEN

Infanterie, artillerie, tanks en luchtdoelgeschut kunnen alleen in gebieden aanvallen en verdedigen. Alleen infanterie, artillerie en tanks kunnen vijandige gebieden bezetten. Alles behalve industriële complexen kan vervoerd worden door transportschepen. Industriële complexen zijn gesitueerd in gebieden maar kunnen niet verplaatsen, aanvallen, verdedigen of verscheept worden.

Infanterie

Beschrijving: Soldaten die de ruggengraat vormen van alle soorten grondtroepen.



USSR:
Sovjet Rode leger



Duitsland:
Duitse Leger



UK:
Brits
Nationaal Lege



Japan:
Keizerlijk
Japanse Leger



US:
US Leger

Kosten: 3
Aanval: 1 (2 mits ondersteund door artillerie)
Verdediging: 2
Verplaatsen: 1

Speciale vaardigheden

Ondersteund door Artillerie: Wanneer een infanterie tegelijk met artillerie aanvalt, stijgt de aanvalswaarde van artillerie naar 2. Elke infanterie-eenheid moet 1 op 1 worden ondersteund door artillerie. Als je meer infanterie hebt dan artillerie dan blijft de aanvalswaarde steken op 1. Bijvoorbeeld: als je aanvalt met twee artillerie en vijf infanterie, hebben 2 infanterie-eenheden een aanvalswaarde van 2 en de rest 1. Infanterie wordt niet ondersteund door artillerie bij de verdediging.

Artillerie

Beschrijving: Zwaar batterijgeweer dat infanterieaanvallen kan ondersteunen.



geallieerden:
105 mm
houwitser



Duitsland:
88 mm



Japan:
Model 92 (1932)
70 mm houwitser

Kosten: 4
Aanval: 2
Verdediging: 2
Verplaatsen: 1

Speciale vaardigheden

Infanterie ondersteunen: Wanneer een infanterie tegelijk met artillerie aanvalt, stijgt de aanvalswaarde van artillerie naar 2. Elke infanterie-eenheid moet 1 op 1 worden ondersteund door artillerie. Infanterie wordt niet ondersteund door artillerie bij de verdediging.



APPENDIX 1: PROFIELEN

Tanks

Beschrijving: Gepantserde eenheden die hard kunnen toestaan.



USSR:
T-34



Duitsland:
Panther



UK, US:
Sherman



Japan:
Type 95 Kyugo
light tank

Kosten: 5

Aanval: 3

Verdediging: 3

Verplaatsen: 2

Speciale vaardigheden

“Blitz”aanval: Tijdens de Offensieve Bewegingsfase kan een tank zich naar twee vijandige gebieden verplaatsen, maar alleen als het eerste gebied onbezett is. Het verkrijgt controle over het eerste gebied, voordat het doorgaat naar het volgende gebied. Dit wordt een “Blitz”aanval genoemd. Het tweede gebied kan bevriend of vijandig zijn, of zelfs het gebied waar de tank vandaan kwam. Een tank die vijandige eenheden in het eerste gebied tegenkomt moet daar zijn beweging beëindigen, ook al is het een luchtdoelgeschut of een industrieel complex.

Luchtdoelgeschut

Beschrijving: Afweergeschut dat binnenvliegende luchteenheden neergeschiet.



Kosten: 5

Aanval: - (1 dobbelsteen voor IPC verlies tijdens raketaanval)

Verdediging: 1 (alleen tijdens openingsvuur)

Verplaatsen: 1 (alleen strategische beweging)

Speciale vaardigheden

Niet aanvallen: een luchtdoelgeschut kan nooit verplaatst worden tijdens de Offensieve Bewegingsfase (behalve wanneer het vervoerd wordt op een transportschip). Het kan niet aanvallen, behalve dan om een raketaanval uit te voeren. (Zie: Raketaanvallen op pagina 20)

Luchteenheden neerschieten: Een luchtdoelgeschut kan aanvallende luchteenheden neerschieten. Telkens als een luchteenheid een gebied binnengaat waar vijandelijk luchtdoelgeschut staat, vuurt het luchtdoelgeschut 1 keer tijdens de Openingsvuur fase van het gevecht. Werp een dobbelsteen voor elke aanvallende luchteenheid (slechts 1 luchtdoelgeschut in een gebied kan aanvallen, zelfs als deze door verschillende mogelijkheden worden gecontroleerd). Gooi je een 1 dan is één aanvallende luchteenheid vernietigd.

Kan gebruikt worden door binnenkomende strijdkrachten: Als een gebied bezet is, dan is elk aanwezig luchtdoelgeschut daar ook bezet. De bezettende speler kan deze gebruiken in toekomstige gevechten. Luchtdoelgeschut wordt nooit vernietigd, behalve als een transportschip dat luchtdoelgeschut vervoert, wordt vernietigd. Als je luchtdoelgeschut verplaatst naar bevriend gebied, plaats je 1 van je controlefiches eronder. Als je een gebied bevrijdt dat een luchtdoelgeschut bevat, verwijder je dat controlefiche en geef je het terug aan de eigenaar.

Wapenontwikkeling—Raketten: Als je de Rakettenontwikkeling hebt, kan je luchtdoelgeschut fungeren als een raketlanceerinrichting. Je kunt vijandige productie aanvallen met jouw luchtdoelgeschut tijdens de openingsvuur fase van het gevecht. Dit is de enige situatie waarin luchtdoelgeschut kan aanvallen. Kies een industrieel complex binnen een afstand van 3 gebieden en gooi een dobbelsteen per raketlanceerinrichting. (het maximum dat een raket aan schade kan veroorzaken is de inkomenswaarde van het aangevallen gebied) De tegenstander moet dat aantal IPCs teruggeven aan de bank.



FRANS INDO-CHINA - 13 MAART 1944
HET GOUDEN FORT
ENGELSE TROEPEN VEROVEREN BINNENVALLEN.
RAZAKIL IN BIRMA, TERWIL CHINESE EN INDIASE DIVISIES OP DIVERSE FRONTEN





APPENDIX I: PROFIELEN

Industriële complexen

Beschrijving: Fabrieken die nieuwe eenheden produceren



Kosten: 15

Aanval: -

Verdediging: -

Verplaatsen: -

Speciale vaardigheden

Kan niet Aanvallen, Verdedigen, of Verplaatsen: Een industrieel complex kan nooit aanvallen, verdedigen, of verplaatsen. Het kan niet vervoerd worden per transportschip. Het wordt nooit op het gevechtbord geplaatst. Wanneer het geraakt wordt door raketten of een strategisch bombardement wordt het industriële complex niet vernietigd, maar in plaats daarvan geeft de eigenaar IPCs af aan de bank.

Mobilisatiegebieden: Je kunt alleen eenheden mobiliseren in gebieden waar industriële complexen staan die jij controleert vanaf het begin van jouw beurt. Je kunt maximaal het aantal eenheden mobiliseren gelijk aan de inkomenswaarde van het gebied waar het industriële complex zich bevindt (bijvoorbeeld: een industrieel complex in Oost Canada kan tot 3 eenheden per beurt mobiliseren). Je kunt nieuwe industriële complexen plaatsen in elk gebied dat je vanaf het begin van je beurt controleert en dat een minimale inkomenswaarde van 1 heeft.

Kan gebruikt worden door binnenkomende strijdkrachten: Wanneer een gebied bezet is, is het daargelegen industriële complex ook bezet. Het kan door de overnemende speler worden gebruikt in de beurt volgend op die waarin het gebied is bezet. Industriële complexen worden nooit vernietigd. Je kunt geen nieuwe eenheden plaatsen bij een industrieel complex dat door een bevriende mogendheid wordt bezet, tenzij zijn hoofdstad in handen van de vijand is (zie: gebied bevrijden op pagina 18).

Zelfs als jij een gebied bevrijdt dat een industrieel complex bevat, kun je het complex niet gebruiken; de oorspronkelijke eigenaar kan het weer gebruiken in zijn volgende beurt.

LUCHTEENHEDEN

Gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers kunnen aanvallen en verdedigen in zowel landgebieden als zeezones. Ze kunnen alleen landen in bevriende gebieden of (in het geval van gevechtsvliegtuigen) op bevriende vliegdekschepen. Jouw luchteenheden kunnen niet landen in gebieden die je net bezet hebt, of ze daar nu in het gevecht hebben meegedaan of niet. Luchteenheden kunnen door vijandige gebieden en zeezones verplaatsen alsof deze bevriend zijn. Echter, ze worden blootgesteld aan luchtdoelgeschut, telkens als ze een vijandelijk gebied binnenvliegen waar luchtdoelgeschut staat.

Om de reikwijdte te bepalen, tel je elk gebied dat jouw luchteenheid binnenvliegt vanaf de start. Wanneer je beweegt over water vanaf een kustgebied of een eilanden groep, tel je de eerste zeezone als 1 gebied. Wanneer je naar een eilandgroep vliegt, tel je de omliggende zeezone en de eilandengroep zelf als elk 1 gebied. Luchteenheden die op een eiland staan, kunnen niet de omliggende zeezone verdedigen. Wanneer je een gevechtsvliegtuig vanaf een vliegdekschip beweegt, tel je de zeezone waar het vliegdekschip zich bevindt niet als het eerste gebied. Om deel te nemen aan een gevecht moet een gevechtsvliegtuig opstijgen van het vliegdekschip voordat het schip zelf beweegt, anders wordt het vliegtuig beschouwd als vracht.

Je kunt luchteenheden niet uitsturen voor "kamikaze acties" (ze expres naar gevechten verplaatsen met geen plek om te landen na het gevecht). Je kunt niet expres een gevechtsvliegtuig verplaatsen naar een zeezone dat buiten bereik is van een vliegdekschip (een kamikaze aanval). Je moet een vliegdekschip verplaatsen om een gevechtsvliegtuig op te pikken dat zijn Offensieve Bewegingsfase in een zeezone beëindigt. Je moet op dat moment al aangeven dat het vliegdekschip naar die zone zal verplaatsen tijdens de Strategische Bewegingsfase en je moet die actie ook waarmaken, tenzij het gevechtsvliegtuig of het vliegdekschip voortijdig wordt vernietigd.

APPENDIX 1: PROFIELEN

Gevechtsvliegtuigen

Beschrijving: Smal, snel vliegtuig dat alles op land of zee bedreigt.



USSR:
Yak



Duitsland:
Ju-87 Stuka



UK:
Spitfire



Japan:
A6M2 Zero-Sen
"Zero"



US:
P-38
Lightning

Kosten: 10

Aanval: 3

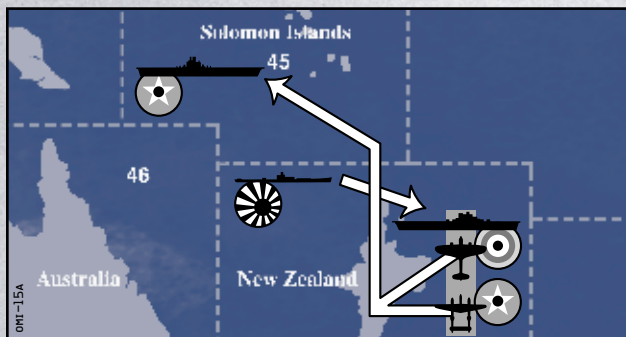
Verdediging: 4 (5 met Straalmotoren)

Verplaatsen: 4 (6 met Langeafstandsvliegtuigen)

Speciale vaardigheden

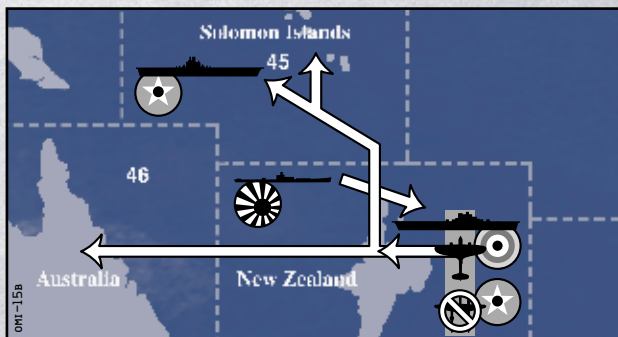
Landen op Vliegdekschepen: Gevechtsvliegtuigen mogen vervoerd worden door vliegdekschepen. Er kunnen maximaal twee gevechtsvliegtuigen op een bevriend vliegdekschip tegelijkertijd aanwezig zijn. Een gevechtsvliegtuig moet gelanceerd worden vanaf de beginpositie van het vliegdekschip om deze beurt aan gevechten te kunnen deelnemen. Maar het mag landen op een vliegdekschip na het vechten (ook na terugtrekken) of als strategische beweging (een gevechtsvliegtuig mag niet landen op een vliegdekschip tijdens de beweging van het vliegdekschip). Jouw vliegdekschip kan verplaatsen naar een zeezone waar één van jouw gevechtsvliegtuigen zijn beweging heeft beëindigd (en is verplicht dat te doen) maar mag nadat er op geland is niet verder verplaatsen.

Een gevechtsvliegtuig dat is gestationeerd op een verdedigend vliegdekschip dat in gevecht is vernietigd, moet proberen te landen. Het moet 1 gebied verplaatsen naar een bevriend gebied of vliegdekschip of wordt alsnog vernietigd. Maar een gevechtsvliegtuig gestationeerd op een aanvallend vliegdekschip kan voor het gevecht gelanceerd worden, en als het overleeft, zich terugtrekken naar een bevriend gebied of vliegdekschip binnen bereik. Als het gevechtsvliegtuig geen plaats heeft om te landen aan het eind van de Strategische Bewegingsfase, gaat het verloren.



EEN VERDEDIGD Vliegdekschip Zinkt.

DE AANVALLENDE JAPANESE ONDERZEEËR BRENGT HET UK Vliegdekschip TOT ZINKEN EN DUKT ONDER NADAT DE VERDEDIGER HEEFT GEVUURD. ZOWEL DE US ALS DE UK GEVECHTSVliegtuigen KUNNEN 1 GEBIED VERPLAATSEN OM ZICH IN VEILIGHEID TE BRENGEN. ZE KUNNEN LANDEN IN NIEUW ZEELAND (BEVRIEND GEBIED) OF OP HET Vliegdekschip (BEVRIEND Vliegdekschip) ANDERS WORDEN ZE Vernietigd.



EEN AANVALLEND Vliegdekschip Zinkt.

HET AANVALLENDE UK Vliegdekschip WORDT Vernietigd door de JAPANESE ONDERZEEËR, DIE DAARNA ONDERDUIKT. HET US GEVECHTSVliegtuig WORDT ALS VRACHT BESCHOUWD EN WORDT TEGELIJK MET HET Vliegdekschip Vernietigd. MAAR DE UK SPELER KAN HET UK GEVECHTSVliegtuig VOOR DE AANVAL LANCEREN, ZODAT DEZE NOG 4 MAG VERPLAATSEN. ZIJN OPTIES ZIJN DAN NIEUW ZEELAND, AUSTRALIË, SOLOMON EILANDEN EN HET US Vliegdekschip. HET KAN NIET IN DE ZEEZONE BLIJVEN, OMDAT HET Vernietigd zal worden voordat het US Vliegdekschip het vliegtuig IN ZIJN VOLGENDE BEURT KAN OPPIKKEN.

Wapen Ontwikkeling—Straalmotoren: Als je de straalmotoren ontwikkeling hebt, kunnen al je gevechtsvliegtuigen verdedigen met een 5 in plaats van een 4.

Wapen Ontwikkeling—Langeafstandsvliegtuigen: Als je de Langeafstandsvliegtuigen ontwikkeling hebt, kunnen al je gevechtsvliegtuigen 6 verplaatsen in plaats van 4.



WEST EUROPA - 6 JUNI 1944
D-DAY
AMERIKAANSE, ENGELSE EN CANADESE TROEPEN SLAAN EEN BRES IN DE ATLANTISCHE MUUR EN BESTORMEN DE STRANDEN VAN NORMANDIË.

AMERIKAANSE, ENGELSE EN CANADESE TROEPEN SLAAN EEN BRES IN DE ATLANTISCHE MUUR EN BESTORMEN DE STRANDEN VAN NORMANDIË.



APPENDIX I: PROFIELEN

Bommenwerpers

Beschrijving: Mammoet, langeafstandsvliegtuigen die bommen werpen op hun doelen.



USSR:
Petlayakov PE 8



Duitsland:
Ju-88



UK:
Halifax



Japan:
G4M2E Model 24J
"Betty"



US:
B-17

Kosten: 15

Aanval: 4 twee keer gooien met Zware Bommenwerpers)

Verdediging: 1

Verplaatsen: 6 (8 met Langeafstandsvliegtuigen)

Speciale vaardigheden

Strategisch bombardement: Een bommenwerper kan een economische aanval uitvoeren op een vijandelijk industrieel complex. Tijdens de Openingsvuur fase mogen bommenwerpers die vijandelijk luchtdoelgeschut overleven het industriële complex aanvallen. Werp een dobbelsteen voor elke overlevende bommenwerper (de maximumschade die een bommenwerper veroorzaakt is de inkomenswaarde van dat gebied). De tegenstander moet net zoveel IPCs aan de bank afgeven.

Wapen Ontwikkeling—Zware Bommenwerpers: Als je de Zware Bommenwerpers ontwikkeling hebt, mogen al jouw bommenwerpers bij een aanval 2 keer gooien in plaats van 1 keer. Dat betekent dat elke bommenwerper 2 voltreffers kan scoren bij een reguliere aanval, of de waarde van 2 dobbelstenen aan IPC-verlies bij een strategisch bombardement kan veroorzaken. (Maar hij kan nog steeds niet meer dan de inkomenswaarde van dat gebied aan IPC-verlies veroorzaken.)

Wapen Ontwikkeling—Langeafstandsvliegtuigen: Als je de Langeafstandsvliegtuigen ontwikkeling hebt, kunnen al jouw bommenwerpers 8 verplaatsen in plaats van 6.

ZEE-EENHEDEN

Slagschepen, torpedobootjagers, vliegdekschepen, transportschepen, en onderzeeërs vallen aan en verdedigen in zeezones. Ze kunnen nooit verplaatsen in landgebieden.

Alle zee-eenheden kunnen maximaal 2 bevriende zee-zones verplaatsen.

Ze kunnen niet verplaatsen door vijandige zee-zones, behalve wanneer de vijandige strijdkrachten alleen bestaan uit ondergedoken onderzeeërs (zie onderzeeërs). Als een zee-zone is bezet door vijandige eenheden anders dan ondergedoken onderzeeërs moeten jouw zee-eenheden hun beweging daar beëindigen en het gevecht aangaan. Onderzeeërs vormen een uitzondering: zij kunnen door een vijandige zee-zone verplaatsen zonder te stoppen tenzij er een torpedobootjager aanwezig is (zie torpedobootjagers hieronder).

Sommige zee-eenheden kunnen andere eenheden vervoeren. Transportschepen kunnen alleen landeenheden vervoeren. Vliegdekschepen kunnen alleen vliegtuigen vervoeren.

Op ZEE 49 - 20 JUNI 1944
SLAG OM DE FILIPIJNENZEE
DE AMERIKAANSE VLOOT VERNIETIGT JAPANSE Vliegdekschepen. BIJ DE INVASIE VAN SAIPAN VERNIETIGEN DE AMERIKANEN 300 Vliegtuigen IN HET GROTE MARIANAS SCHIETFESTIJN EN BRENGEN DAARMEE BOMMENWERPERS BINNEN HET BEREIK VAN JAPAN ZELF.

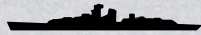
APPENDIX 1: PROFIELEN

Slagschepen

Beschrijving: Krachtige en bijna onverwoestbare koningen van de zee.



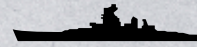
USSR, UK:
Royal Oak klasse



Duitsland:
Bismarck klasse



Japan:
Yamato klasse



US:
Iowa klasse

Kosten: 24

Aanval: 4

Verdediging: 4

Verplaatsen: 2

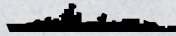
Speciale vaardigheden

Twee voltreffers voor vernietiging: Een slagschip heeft 2 voltreffers om vernietigd te worden. Als een slagschip wordt geraakt door een voltreffer, moet je het op zijn kant leggen om aan te geven dat het beschadigd is, maar verplaatst het schip niet naar de slachtofferzone voordat het een tweede voltreffer krijgt in hetzelfde gevecht. Als een slagschip een gevecht overleeft met 1 voltreffer, zet het dan weer overeind op het speelbord.

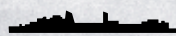
Kustbombardement: In een amfibieaanval kunnen jouw slagschepen in dezelfde zeezone als het lossende transportschip kustbombardementen uitvoeren. Elk slagschip vuurt één keer tijdens de Openingsvuur fase op vijandige landeenheden in het gebied dat wordt aangevallen (de vijandige eenheden vuren niet terug). Een slagschip kan geen kustbombardementen uitvoeren als het voor de amfibieaanval al betrokken was bij een zeegevecht.

Torpedobootjagers

Beschrijving: Kleine, snelle oorlogsschepen die op onderzeeërs jagen.



geallieerden:
Johnston klasse



Duitsland:
Friedrich Eckholt
klasse



Japan:
Fubuki klasse

Kosten: 12

Aanval: 3

Verdediging: 3

Verplaatsen: 2

Speciale vaardigheden

Onderzeeërs hinderen: Een torpedobootjager vernietigt de speciale vaardigheden van onderzeeërs (zie Onderzeeërs). Vijandige onderzeeërs kunnen zich niet vrij verplaatsen door een zeezone waar jouw torpedobootjager zich bevindt. Als je een torpedobootjager in gevecht hebt, kunnen de slachtoffers aan de kant van de vijandige onderzeeërs terugvuren. Ook kunnen vijandelijke onderzeeërs niet onderduiken zolang jouw torpedobootjager aanwezig is.

Wapen Ontwikkeling—Gecombineerd Bombardement: Als je de Gecombineerd Bombardement ontwikkeling hebt, kunnen jouw torpedobootjagers in dezelfde zeezone als het lossende transportschip bij een amfibieaanval kustbombardementen uitvoeren, net als je slagschepen. Elke torpedobootjager vuurt 1 keer tijdens de Openingsvuur fase (met een aanvalskracht van 3) op de vijandige landeenheden in het aangevallen gebied (de vijandige eenheden vuren niet terug). Een torpedobootjager kan geen kustbombardement uitvoeren als het voorafgaand aan de amfibieaanval al betrokken was bij een zeegevecht.



OOST EUROPA - 1 AUGUSTUS 1944
OPSTAND IN WARSCHAU
HET POOLSE LEGER VALT HET
DUITSE GARNIZOEN BIJ WARSCHAU AAN. DE RUSSEN VEROVEREN DE VERWOESTE STAD
IN JANUARI 1945.



APPENDIX I: PROFIELEN

Vliegdekschepen

Beschrijving: Reusachtige zeewaardige platforms vanwaar gevechtsvliegtuigen kunnen opstijgen en landen.



USSR, UK:
Illustrious klasse



Duitsland:
Graaf Zeppelin klasse



Japan:
Shinano klasse



US:
Wasp klasse

Kosten: 16
Aanval: 1
Verdediging: 3
Verplaatsen: 2

Speciale vaardigheden

Gevechtsvliegtuigen vervoeren: Een vliegdekschip kan maximaal twee gevechtsvliegtuigen vervoeren, inclusief die van bevriende mogendheden. Gevechtsvliegtuigen van bevriende mogendheden kunnen opstijgen van en landen op jouw vliegdekschepen, maar alleen tijdens de beurt van die mogendheid. Een gevechtsvliegtuig moet gelanceerd worden vanaf de oorspronkelijke positie van het vliegdekschip om deze beurt aan een aanval deel te nemen. Als het vliegdekschip eerst beweegt, worden de gevechtsvliegtuigen aan boord beschouwd als vracht. Gevechtsvliegtuigen van bevriende mogendheden op aanvallende vliegdekschepen worden altijd beschouwd als vracht omdat het dan niet hun beurt is. Een vliegdekschip kan zich verplaatsen naar een zeezone waar één van jouw gevechtsvliegtuigen zijn beweging heeft beëindigd (en moet dat ook doen) maar kan dan in die beurt niet verder verplaatsen.

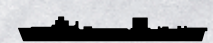
Gevechtsvliegtuig Verdediging: Telkens als een vliegdekschip wordt aangevallen, worden de daar aanwezige gevechtsvliegtuigen (ook die van bevriende mogendheden) beschouwd als verdedigend in de lucht en kunnen dus als slachtoffers worden gekozen in plaats van het vliegdekschip. Maar een gevechtsvliegtuig kan niet gekozen worden als slachtoffer van een voltreffer door een onderzeeër, omdat deze alleen zee-eenheden aanvallen (zie onderzeeërs, op pagina 32).

Transportschepen

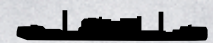
Beschrijving: Vaartuigen die landeenheden vervoeren naar gevechten)



geallieerden:
Lieert Schip



Duitsland:
Danzig klasse



Japan:
Hakusan Maru klasse

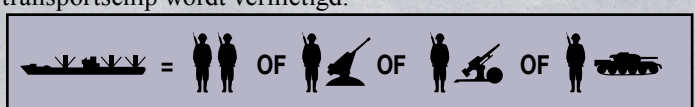
Kosten: 8
Aanval: 0
Verdediging: 1
Verplaatsen: 2

Speciale vaardigheden

Geen aanvalswaarde: Een transportschip heeft geen aanvalswaarde, zodat het nooit kan vuren tijdens de Aanvaller Vuurt fase. Maar het kan wel deel uitmaken van een aanvallende strijdmacht. Als het als enige aanvallende eenheid overblijft, moet het de Verdediger Vuurt fase overleven voordat het zich kan terugtrekken. Als een transportschip wordt vernietigd, gaat alle vracht ook verloren.

Vervoer van Landeenheden: Een transport mag landeenheden van jou of bevriende mogendheden vervoeren. Zijn capaciteit is 1 landeenheid plus een extra infanterie. Een vol transportschip kan dus een tank en een infanterie bevatten, een artillerie en een infanterie, een luchtdoelgeschut en een infanterie of twee infanterie. Een transportschip kan nooit een industrieel complex vervoeren.

Landeenheden op een transportschip zijn vracht: ze kunnen niet aanvallen of verdedigen zolang ze op zee zijn. Ze worden vernietigd als het transportschip wordt vernietigd.



TRANSPORTSCHIP LAADMOGELIJKHEDEN
EEN TRANSPORTSCHIP KAN VAN ELKE LANDEENHEID 1 EENHEID VERVOEREN, PLUS 1 INFANTERIE EENHEID. DEZE EENHEDEN KUNNEN VAN JOU OF VAN EEN BEVRIENDE MOGENDHEID ZIJN.

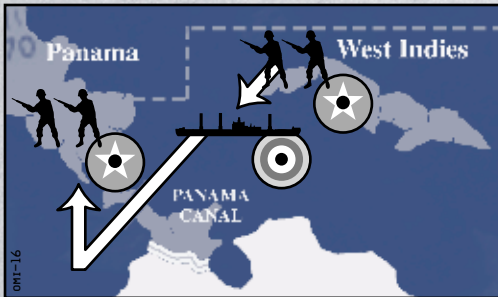


APPENDIX 1: PROFIELEN

Landeenheden die van een bevriende mogendheid zijn moeten in de beurt van de eigenaar aan schip gaan. Ze worden vervoerd in jouw beurt en gaan aan land in een latere beurt van de eigenaar.

Vervoerd worden op een transportschip telt als de complete beweging van een landeenheid. De landeenheid kan zich niet verplaatsen voor het aan boord gaan of meteen na het aan land gaan. Plaats de landeenheden naast het transportschip in de zeezone.

Laden en Lossen: Een transportschip kan zijn vracht voor, tijdens en na het verplaatsen laden. Een transportschip kan vracht oppikken, 1 zeezone verplaatsen, nog meer vracht oppikken, nog 1 zeezone verplaatsen en de vracht lossen aan het eind van zijn beweging. Het mag ook op zee blijven met de vracht nog aan boord. Een transportschip kan alleen tijdens een amfibieaanval in vijandig gebied lossen. (zie onder)



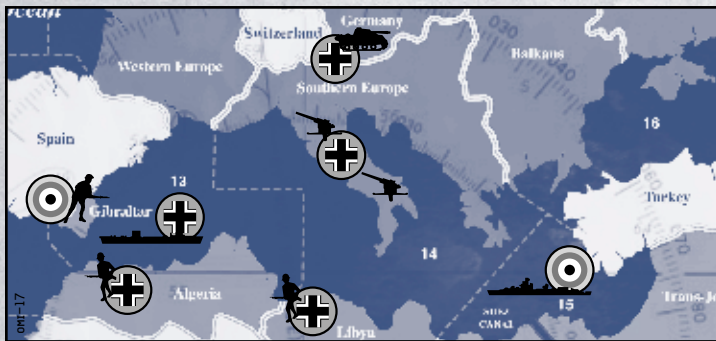
BEVRIENDE EENHEDEN TRANSPORTEREN.

OM US INFANTERIE VAN WEST INDIA NAAR PANAMA TE KRIJGEN OP EEN UK TRANSPORTSCHIP IS EEN DRIESTAPS PROCES.

1. TIJDENS ZIJN EIGEN BEURT, LAADT DE US INFANTERIE OP HET UK TRANSPORTSCHIP.
2. TIJDENS ZIJN EIGEN BEURT, BEWEEGT HET UK TRANSPORTSCHIP NAAR PANAMA.
3. IN DE VOLGENDE US BEURT, WORDT DE US INFANTERIE GELOST IN PANAMA.

Telkens als een transport lost, kan het niet opnieuw verplaatsen in die beurt (behalve wanneer het zich terugtrekt). Een transportschip kan nooit lossen in twee gebieden in dezelfde beurt, noch kan het vracht overladen op een ander transportschip. Een transportschip dat heeft gevochten, mag laden of lossen na het gevecht maar nooit beide. Als een zeezone vijandige eenheden bevat, mag het transportschip niet laden en lossen in die zone.

Brug: Een transportschip kan eenheden laden en lossen zonder te verplaatsen vanuit de zeezone waar het zich bevindt. Dit wordt een “brug” genoemd. Elk zo'n transportschip is nog steeds beperkt door zijn laadcapaciteit. Het kan vracht lossen in een gebied en zodra het heeft gelost kan het niet verplaatsen of vracht laden tot de volgende ronde. Een transportschip kan geen brug vormen in een zeezone die vijandige eenheden bevat.



JE EENHEDEN PER TRANSPORTSCHIP VERVOEREN:

- DIT DUITSE TRANSPORTSCHIP HEEFT EEN AANTAL OPTIES:
- LAAD DE INFANTERIE VANUIT ALGERIA, VERPLAATSEN,
 - LAAD EEN ARTILLERIE VANUIT ZUID EUROPA;
 - LAAD DE INFANTERIE VANUIT ALGERIA, VERPLAATSEN,
 - LAAD EEN INFANTERIE VANUIT LIBIË;
 - VERPLAATSEN, DAARNA EEN ARTILLERIE VANUIT ZUID EUROPA
 - LADEN EN DE INFANTERIE VAN LIBIË,
 - MAAR 1 VAN DEZE EENHEDEN LADEN.

DAARNA KAN HET DUITSE TRANSPORTSCHIP

- ZIJN VRACHT AAN BOORD HOUDEN EN OP ZEE BLIJVEN (STRATEGISCH);
- EEN OF MEER EENHEDEN LOSSEN IN WEST EUROPA, ZUID EUROPA, ALGERIJE, LIBIË, OF DE BALKAN (STRATEGISCH);
- EEN AMFIBIEAANVAL UITVOEREN OP GIBRALTAR GEVECHT); OF
- DE UK TORPEDOBOOTJAGER IN ZEEZONE 15 AANVALLEN (GEVECHT).

MAAR HET KAN NIET:

- DE TANK VAN DUITSLAND LADEN ALS DE TANK DAAR NAARTOE BEWEEGT (DEZE MAG NIET VERPLAATSEN VOOR HET LADEN);
- BEIDE ARTILLERIE IN ZUID EUROPA LADEN (ZOVEEL KAN HET NIET VERVOEREN);
- LOSSEN IN TWEË GEBIEDEN (KAN MAAR IN 1 GEBIED LOSSEN EN MOET DAARNA STOPPEN);
- LOSSEN IN EEN GEBIED AANGRENZENDE AAN ZEEZONE 15 (DE TORPEDOBOOTJAGER VERHINDERT LADEN EN LOSSEN);
- EEN AMFIBIEAANVAL UITVOEREN OP ANGLO-EGYPTIE (VANWEGE DE TORPEDOBOOTJAGER);
- LOSSEN IN SPANJE OF TURKIJE (NEUTRALE GEBIEDEN);
- ZIJN VRACHT OVERLADEN OP EEN ANDER TRANSPORTSCHIP (NIET TOEGESTAAN);
- ZIJN VRACHT LATEN VERPLAATSEN NA HET LOSSEN (HUN BEWEGING IS VOORBIJ);
- ZIJN VRACHT LATEN TERUGTREKKEN NA EEN AMFIBIEAANVAL (ZIJ KUNNEN ZICH NIET TERUGTREKKEN).

Amfibieaanval: Een transportschip mag zijn vracht lossen tijdens de Offensieve Bewegingsfase in een vijandig gebied, daarmee een amfibieaanval startend. Als er vijandige zee-eenheden aanwezig zijn in de zeezone waar het transportschip wil lossen, moet eerst het zeegevecht plaatsvinden. Als het transportschip dat gevecht overleeft, en alle verdedigende zee-eenheden zijn vernietigd, mag het zijn vracht lossen in het vijandige gebied (zie Amfibieaanvallen op pagina 19).



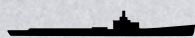
GROOT BRITANNIE - 8 SEPTEMBER 1944
RAKETTEN BOVEN LONDEN
VON BRAUN'S EERSTE V2 LANGE-AFSTANDS RAKET TREFT LONDEN.



APPENDIX I: PROFIELEN

Onderzeeërs

Beschrijving: Roofdieren die aanvallen van onder de oppervlakte.



geallieerden:
Ray klasse



Duitsland:
U-Boat Type VII



Japan:
I klasse

Kosten: 8

Aanval: 2 (Openingsvuur fase)

Verdediging: 2

Verplaatsen: 2

Speciale vaardigheden

Beschouw vijandige zeezones als bevriend: Een onderzeeër kan door een zeezone verplaatsen dat vijandige eenheden bevat. Maar als het zijn beweging beëindigt in een vijandig gebied, vindt er een gevecht plaats. Een onderzeeër kan niet een Strategische beweging beëindigen in een vijandige zeezone. De aanwezigheid van een vijandige torpedootjager in dezelfde zeezone dwingt de onderzeeër tot stoppen.

Verrassingsaanval: Onderzeeërs vuren altijd in de Openingsvuur fase, of het nu voor aanval is of voor verdediging. Ze vuren alleen op zee-eenheden. Slachtoffers van deze aanval worden vernietigd voordat ze kunnen terugschieten, tenzij een vijandige torpedootjager aanwezig is (elke zee- of luchteenheid kan een onderzeeër raken).

Onderduiken: Een onderzeeër mag onderduiken in een gevecht nadat de aanvaller en verdediger hebben gevuurd, los van wat andere eenheden doen. Het keert terug naar het speelbord en blijft ondergedoken tot het eind van de Strategische Bewegingsfase. De onderzeeër komt dan weer boven water, ook als er nog vijandige eenheden zijn: dit leidt niet opnieuw tot gevechten. Vijandige zee-eenheden mogen zich vrij verplaatsen door zeezones waar zich ondergedoken onderzeeërs bevinden, en vijandige transportschepen kunnen daar laden en lossen.

De aanwezigheid van een vijandige torpedootjager in een gevecht voorkomt dat een onderzeeër kan onderduiken.

OP ZEE 49 - 23 OKTOBER 1944
SLAG OM GOLF VAN LEYTE
NADAT DE AMERIKANEN DE FILIPIJNEN ZIJN BINNENGEVALLEN, WORDT EEN JAPANESE TEGENAANVAL OP ZEE
AFGESLAGEN. DE AMERIKANEN BEHEERSEN DE STILLE ZUIDZEE.



APPENDIX 2: VOORBEELD VAN EEN BEURT

Onze USSR speler, Katarina, is als eerste aan de beurt in dit spel. Ze begint met 24 IPCs en alle eenheden die op de Referentiekaart worden weergegeven. Ze wordt meteen door Duitsland bedreigd aan haar westelijke kant. De plaatjes hieronder laten alleen de relevante eenheden zien.

Fase 1: Wapenontwikkeling

Katarina besluit om te proberen de Rakettenontwikkeling te krijgen. Ze geeft 5 IPCs uit om 1 researchdobbelsesteen te kopen. Ze rolt en heeft geluk -een 2! Haar luchtdoelgeschut is nu in staat om te vuren op vijandige industriële complexen.

Fase 2: Eenheden kopen

Katarina heeft nog 19 IPCs. Ze denkt dat ze meer tanks nodig heeft om de Duitse dreiging af te wenden. Ze koopt 3 tanks en een artillerie en plaatst deze allemaal in de Mobilisatiezone.

Fase 3: Offensieve Beweging

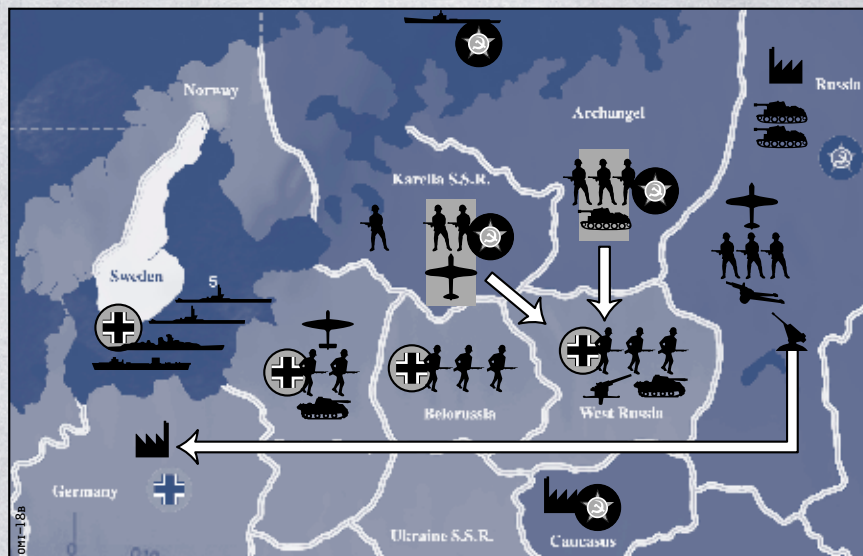
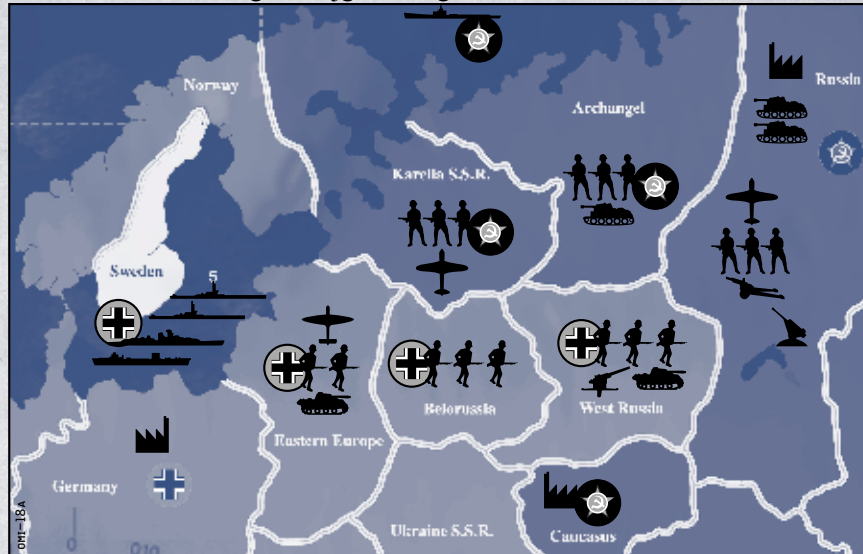
Katarina kan niet afwachten of Duitsland zijn troepen versterkt, omdat zijn troepen al vlakbij haar hoofdstad, Moskou, staan. Ze valt de Duitse krachten in West Rusland aan. Drie infanterie eenheden en een tank vallen aan van Archangel en twee infanterie eenheden en een gevechtsvliegtuig voegen zich bij vanaf Karelia SSR. In een aparte aanval gebruikt ze haar luchtdoelgeschut in Rusland om het industriële complex in Duitsland aan te vallen.

Fase 4: Gevecht Uitvoeren

Allereerst voert Katarina de raketaanval uit. Duitsland heeft hier geen verdediging tegen, dus Katarina gooit een dobbelsteen tijdens de Openingsvuur Fase wat haar een 3 oplevert. Franz, Duitsland geeft 3 IPCs af aan de bank.

Dan voert Katarina haar aanval op West Rusland uit. Ze zet haar 5 infanterie in kolom 1 aan de aanvallerkant op het gevechtbord en haar tank en gevechtsvliegtuig in kolom 3. Franz zet zijn artillerie en infanterie in kolom 2 en zijn tank in kolom 3 aan de verdedigkant.

Er zijn geen eenheden in het gevecht die Openingsvuur kunnen geven, dus Katarina (de aanvallende speler) gooit nu voor haar eenheden. Ze gooit eerst voor de infanterie en uit de 5 worpen rolt ze twee enen, wat



JAPAN - 29 NOVEMBER 1944
DE SHINANO GEZONKEN
DE USS. ARCHERFISH TORPEDEERT HET GROOTSTE Vliegdekschip ter wereld voordat het ooit aan een gevecht heeft deelgenomen. Deze onderzeebootaanval maakt een einde aan de overzeese veroveringen van Japan.

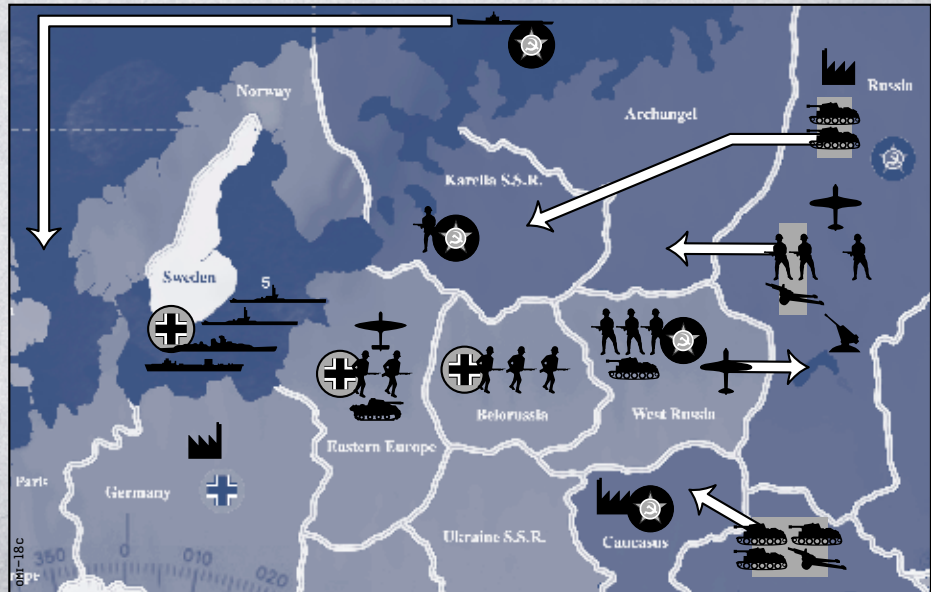


APPENDIX 2: VOORBEELD VAN EEN BEURT

twee voltreffers betekent. Daarna gooit ze voor het gevechtsvliegtuig en de tank. Ze gooit een 2 en een 4, waarvan 1 voltreffer. Duitsland heeft 3 slachtoffers; Franz beweegt een tank en beide infanterie naar de slachtofferzone van de verdediger.

Franz gooit nu als verdediger. Hij gooit 3 dobbelstenen voor de infanterie (ook al zijn ze alle twee slachtoffer) en één voor de artillerie, hij mag enen en tweeën gooien. Hij gooit een 1, een voltreffer. Hij gooit een dobbelsteen voor de tank maar mist met een 5. Katarina beweegt een infanterie naar de slachtofferzone van de aanvaller. Dan verwijderen beide spelers hun slachtoffers.

De aanvaller, Katarina, kan nu kiezen voor terugtrekken, maar ze ruikt overwinning en gaat opnieuw in de aanval. Ze gooit vier dobbelstenen voor haar infanterie en gooit 3 enen. Franz beweegt zijn resterende eenheden naar zijn slachtofferzone. Hij vuurt terug en scoort een voltreffer met een 2 voor de artillerie, maar mist met een 6 voor de ongelukkige tank. Katarina beweegt 1 infanterie naar haar slachtofferzone. Nadat beide spelers hun slachtoffers hebben verwijderd, plaatst Katarina haar overlevende aanvallers in West Rusland (behalve het gevechtsvliegtuig, dat landt in Rusland). Ze heeft nu de controle over West Rusland overgenomen en plaatst een controlefiche in dat gebied. Haar controlefiche op de Nationale Productiekaart gaat 2 omhoog, zodat haar nieuwe productie op 26 uitkomt en het Duitse controlefiche gaat 2 omlaag naar 38.



Fase 5: Strategische Beweging

Archangel lijkt een beetje leeg, vindt Katarina, dus ze beweegt twee infanterie en één artillerie naar Archangel vanuit Rusland.

Ze beweegt beide tanks van Rusland naar Karelia SSR. Daarna beweegt ze haar onderzeeër twee plaatsen naar zeezone 6.

Fase 6: Nieuwe eenheden mobiliseren

Katarina plaatst de drie tanks en de artillerie die ze eerder heeft gekocht, in de Kaukasus, naast één van haar industriële complexen. Dit is het maximum aantal eenheden dat ze in dit gebied kan mobiliseren, dat een inkomenswaarde van 4 heeft.

Fase 7: Inkomsten nemen

Katarina krijgt 26 IPCs van de bank.

Nu is Duitsland aan de beurt en Franz kan niet wachten om het haar betaald te zetten.

WEST EUROPA - 16 DECEMBER 1944
SLAG OM DE ARDENNEN
DUITSLAND DOET EEN TEGENAANVAL IN DE BOSSEN VAN DE BELGISCHE ARDENNEN, HAAR LAATSTE AANVAL OP HET WESTERSE FRONT.

APPENDIX 3: AANVULLENDE REGELS

Ervaren spelers kunnen de behoefte hebben om het spel te variëren. De volgende aanvullende regels geven elke mogendheid nationale voordelen, waarbij de historische strategieën en verdiensten kunnen worden gesimuleerd. Een mogendheid mag zijn nationale voordelen niet delen met bevriende mogendheden.

Een aantal van deze voordelen is van toepassing op een gebied dat door een bepaalde mogendheid aan het begin van het spel wordt gecontroleerd en werkt ook alleen als het gebied nog steeds in handen van die mogendheid is. Bijvoorbeeld de Sovjet-Unie begint het spel met controle over de rode gebieden op het spelbord, dus een nationaal voordeel dat verwijst naar een rood gebied werkt alleen als dat gebied nog steeds in handen is van de Sovjet-Unie.

Als je deze optionele regels wilt gebruiken, bepaal dan het aantal nationale voordelen dat elke mogendheid krijgt. Elke speler kiest dat aantal voordelen voor zijn mogendheid. Je kunt er ook de voorkeur aan geven om zoveel keer de dobbelsteen te gooien voor elke mogendheid om zo de nationale voordelen te bepalen volgens onderstaande tabel.

NATIONALE VOORDELEN TABEL

WORP	SOVJET UNIE	DUITSLAND	VERENIGD KONINKRIJK	JAPAN	VERENIGDE STATEN
1	RUSSISCHE WINTER	U-BOAT ONDERSCHEPT	RADAR	TOKYO EXPRESS	EILAND BASES
2	NIET-AANVALS VERDRAG	ATLANTIK WAL	GEZAMELIJKE AANVAL	KAMIKAZE AANVAL	CHINESE DIVISIONS
3	MOBIELE INDUSTRIE	PANTSER AANVAL	ENIGMA GEKRAAKT	KAITEN TORPEDO'S	MARINE
4	REDDING	ROEDEL	MIDEAST OIL	BLIKSEM AANVAL	MECHANISCHE INFANTERIE
5	LEND-LEASE	LUFTWAFFE DUIK-BOMMEN	FRANS VERZET	DUG-IN VERDEDIGERS	SNELLE Vliegdek-schepen
6	TRANS-SIBERISCHE EXPRESS	FORT EUROPA	COLONIAL GARRISON	BANZAI AANVAL	SUPERFORTEN

Sovjet-Unie Nationale Voordelen

1. Russische Winter

RUSLANDS GROOTSTE BONDGENOOT WAS ZIJN WINTERKOU. DE DUITSE INVASIE VIEL STIL TOEN DE SNEEUW VIEL.

Een keer tijdens het spel, tijdens je Inkomsten Nemen Fase, kun je een strenge winter uitroepen. Tot het begin van jouw volgende beurt verdedigt je infanterie met 3.

2. Niet-aanvalsverdrag

DE JAPANERS ZAGEN HET GROOTSTE DEEL VAN DE OORLOG AF VAN AANVALLEN OP DE SOVJET-UNIE. ZE HADDEN AL EEN GROOT BEEST DAT AAN DE OOSTKANT OP HEN AFKAM.

De eerste keer in het spel dat Japanse strijdkrachten een rood gebied aanvallen, mag je vier gratis infanterie in dat gebied plaatsen om het gevecht uit te voeren. Als je Japan aanvalt voordat het jou heeft aangevallen, verlies je dit voordeel.

3. Mobiele Industrie

IN ANTWOORD OP DE DREIGING AAN HET RUSSISCHE FRONT, VERPLAATSTEN DE SOVJETS HUN FABRIEKEN OOSTWAARTS. ZE PRODUCEERDEN 5000 TANKS TEN OOSTEN VAN DE OERAL IN 1942.

Jouw industriële complexen mogen elk 1 gebied verplaatsen tijdens jouw Strategische Bewegingsfase. Ze kunnen niet verplaatsen tijdens de Offensieve Bewegingsfase. Als ze door een tegenstander worden bezet, kan de tegenstander ze niet verplaatsen.

4. Redding

NA DE SLAG BIJ KOERSK IN 1943 LIETEN DE DUITSERS DE RESTEN VAN HUN TANKS ACHTER. DE RUSSEN WISTEN DAAR HANDIG GEBRUIK VAN TE MAKEN.

Als jij een gevecht wint tegen aanvallende tanks in een rood gebied en je vernietigt tenminste één aanvallende tank, mag je een gratis tank in dat gebied plaatsen.





APPENDIX 3: AANVULLENDE REGELS

V-E DAY
DUITSLAND - 8 MEI 1945
IN VERVOLG OP DE ZELFMOORD VAN HITLER RIDEN RUSSISCHE TANKS BERLIJN BINNEN OP 2 MEI. ZES DAGEN
LATER GEEFT DUITSLAND ZICH ONVOORWAARDELIJK OVER.

5. Huurkoop

TOEN DE OEKRAÏNE VERLOREN WAS EN FABRIEKEN ZICH OOSTWAARTS VERPLAATSTEN, KON DE SOVJET-UNIE ZICHZELF NOCH VOEDEN, NOCH OPNIEUW OPBOUWEN.

De geallieerden kwamen om haar te redden. Tijdens je Koop Eenheden fase mag je bevriende eenheden veranderen in eenheden van jezelf als ze hun beweging beginnen of eindigen in rode gebieden. Verwijder de betreffende eenheden uit het spel en vervang ze door dezelfde eenheden van je eigen kleur.

6. Trans-Siberië Express

DE TRANS-SIBERIË EXPRESS OVERBRUGT 10.000 KILOMETERS VAN MOSKOU NAAR WLADIWOSTOK, DE LANGSTE HOOFDRUTE IN DE WERELD.

Jouw infanterie, luchtdoelgeschut, en artillerie mogen 2 gebieden per beurt verplaatsen alleen door deze gebieden: Rusland, Novosibirsk, Yakut S.S.R., en Buryatia S.S.R.

Duitsland Nationale Voordelen

1. U-Boat Onderschept

DE U-BOTEN ZWERMDEN DOOR GEALLIEERDE SCHEEPSROUTES EN BRACHTEN SCHEPEN TOT ZINKEN, LOS VAN HUN VRACHT. SOMMIGE "VRACHT" WAS STRATEGISCH.

Tijdens de Inkomstenfase van de UK en US beurten, trek je 1 IPC van hun nationale productietotaal af voor elk van jouw onderzeeërs op het speelbord.

2. Atlantik Wall

DE DUITSCHE VERSTERKTEN DE EUROPESE ATLANTISCHE KUST MET IMMENSE DEFENSIEVE SYSTEMEN VAN NOORWEGEN TOT SPANJE.

Tijdens alle amfibieaanvallen tegen een grijs gebied, verdedigt al jouw infanterie met 3 tijdens de eerste gevechtsronde.

3. Panzeraanval

DE KOLOSSALE PANZERS DENDERDEN DOOR EUROPA EN NOORD AFRIKA. ZE ZOUDEN VIJANDIGE LINIES BREKEN EN DAN (TURNT AND WREAK HAVOC) OP DE VERDEDIGERS.

Als jouw aanvallende krachten alle verdedigende eenheden in een gebied in een gevechtscyclus vernietigen, mag elke overlevende tank van jouw aanvallende krachten 1 gebied verplaatsen tijdens de Strategische Bewegingsfase.

4. Roedel

ROEDEL MET U-BOTEN DOORKRUISTEN DE ATLANTISCHE OCEAAN, SAMENWERKEND OM GEALLIEERDE KONVOOIEEN NEER TE HALLEN. HET ENIGE ZEKERE VAN EEN U-BOOT WAS DAT ER ALTIJD EEN ANDERE DICHTBIJ WAS.

Als tenminste 3 van jouw onderzeeërs een Offensieve beweging maken naar dezelfde zeezone, vallen ze aan met 3 (4 als je de Superonderzeeboten ontwikkeling hebt). Ze mogen vanuit verschillende zeezones komen, maar moeten dezelfde zeezone aanvallen.

5. Luftwaffe Duikbommenwerpers

TIJDENS DE BLITZKRIEG, LEERDEN LONDENAREN DE JU-87 STUKA DUKBOMMENWERPER TE VREZEN: EEN KLEIN VLIEGTUIG MET PRECISIEBOMMEN EN EEN GILLENDE SIRENE.

Jouw gevechtsvliegtuigen mogen strategische bombardementen uitvoeren, volgens dezelfde regels als voor bommenwerpers. Ze zijn normaal te raken door luchtdoelgeschut. Werp een dobbelsteen om IPC verlies te bepalen per gevechtsvliegtuig dat bij een strategisch bombardement is betrokken, maar deel elke dobbelsteenworp door 2, afgerond naar boven. Het maximale IPC-verlies is gebonden aan de inkomenswaarde van het gebied.

6. Fort Europa

HITLER GAF OPDRACHT DE GUSTAV LINIE IN ITALIË TEGEN ALLE KOSTEN TE BEHOUDEN. DIT KOSTTE TIENDUIZENDEN MENSEN AAN BEIDE KANTEN HET LEVEN.

Jouw artillerie in grijze gebieden verdedigt met een 3.

APPENDIX 3: AANVULLENDE REGELS

Verenigd Koninkrijk Nationale voordelen

1. Radar

DE UK RADAR VERRAADDE DE DREIGING VAN DUITSE VLIEGTUIGEN DIE HET KANAAL KWAMEN OVERVLIEGEN. HET GEBRUIKTE DEZE WAARSCHUWING OM ERVOOR TE ZORGEN DAT DE LUFTWAFFE NIET DE OVERKANT BEREIKTE.

Jouw luchtdoelgeschut in beige gebieden scoren voltreffers op lichteenheden met een worp van 1 of 2.

2. Gezamenlijke aanval

DE MEEST KRACHTIGE AANVAL IN DE OORLOG WAS DE GEALLIEERDE AANVAL OP NORMANDIË. DE PLANNING DIE NODIG WAS OM ZO'N GELIJKTIJDIGE INVASIE MOGELIJK TE MAKEN, IS NOOIT GEËVENAARD.

Eenmaal tijdens het spel, in jouw beurt, mag je een gezamenlijke aanval uitroepen. Je maakt je beurt op de gebruikelijke wijze af, alleen sla je je Offensieve Bewegingsfase en de Gevechten Uitvoerenfase over (al jouw eenheden mogen verplaatsen tijdens je Strategische Bewegingsfase). Tijdens de beurt van de US mag de US al jouw eenheden verplaatsen tijdens zijn Offensieve Bewegingsfase en met hen gevechten uitvoeren alsof ze van de US zijn. De US en jij moeten overleggen over slachtoffers die aan jullie kant vallen, anders kiest de tegenstander ze uit.

3. Enigma gekraakt

IN EEN GEHEIM PAND IN BLETCHLEY PARK WERKTEN ALAN TURING'S CRYPTOGRAFEN AAN DE ONTMASKERING VAN DE CODES VAN DE NAZI ENIGMA MACHINES. ZE KONDEN DAARNA VALSE BERICHTEN TERUGSTUREN.

Eén keer per spel, als Duitsland zijn Offensieve Bewegingsfase beëindigt, maar nog voor hij zijn gevechten uitvoert, mag je een speciale beweging uitvoeren. Je mag een willekeurig aantal van jouw eenheden uit aangrenzende gebieden verplaatsen naar een bevriend gebied dat door Duitsland aangevallen wordt.

Als alternatief mag je een willekeurig aantal van jouw eenheden uit een gebied dat door Duitsland aangevallen wordt naar een aangrenzend bevriend gebied verplaatsen, maar je moet minstens 1 eenheid achterlaten. Deze speciale beweging volgt de regels voor een Strategische beweging. Als je eenheden overleven, blijven ze in het gebied waar je ze naar toe hebt verplaatst.

4. Olie uit het Midden-Oosten

DE 1920 DIVISIE VAN HET VERENIGD KONINKRIJK EXPLOITEERT DE KRACHT VAN HET ZAND. DE DUITSERS PROBEERDEN DEZE KRACHT VOOR ZICHZELF TE KRIJGEN.

Als één van jouw lichteenheden landt in Anglo-Egypte, Transjordanië, of Perzië tijdens jouw Strategische Bewegingsfase mag het een extra aantal gebieden verplaatsen gelijk aan zijn normale beweging.

5. Frans Verzet

FRANKRIJK VIEL SNEL VOOR DE DUITSERS. DUIZENDEN FRANSE PATRIOTTEN DIE ANDERS IN GEVECHTEN AAN HET FRONT ZOUDEN ZIJN GESTORVEN, VERZETTEN ZICH LATER TEGEN DE BEZETTERS.

Eén keer per spel, als West Europa gecontroleerd wordt door de geallieerden, mag jij 3 van jouw infanterie-eenheden daar gratis plaatsen.

6. Koloniaal Garnizoen

DE TWEDE WERELDOORLOG WAS TEGELIJK HET HOOGTEPUNT VAN DE KOLONIALE MACHT VAN HET VERENIGD KONINKRIJK. TWEDE DECENNIA LATER WAS DE COMMONWEALTH NOG SLECHTS EEN SCHADUW VAN ZIJN VORIGE WERELDOMVATTENDE ZELF.

Je begint het spel met een extra industrieel complex in een willekeurig beige gebied met een inkomenswaarde van tenminste 1. (je kunt nog steeds niet meer dan 1 industrieel complex per gebied hebben).

Japan Nationale Voordelen

1. Tokyo Express

HET JAPANESE OPPERCOMMANDO GEBRUIKTE TORPEDOBOOTJAGER KONVOOIEIEN OM INFANTERIE TE VERPLAATSEN. Geallieerde zee-eenheden noemde dit de "Tokyo Express". Elk van jouw torpedobootjagers mag fungeren als een transportschip voor 1 infanterie. Deze torpedobootjagers volgen dezelfde regels voor laden en lossen van eenheden als transportschepen.

2. Kamikaze Aanvallen

EEN BEANGSTIGENDE ONTWIKKELING WAS DE BEREIDWILLIGHEID VAN JAPANESE PILOTEN OM HUN VLIEGTUIGEN RECHTSTREEKS IN US SCHEPEN TE VLIEGEN. ZE ONTWIKKELDEN ZELFS VLIEGENDE BOMMEN, GEVLOGEN DOOR DE SOLDATEN ZELF.

Jouw lichteenheden mogen een Offensieve beweging maken zonder daarbij in een bevriend gebied te hoeven landen. Je moet dan tijdens de Offensieve Bewegingsfase aangeven dat een lichteenheid een kamikaze aanval uitvoert. Elke lichteenheid die dat doet, valt tijdens de Openingsvuur fase aan en alleen een vijandige zee-eenheid kan als slachtoffer worden gekozen. Die lichteenheid wordt automatisch een slachtoffer tijdens de Openingsvuur fase naast de andere slachtoffers die in dit gevecht vallen.



JAPAN - 6 AUGUSTUS 1945
HIROSHIMA
DE JAPANESE STAD WORDT VERNIETIGD DOOR EEN AMERIKANSE ATOOMBOM. NAGASAKI WORDT DRIE DAGEN LATER GETROFFEN.





APPENDIX 3: AANVULLENDE REGELS

3. Kaiten Torpedo's

NET ALS DE YOKOSUKA MXY7 OHKA "VLIEGENDE BOM" HAD DE KAITEN TORPEDO EEN MENSELIJKE PILOOT. ZODRA DE PILOOT HET LUIK HAD GESLOTEN, ZOU HIJ HET NOOIT MEER OPENDOEN.

Wanneer je een verdedigende onderzeeër in een zeezone hebt die grenst aan een oranje gebied of eilandengroep die jij controleert, mag je die onderzeeër aanwijzen als een kaiten torpedo. Het verdedigt met 3 (4 als je de Superonderzeeboten ontwikkeling hebt). De onderzeeër wordt automatisch een Openingsvuur slachtoffer naast de andere slachtoffers die in dit gevecht vallen.

4. Bliksemaanvallen

IN HET BEGIN VAN DE OORLOG WIST JAPAN EEN SERIE INVASIES UIT TE VOEREN DIE DE WERELD SHOCKEERDE. ZE VEROVERDE EILAND NA EILAND TOTDAT ZE BIJNA ELKE ZEEKUST IN HET VERRE OOSTEN CONTROLEERDEN.

Jouw transportschepen mogen meer dan één amfibieaanval per beurt uitvoeren. Ze mogen verplaatsen, een kustgebied aanvallen, dan opnieuw verplaatsen en een tweede kustgebied aanvallen. Ze moeten nog steeds hun beweging stoppen in de eerste vijandige zeezone die ze binnegaan. De capaciteit van een transportschip blijft ongewijzigd; het kan nog steeds niet meer laden en lossen dan 1 landeenheid plus 1 infanterie per beurt.

5. Ingegraven Verdedigers

VEEL JAPANESE TROEPEN DIE DE PACIFIC EILANDEN VERDEDIGDEN, VERKOZEN LIEVER TE STERVEN IN HUN BUNKERS DAN ZICH OVER TE GEVEN.

Al jouw infanterie op eilanden verdedigt met 3.

6. Banzai Aanvallen

EEN ANGSTAANJAGENDE KREET VAN HET KEIZERLIJKE JAPANESE LEGER, "BANZAI!" BETEKENT: "MOGE JE TIENDUIZEND JAREN LEVEN".

Wanneer je een aanval begint met alleen infanterie, vallen al deze eenheden aan met 2. Dit geldt ook voor jouw amfibieaanvallen waarin je aanvallende landeenheden alleen uit infanterie bestaan.

Verenigde Staten Nationale Voordelen

1. Eiland Bases

MACARTHUR'S STRIJDKRACHTEN BOUWDEN VEEL LUCHTBASES OP DE EILANDEN DIE ZE VEROVERDEN. VANUIT DEZE BASES KONDEN ZE AANVALLEN DIEPER IN HET JAPANESE GEBIED UITVOEREN.

Wanneer je je luchteenheden beweegt, mag je eilandengroepen behandelen als deel van de zeezone waar ze zich bevinden. Bijvoorbeeld: een gevechtsvliegtuig (met beweging 4) kan van Hawaï naar Oost Indië vliegen in 1 beurt, er vanuit gaand dat jouw kant beide eilandengroepen controleert.

2. Chinese Divisies

DE CHINEZEN HADDEN DRIEHONDERD DIVISIES IN 1942. PRESIDENT ROOSEVELT HEEFT TIJDENS DE OORLOG VEEL MOEITE GEDAAN CHIANG KAI-SHEK TE VERPLAATSEN EN IETS MET DIE DIVISIES TE DOEN.

Tijdens jouw Nieuwe Eenheden Mobiliseren fase mag jij één infanterie gratis plaatsen in de volgende gebieden, mits jij die controleert: China, Sinkiang, Kwangtung, of Frans Indochina.

3. Marine

"SEND IN THE MARINES!" WAS EEN POPULAIRE US STRIJDKREET TIJDENS DE TWEDE WERELDOORLOG.

Jouw infanterie valt aan met 2 in de eerste gevechtscyclus van het landgevechtdeel van amfibieaanvallen.

4. Mechanische Infanterie

MET ZIJN TRUCKVLOTEN WAS HET US LEGER DE MEEST MOBIELE STRIJDKRACHT WAT SOLDATEN BETREFT.

Jouw infanterie kan 2 verplaatsen en kan net als tanks "blitzen".

5. Snelle Vliegdekschepen

DE USS. INDEPENDENCE WAS DE EERSTE VAN NEGEN LICHT VLIEGDEKSCHEPEN DIE OP DE CLEVELANDKLASSE CRUISER ROMP WAS GEBASEERD.

Jouw vliegdekschepen kunnen 3 verplaatsen.

6. Superfortress

DE B-29 SUPERFORTRESS VLOOG HOGER EN KON MEER KLAPPEN HEBBEN DAN ELK ANDER VLIEGTUIG IN HET US ARSENAAL.

Jouw bommenwerpers zijn immuun voor luchtdoelgeschutvuur. Een vijandig luchtdoelgeschut kan alleen een dobbelsteen gooien voor elk aanvallend gevechtsvliegtuig (als er geen gevechtsvliegtuigen bij de aanvallende krachten zijn, kan het luchtdoelgeschut niet vuren).

WIZARDS?

US, Canada, Azië Pacific, en Latijns Amerika:

Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707, USA
1-800-324-6496 (binnen de US)
1-800-624-0933 (buiten de US)
custserv@wizards.com

UK, Ierland, en Zuid Afrika:

Wizards of the Coast, Inc.
Consumer Affairs
P.O. Box 43
Caswell Way
Newport
NP19 4YD
GREAT BRITAIN
+800 22 427276
wizards@hasbro.co.uk

Alle andere Europese landen:

Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgium
't Hofveld 6D
B-1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
+32.70.233.277
custserv@hasbro.co.uk



V-J DAY
JAPAN - 2 SEPTEMBER 1945

JAPAN GEEFT ZICH OVER. DE OORLOG IS VOORBIJ.

VICTOR W
Losheimergraben 5 Km

Bullingen 4 Km

