

Axis & Allies

Axis & Allies Spelregelboek



Het is voorjaar 1942 en de Tweede Wereldoorlog is in volle gang. Vijf grootmachten strijden om de heerschappij. Jij en je tegenstanders bepalen de militaire en economische gang van zaken in één of meer van deze landen. Duitsland en Japan zijn de As-mogendheden. Zij worden bestreden door de geallieerde mogendheden: het Verenigd Koninkrijk, de U.S.S.R. en de Verenigde Staten. Je dient als team samen te werken met het land of de landen in je verbond. Praten gedurende het spel is noodzakelijk. In dit spel zul je namelijk ontdekken dat samenwerking en onderhandeling net zo belangrijk zijn als het tactische manoeuvreren.

Bericht Aan Spelers

Het Axis & Allies spelregelboek geeft de enerverende mogelijkheden van dit uiteenlopende spel weer. De tijd die je besteedt aan het lezen de spelregels zal resulteren in een optimaal plezier in het spel... en je zult ontdekken, dat deze tijdsinvestering ruimschoots de moeite waard is.

Hoofdstuk 1 beschrijft het verloop van een spelbeurt, die in totaal uit 6 te ondernemen acties bestaat. In hoofdstuk 2 wordt het opzetten van het spel uitgelegd. Nadat je deze hebt gelezen zal de dynamiek van een spelbeurt je duidelijk worden - een cruciaal element in dit spel! Het belangrijkste deel van dit spelregelboek is hoofdstuk 3 tot en met 8. Dertien pagina's met goed omschreven regels, die een volledige uitleg bieden over het bewegen van eenheden, het gevecht en het winnen van de oorlog. Je moet deze hoofdstukken aandachtig lezen teneinde het spel volledig te kunnen begrijpen.

Tweede Editie Spelregels

Zie pagina 3 voor details over dit aangepaste spelregelboek.

De basis strategie

Aan het begin van het spel zijn de As-mogendheden militair sterker, maar economisch de mindere van de Geallieerden. De As-mogendheden hebben veel gevechtseenheden op het bord, maar weinig koopkracht. De Geallieerden hebben ieder minder gevechtseenheden, maar met hun gezamenlijke inkomens staan zij er beter voor dan de As-mogendheden. Onder deze omstandigheden zouden de As-mogendheden snel moeten aanvallen, voordat de Geallieerden hun landmacht en marine kunnen opbouwen. De U.S.S.R. moet de Duitse aanvallen afslaan. De V.S. moeten op twee fronten vechten: in de Stille Oceaan moeten ze het opnemen tegen Japan en in Europa moeten ze voet aan land zien te krijgen door Duitsland aan te vallen. Engeland moet onophoudelijk en waar mogelijk Duitsland aanvallen om te voorkomen, dat dit een land een geconcentreerde aanval op de U.S.S.R. uitvoert.

De grote uitdaging

Terwijl je speelt zul je ontdekken, dat je zowel een *militair strateeg* als een *voorzichtige econoom* zult moeten zijn om te kunnen winnen. Veldslagen dienen met succes te worden afgesloten om gebieden te veroveren. Elk gebied, dat je verovert doet je inkomen toenemen en dit geeft je de koopkracht om meer gevechtseenheden te kopen, zodat je kunt doorgaan met het winnen van veldslagen en het veroveren van gebieden. De hoogte van je inkomen bepaalt wanneer en waar je kunt aanvallen en de kracht daarvan. Deze kracht wordt mede beïnvloed door de strategische wijze van plaatsing van de aldus verkregen eenheden. Om de van cruciaal belang zijnde verhouding te zien tussen militaire en economische kracht dien je de Nationale Productie Grafiek (verder NPG genoemd) te raadplegen. Daarop staan de nummers 1 tot 45 vermeld. Elk land krijgt een begingetal toegewezen - via dit getal is het initiële inkomensniveau uitgedrukt in Industriële Productie Certificaten (verder IPC's genoemd), waarmee je land het spel begint. Bij verovering van een gebied neemt je inkomen toe, bij verlies af. Je Nationaal Productie Niveau, aangegeven door een veranderlijk getal op de NPG, geeft precies aan hoeveel IPC's je bij elke beurt kunt opnemen. Je kunt IPC's dus als speelgeld beschouwen. Het bijhouden van de inkomensniveau's van de spelers gebeurt met fiches. Elk land heeft zijn eigen controlefiches.

Het doel

Om de oorlog en dus het spel te winnen moet je het volgende doen:
Als je een geallieerde mogendheid bent, dien je *beide* hoofdsteden van de As-mogendheden te veroveren. De Verenigde Staten, U.S.S.R. en het Verenigd Koninkrijk winnen wanneer ze de landgebieden van Duitsland en Japan hebben veroverd.
Als je een As-mogendheid bent kun je op twee verschillende manieren winnen:

1. Een militaire overwinning - Duitsland en Japan winnen als zij twee van de drie geallieerde hoofdsteden hebben bezet in de landgebieden Oost-Amerika, Rusland en Engeland.
2. Een economische overwinning - Duitsland en Japan winnen als zij een *gezamenlijk* Nationaal Productie Niveau hebben van 84 IPC's aan het eind van een complete spelronde (d.w.z. als iedereen aan de beurt is geweest).
Kijk maar naar de NPG: aan het begin van het spel is het Japanse Nationale Productie Niveau 25 en dat van Duitsland 32... samen dus 57. Om te kunnen winnen zijn er nog 27 IPC's nodig !

Spelonderdelen

- 1 spelbord;
- 299 plastic speelstukken;
- productiecificaten (IPC's);
- 7 referentiekaarten;
- controlefiches;
- 12 dobbelstenen;
- 6 opbergbakjes;
- plastic fiches;
- spelregelboek.

Spelregels Nieuwe Editie Wat is toegevoegd...Wat is veranderd in de tweede editie regels ?

De volgende aanpassingen op de eerste editie regels zijn gemaakt. Alles wordt hieronder samengevat en gedetailleerd beschreven in deze handleiding. Zie ook de toegevoegde Appendix IV "Optionele Regels" die enkele interessante varianten beschrijft.

- Opperbevelhebbers regels zijn verwijderd.
- Transportregels zijn gewijzigd.
- Amfibie aanvalsregels zijn gewijzigd.
- Gecombineerde Legers zijn gewijzigd – zulke legers kunnen niet meer tezamen aanvallen.
- Regels voor nieuw gebouwde en veroverde industriële complexen zijn gewijzigd – ze hebben nu gelimiteerde productie.
- Regels met betrekking tot het veroveren van vijandelijke hoofdsteden zijn verduidelijkt.
- Regels met betrekking het plaatsen van de aanvangslegers zijn verduidelijkt.
- Regels met betrekking tot de gebieden op het spelbord zijn verduidelijkt en gewijzigd. Het zeegebied rondom Panama bestaat nu uit twee gebieden.
- Regels met betrekking tot Aktie 5 "Het plaatsen van nieuwe eenheden op het bord" zijn verduidelijkt – met name met betrekking tot gevechtsvliegtuigen, industriële complexen en zee-eenheden.
- Regels met betrekking tot terugtrekken uit een gevecht zijn verduidelijkt – eenheden moeten terugtrekken naar één aangrenzend gebied van waaruit een aanval werd gedaan.

Inhoud

- Hoofdstuk 1

De 6 akties en de handelingen die u verricht tijdens uw speelbeurt

- Hoofdstuk 2

Het opzetten van het spel

- Hoofdstuk 3

Aktie 1

Wapenontwikkeling / Aankopen van eenheden

- Hoofdstuk 4

Aktie 2

Het offensief verplaatsen van uw stukken

- Hoofdstuk 5

Aktie 3

Het gevecht

- Hoofdstuk 6

Aktie 4

Het niet-offensief verplaatsen van uw stukken

- Hoofdstuk 7

Aktie 5

Het plaatsen van nieuwe eenheden op het bord

- Hoofdstuk 8

Aktie 6

Vergaren van inkomen / De oorlog winnen

- Appendix I

Japan aan zet: Een geïllustreerde 6-delige aktiecyclus

- Appendix II

Enkele geïllustreerde zetten

- Appendix III

De eenheden nader bekeken

- Appendix IV

Buitengewone spelregels

1. De 6-delige aktiecyclus

Wat doe je wanneer je aan de beurt bent

Tijdens uw beurt verricht u een zestal handelingen. Daarna is de volgende speler aan de beurt om deze handelingen te verrichten. Als iedereen is geweest, is één spelronde voorbij. Het kan vele ronden duren, voordat de winnaar bekend is. **BELANGRIJK:** In uw beurt kunt u beslissen om slechts een deel van de onderstaande reeks uit te voeren. Als u eenheden koopt (eerste handeling), dient u deze natuurlijk ook op het bord te plaatsen (vijfde handeling). Als u offensief verplaatst (tweede handeling), zult u het moeten uitvechten (derde handeling). De enige handeling die in elke beurt moet worden uitgevoerd is het innen van uw inkomen (zesde handeling).

Akties

1. Het ontwikkelen van speciale wapens en/of het kopen van eenheden.
2. Het offensief verplaatsen van uw stukken.
3. Het gevecht.
4. Het strategisch verplaatsen van uw stukken.
5. Het plaatsen van nieuw gekochte militaire eenheden op het bord.
6. Het innen van uw inkomen.

Elk van de bovengenoemde handelingen wordt hieronder in het kort beschreven. Voor een uitgebreide beschrijving zie verderop. Tevens worden de handelingen geïllustreerd met behulp van een voorbeeld van een Duitse aanval op een door de Britten bezet gebied.

Aktie 1: Wapenontwikkeling en/of aankoop van eenheden

In deze fase koopt u eenheden voor toekomstige aanvallen. U kunt de volgende eenheden kopen: Infanterie, tanks, vliegtuigen, schepen, industriële complexen en luchtdoelgeschut.

Voor u wilt kopen, bedenkt u wie u wilt aanvallen, waarmee en wanneer.

In deze fase kunt u ook besluiten om speciale wapens te ontwikkelen, zoals raketten, straalmotoren etc. Wapenontwikkeling is duur, maar het kan u van krachtige aanvals- en verdedigingsmogelijkheden voorzien.

Voorbeeld bij Aktie 1:

Duitsland verkiest geen wapens te ontwikkelen. Duitsland heeft 28 IPC's op dit moment in het spel en besluit 2 transportschepen en 2 tanks te kopen voor een amfibie-aanval op de Kaukasus via de Zwarte Zee. Deze aanval zal pas in de volgende beurt van Duitsland worden uitgevoerd. Maar het doelwit is uitgekozen en de benodigde wapens om

de aanval te lanceren kunnen nu worden gekocht. (Uiteraard zal Duitsland haar plannen geheimhouden). Zie controlefiche Duitsland. De twee tanks en transportschepen kosten 26 IPC's. Duitsland koopt de wapens, maar plaatst ze pas aan het einde van zijn beurt. Duitsland heeft 2 IPC's over.

Aktie 2: Het offensief verplaatsen van uw stukken

In deze fase beweegt u uw stukken naar de land- en/of zeegebieden die door uw vijanden zijn bezet om de strijd met hen aan te binden. Elke eenheid wordt gekenmerkt door het aantal land- en/of zeegebieden, die kunnen worden verzet (een afstand van 1 tot 6 gebieden), en hoe sterk het militair, gezien de samenhang, met het aantal gegooide ogen per dobbelsteen is. De inzet, de aanvals- en verdedigingsmogelijkheden bepalen of de strijd aangebonden kan worden.

ZEER BELANGRIJK: U kunt zich in deze reeks in net zoveel gevechtssituaties begeven als u wilt. U mag vanuit verschillende omliggende gebieden een vijandelijk gebied aanvallen. Zolang alle eenheden zich naar het aangevallen gebied kunnen bewegen, is het raadzaam met zo veel mogelijk ondersteuning het gevecht aan te gaan! Men dient zich echter wel aan de spelregels te houden.

Voorbeeld bij Aktie 2:

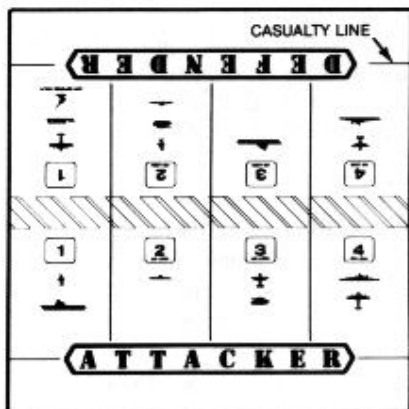
De enige strijd die Duitsland wil aangaan is een kleine schermutseling in Noord-Afrika. Tijdens het offensief verplaatsen van de stukken beweegt Duitsland 1 tankeenheid en 1 infanterie-eenheid van het door haar bezette Libië naar Engels-Egyptisch Soedan. Engeland verdedigt het gebied met 1 tankeenheid en 1 infanterie-eenheid. De strijd begint!



BELANGRIJK: Alle plaatjes van militaire eenheden worden omschreven in Appendix III. Deze appendix is een behulpzame gids.

Aktie 3: Het Gevecht

Dit is de gevechtsfase waarin alle slagen uitgevochten moeten worden en alle conflicten opgelost. Dat gaat op deze manier:



A. Zet alle stukken op het spelbord op hun overeenkomstige plaatje. De Aanvalseenheden aan de ene kant, de verdedigende eenheden aan de andere kant. Het getal boven de afbeelding geeft de *maximale aanvals- of verdedigingskracht* weer, wat betekent dat wanneer u in een gevechtsronde met de dobbelsteen dat getal of *minder* gooit, u een *treffer* boekt op een door uw tegenstander aan te wijzen stuk. Dit gaat dan verloren. De getroffen speler mag kiezen welk stuk hij verliest !

TER OVERWEGING: De aanvals- of verdedigingsfactor van een stuk is de gegooidde worp. Deze bepaalt of u een treffer heeft tegen een stuk van de tegenspeler. In het spelregelboek wordt over deze factoren gesproken als: een eenheid valt aan met (een getal) of verdedigt met (een getal). De aanvals- en verdedigingsfactoren vinden hun oorsprong in de realiteit. Verdedigende infanterie is minder kwetsbaar dan aanvallende infanterie, omdat deze zich moeten blootstellen aan vijandelijk vuur. Zodoende schiet de verdedigende infanterie raak met een worp van 1 of 2, terwijl de aanvallende infanterie slechts raak schiet met een worp van 1 !

B. De aanvaller vuurt eerst door voor ieder stuk in kolom 1 op het spelbord 1 maal met de dobbelsteen te gooien. De aanvaller doet hetzelfde voor zijn stukken in kolom 2, 3 en 4. Voor elke treffer plaats de verdediger een stuk naar keuze in het verliezenvak (*defender*) op het spelbord. De aanvaller zelf kan geen stukken verliezen.

C. De verdediger werpt met de dobbelsteen voor een tegenaanval, op dezelfde manier als de aanvaller deed. De verliezen van de verdediger gaan ook in de aanval, daar aanval en verdediging gelijktijdig plaatsvinden, maar in het spel om beurten afgehandeld worden. Bij elke treffer verwijdert de aanvaller een stuk naar keuze van het

spelbord. In de tegenaanval (verdediging) zijn de treffers ook verliezen. De stukken die eerst verliezen waren gaan direct van het bord terug in het opbergbakje, omdat zij in de lopende ronde al gevuurd hebben. Zodra de verdediger klaar is met vuren, verwijdert hij zijn verliezen van het spelbord.

D. De eerste ronde van het gevecht is voorbij. Als er aan beide zijden nog speelstukken op het bord zijn, volgt er nog een ronde, als de aanvaller dit wenst. De volgende situaties kunnen zich voordoen:

1. De aanvaller trekt zich terug - Als dit gebeurt houdt de verdediger het omstreden gebied.
2. De aanvaller wordt geheel vernietigd - Ook in dit geval behoudt de verdediger het omstreden gebied.
3. De verdediger wordt vernietigd - De aanvaller verovert het omstreden gebied.
4. Zowel de aanvaller als de verdediger verliezen ALLE op het spelbord staande stukken - De verdediger houdt het gebied.

Het Veroveren Van Een Gebied.

Als de aanvaller een gebied verovert, plaatst hij een controlefiche van zijn land in dat gebied en past dan de inkomensniveau's op de NPG aan. Het productieniveau van de aanvaller wordt verhoogd met de economische waarde van het veroverde gebied; het productieniveau van de verdediger wordt ermee verlaagd.

Voorbeeld bij Aktie 3:

Om het conflict in Engels-Egyptisch Soedan op te lossen, plaatst Duitsland zijn (1) Infanterie en (1) Tank in de juiste kolommen aan de aanvallerszijde op het spelbord. Engeland plaatst aan de verdedigerszijde op het spelbord haar (1) Infanterie en (1) Tank in de daartoe bestemde kolommen. De volgende actie vindt dan plaats:

De Aanvaller Vuurt

Duitsland gooit 1 dobbelsteen voor zijn infanterie. Het wordt een 4, misgeschoten. Duitsland gooit een dobbelsteen voor zijn tank. Het wordt een 2, raak ! Engeland plaatst nu een stuk naar keuze, de infanterie, in het verliezenvak op het spelbord.

De Verdediger Vuurt

Engeland gooit ook 2 dobbelstenen, 1 voor haar infanterie en 1 voor haar tank. Ondanks het verlies van haar infanterie mag zij er toch nog een keer mee vuren, omdat aanval en verdediging tegelijkertijd plaatsvinden (maar op speltechnische redenen één voor één afgehandeld worden). Het wordt een 4 en een 5, allebei mis. Engeland verwijdert nu het verloren infanteriestuk van het bord.

De Aanvaller Vuurt

Duitsland gooit een dobbelsteen voor zijn infanterie

en het wordt een 1, raak ! Engeland moet nu haar laatste stuk verliezen; de tank wordt in het verliezenvak geplaatst. Duitsland hoeft niet meer met zijn tank te vuren daar Engeland al haar stukken verloren heeft. Haar tank mag vanuit het verliezenvak nog 1 keer vuren.

De Verdediger Vuurt

Engeland vuurt met haar (verloren) tank en gooit een 2, raak. Duitsland besluit zijn infanteriestuk te verliezen.

Het Resultaat Van De Strijd

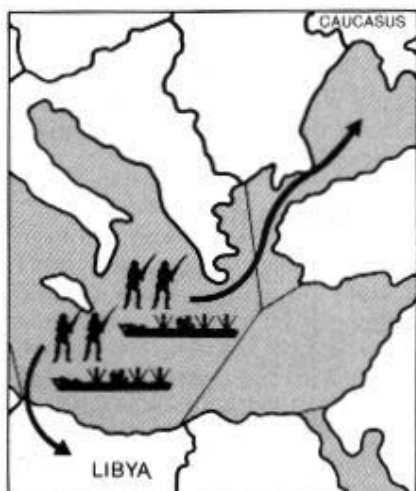
De slag is voorbij. Duitsland heeft Engels-Egyptisch Soedan veroverd, een gebied dat 2 waard is op de NPG. Duitsland plaatst zijn tank in Engels-Egyptisch Soedan, en plaatst daar ook zijn controlefiche in als eigendomsbewijs. De NPG wordt aangepast. Duitslands niveau daarop was 28 en gaat nu naar 30; dat van Engeland gaat van 30 terug naar 28.

Aktie 4: Het niet-offensief verplaatsen van uw stukken

In deze fase wordt er niet gevochten. U mag op het spelbord al uw stukken verplaatsen die in de gevechtsfase van uw beurt niet verplaatst zijn. U kunt in deze fase geen gevechten aangaan.

Voorbeeld bij Aktie 4:

Duitsland heeft 2 transportschepen in de Middellandse Zee in het onderstaand aangegeven zeegebied. Op elke transportschip bevinden zich 2 infanterie-eenheden. Voor een toekomstige aanval op de Kaukasus, die Duitsland via de Zwarte Zee wil plegen, besluit het één van de transportschepen naar de Zwarte Zee te sturen. Het andere schip landt in Libië en ontscheept daar de extra landstrijdkrachten voor Noord-Afrika.



Aktie 5: Het plaatsen van nieuwe eenheden op het bord

Alle eenheden die u in fase 1 van uw beurt heeft gekocht, moeten nu op het bord worden geplaatst.

Ze dienen dáár te worden geplaatst, waar u AAN HET BEGIN VAN UW BEURT een industrieel complex bezat. Ter verduidelijking: Plaats landeenheden (infanterie, tanks) en luchteenheden (bommenwerpers, gevechtsvliegtuigen) in gebieden waar u (niet uw bondgenoten) aan het begin van uw beurt industriële complexen had. Zee-eenheden (slagschepen, onderzeeboten, vliegdekschepen en transportschepen) plaatst u in zeegebieden die aan landgebieden met een industrieel complex grenzen. Bovendien moet dit zeegebied vrij zijn van vijandelijke eenheden. Plaats de nieuw gekochte industriële complexen in landgebieden die aan het begin van uw beurt al van u waren.

Voorbeeld bij Aktie 5:

In handeling 1 kocht Duitsland 2 transportschepen en 2 tanks voor een toekomstige amfibie-aanval op de Kaukasus via de Zwarte Zee. Duitsland heeft 2 industriële complexen, 1 in Duitsland en 1 in Zuid-Europa. Duitsland plaatst de transportschepen in het zeegebied dat grenst aan Zuid-Europa en de tanks in Zuid-Europa.

Aktie 6: De inkomstenfase

Nu krijgt u IPC's om toekomstige aanvallen en strategieën mee te financieren. Kijk naar de NPG; uw controlefiche geeft aan hoeveel IPC's u deze ronde van de bank krijgt. *Uw beurt is voorbij !*

Voorbeeld bij Aktie 6:

Duitslands controlefiche staat op 30 op de NPG. Duitsland int 30 IPC's van de bank, waarna zijn beurt voorbij is.

Wat volgt er nu ? Eerst komt Hoofdstuk 2, waarin het opzetten van het spel behandeld wordt en daarna volgen Hoofdstuk 3 t/m 8, waarin elk der 6 spelbeurtakties aan de orde komen; één per hoofdstuk.

2.

Het opzetten van het spel

Welke wereldmacht wilt u zijn ?

2 tot 5 spelers kunnen aan Axis & Allies deelnemen. Met 5 spelers vertegenwoordigt ieder een mogendheid; als er minder dan 5 spelers zijn, zullen sommige spelers meer dan 1 mogendheid vertegenwoordigen. Hieronder staan de spelopstellingen bij de verschillende aantal spelers:

2 SPELERS

1^e speler: U.S.S.R., Engeland, Verenigde Staten
2^e speler: Duitsland, Japan

3 SPELERS

1^e speler: U.S.S.R., Engeland, Verenigde Staten
2^e speler: Duitsland
3^e speler: Japan

4 SPELERS

1^e speler: U.S.S.R., Verenigde Staten
2^e speler: Engeland
3^e speler: Duitsland
4^e speler: Japan

BELANGRIJK: als u meer dan één wereldmacht vertegenwoordigt, onthoud dan dat u elke macht apart vertegenwoordigt en dat u de "boekhouding" strikt gescheiden houdt.

Spelvolgorde

1. U.S.S.R.
2. Duitsland
3. Engeland
4. Japan
5. Verenigde Staten

Vorbereiding van de opbergbakjes

Onder het spel worden de spelstukken in 6 opbergbakjes bewaard. Maak de onderdelen voorzichtig los. Geef elke speler, voor elke wereldmacht die hij speelt, 1 bakje met 8 vakken. Het bakje met 4 vakken wordt door de spelers gedeeld. Hier volgt wat in de bakjes wordt bewaard !

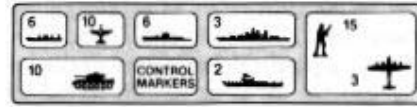
DE STRIJDKRACHTEN:

De meeste militaire eenheden hebben een kleur om aan te geven bij welk land ze horen:

- de U.S.S.R. speelt met donkerbruin
- Duitsland speelt met grijs
- Engeland speelt met lichtbruin
- Japan speelt met geel
- de Verenigde Staten spelen met groen

Neem het raam met de stukken die bij u horen en breek de stukken voorzichtig af. Berg ze in het

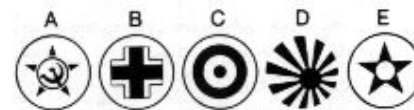
opbergbakje op de manier zoals is afgebeeld.



N.B. Gedurende het spel worden de verliezen in deze bakjes opgeborgen.

CONTROLEFICHES:

Er zijn 100 van deze kartonnen schijfjes met een nationaal embleem. Druk ze voorzichtig uit de voorgestane platen en geef elke macht zijn 20 fiches, zoals onderstaand is aangegeven.

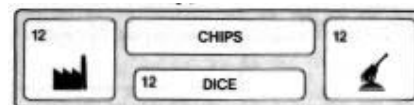


- A. U.S.S.R.
- B. Duitsland
- C. Engeland
- D. Japan
- E. Verenigde Staten

Doe de controlefiches in uw opbergbakje, zoals bovenstaand is afgebeeld. Controlefiches hebben meerdere functies: (1) Als gebieden na een slag van eigenaar verwisselen of als deze onbezet achterblijven, geven de controlefiches de eigenaar aan; (2) op de NPG geven de controlefiches door markering het Nationaal Productieniveau aan (het inkomensniveau, uitgedrukt in IPC's)

ANDERE MILITAIRE EENHEDEN:

Sommige eenheden hebben niet de kleur die bij een bepaald land hoort. Dit zijn de luchtdoelkanonnen en de industriële complexen. Breek ze uit het raam en plaats ze in het opbergbakje met 4 vakken voor algemeen gebruik, zoals onderstaand is aangegeven.



DE DOBBELSTENEN:

Deze worden gebruikt om alle gevechtssituaties op te lossen. De dobbelstenen worden ook gebruikt bij wapenontwikkeling. Bewaar ze in het bakje voor algemeen gebruik.

PLASTIC FICHES:

Deze worden gebruikt al plaatsvervangers in overbevolkte land- en zeegebieden. Witte fiches

vervangen 1 stuk, rode fiches 5 stukken. Als u bijvoorbeeld 7 infanterie eenheden kwijt wilt op een landgebied, dan wordt het overvol en onoverzichtelijk. U neemt dan 1 rood en 1 wit fiche en plaatst daarop 1 infanterie. Op een stapel fiches dient altijd een normaal stuk te staan om aan te geven welk soort eenheden het zijn.

OPMERKING: Het aantal stapels wordt beperkt door het aantal speelstukken. U kunt bijvoorbeeld slechts 2 stapels vliegdekschepen hebben, omdat u maar 2 vliegdekschepen in uw bezit hebt, (die dan elk op een stapel fiches moeten worden geplaatst om aan te geven en zichtbaar te maken uit wat voor stukken de stapels fiches bestaan).

HET UITDELEN VAN HET GELD:

Sorteer de Industriële Productie-Certificaten (IPC's) naar grootte 1, 5 en 10 en geef een beginkapitaal aan elke mogendheid:

U.S.S.R. : 24
Duitsland : 32
Engeland : 30
Japan : 25
Verenigde Staten : 36

Geef de overgebleven IPC's aan de speler die de bank beheert.

Het voorbereiden van de datakaarten

Er zijn 7 kaarten. U kent het spelbord en de NPG al. Onderstaand ziet u hoe alle kaarten voorbereid worden voor het spel.

1 NATIONALE PRODUKTIEKAART:

U weet dat op deze kaart de nationale productie van elke speler wordt bijgehouden door zijn controlefiche op het juiste getal te plaatsen. Een speler legt op de aangegeven startplaatsen een controlefiche van elke mogendheid. Deze kaart heeft tevens de functie van datakaart voor wapenontwikkeling.

5 REFERENTIEKAARTEN:

Druk deze uit de plaat en geef iedere mogendheid haar eigen kaart. Leg deze kaart(en) voor u. U zult deze tijdens het spel steeds gebruiken. Het geeft belangrijke zaken aan als de opstelling van gevechtsstukken, de spelvolgorde, de aanvals- en verdedigingsmogelijkheid van elke soort eenheden, de reikwijdte van elk stuk etc. U zult deze kaart straks gebruiken als u uw stukken op het bord gaat plaatsen.

1 GEVECHTSBORD:

Gedurende de gevechtsfase van uw beurt worden alle bij de slag betrokken speelstukken op dit bord geplaatst, waarna door het werpen van de dobbelstenen de strijd wordt beslecht.

Het spelbord

Het spelbord is een kaart van de wereld. Om deze speelklaar te maken dienen militaire eenheden van de 5 mogendheden in de juiste aantal op de juiste gebieden geplaatst te worden. Deze plaatsing is volgens de militaire en politieke situatie van het voorjaar 1942.

De kaart is onderverdeeld in spelvakken van land- en zeegebieden. De zwarte omlijning van deze gebieden geeft de verschillende spelvakken aan. Eenheden worden van een gebied naar een aangrenzend gebied bewogen. Sommige eenheden kunnen 1 gebied vooruit; andere eenheden wel 8. Alle bewegingsmogelijkheden van de stukken zijn weergegeven op uw referentiekaart en worden uitvoerig besproken in hoofdstuk 4 onder "Het plaatsen van nieuwe eenheden op het bord". Voordat u aan het verplaatsen van de stukken toe bent, dient u te weten hoe de gebieden aan elkaar grenzen. Eenvoudig gesteld zijn aangrenzende gebiedsdelen die delen met een gemeenschappelijke grens. Zo grenzen Oekraïne-U.S.S.R. en Kaukasus aan elkaar, maar de Kaukasus grenst niet aan Oost-Europa.

BELANGRIJK: De zwarte grenslijnen zijn uw leidraad bij het bepalen of gebieden wel of niet aan elkaar grenzen. Onthoudt dat ze een gemeenschappelijke grens moeten hebben om aangrenzend te zijn. Voorbeeld: het zeegebied bij Gibraltar wordt begrensd door de grenslijnen X en Y (zie kaart). Algerije grenst aan dit zeegebied. Libië niet, ook al raakt de grenslijn X Libië bij de hoek. Libië en het bedoelde zeegebied hebben echter geen gemeenschappelijk grenslijn. Omdat de wereld rond is, grenzen land- en zeegebieden op de rechterkant van het bord aan de land- en zeegebieden op de linkerkant van het bord. Zo grenst bijvoorbeeld West Canada aan Oost-Canada en het westen van de U.S.A. aan het oosten van de U.S.A.; Mexico grenst aan Zeegebied D. De boven- en onderkant van de kaart grenzen echter niet aan elkaar.

Sommige landgebieden hebben de kleur van de mogendheid die ze controleert. Deze landen hebben in de meeste gevallen een economische waarde die varieert tussen 1 en 12 IPC's. Uitzonderingen zijn o.a. Gibraltar en de Salomon Eilanden, die geen economische waarde hebben.

Neutrale gebieden als Turkije, Mongolië en andere zijn beige gekleurd. Deze landen hebben geen economische waarde en worden aan het begin van het spel niet door de grote mogendheden gecontroleerd.

Eilanden zijn landgebieden omsloten door een zeegebied. Een eilandengroep wordt als 1 landgebied gezien. Het is niet mogelijk om landeenheden over verschillende eilanden te verspreiden.

Opblaasvakjes: Gedurende het spel is het soms moeilijk te zien wat er nu op een eiland staat en wat op de zee eromheen. Om dit te vergemakkelijken kunt u uw landeenheden beter op de corresponderende opblaasvakjes langs de rand van het spelbord zetten. Zeestrijdkrachten blijven dan op het eigenlijke zeegebied.

BELANGRIJK: Er zijn ook opblaasvakjes van landgebieden; gebruik ze als het op het bord te druk wordt.

* Panama is in tweeën gedeeld door het kanaal dat de Stille en Atlantische Oceanen met elkaar verbindt. Toch is Panama één gebied. Het Panamakanaal verbindt 2 zeegebieden met elkaar. Om van het ene naar het andere zeegebied te kunnen aanvallen of bewegen dienen u (of uw bondgenoten) Panama te beheersen.

* Het Suezkanaal verbindt een zeezone van de Middellandse Zee met een zeezone in de Indische Oceaan. Als u of uw bondgenoten beide gebieden aan het kanaal beheersen (Engels-Egyptisch Soedan en Sirië-Irak), kunnen uw zeestrijdkrachten varen en/of aanvallen van de Middellandse Zee naar de Indische Oceaan en vice versa.

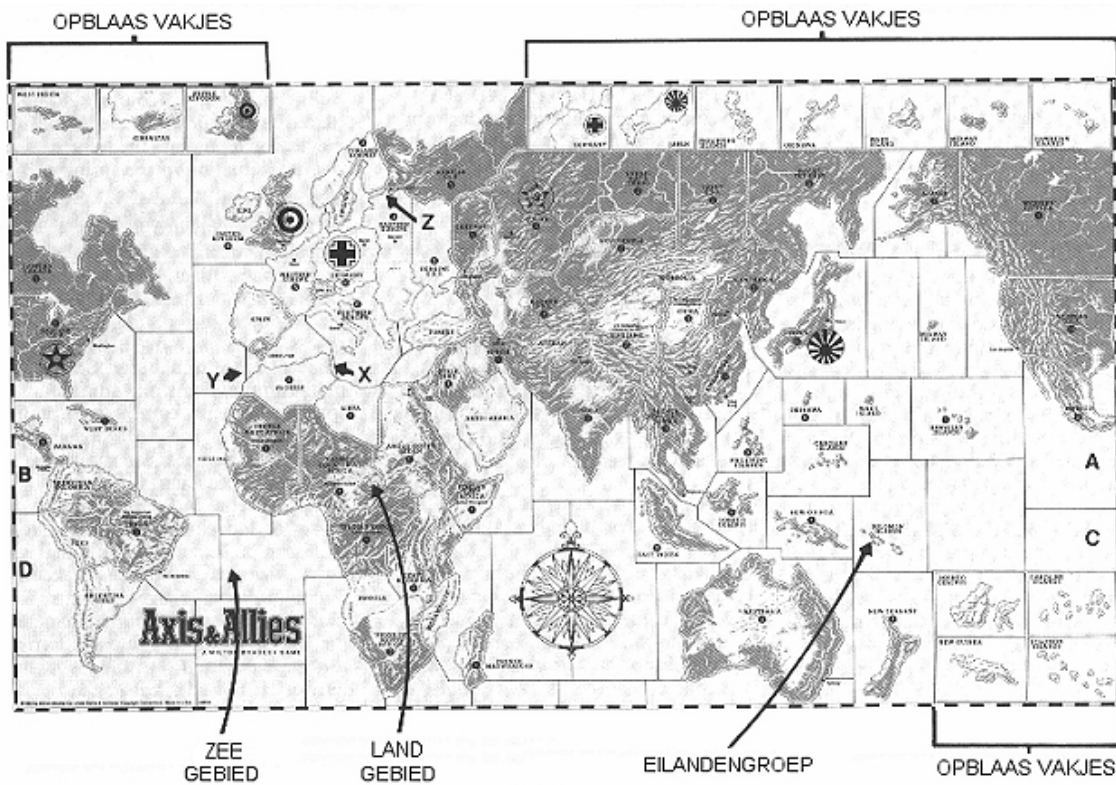
BELANGRIJK: Engels-Egyptisch Soedan en Sirië-Irak worden als aan elkaar grenzende landgebieden gezien. Er komen geen transportschepen aan te pas om van het ene naar het andere gebied te gaan. Er kan direct worden overgestoken.

* Leningrad (zie aanduiding Z op de onderstaande wereldkaart) ligt direct aan de Baltische Zee. Zodoende kan de U.S.S.R. haar zeestrijdkrachten in Karelia S.S.R. zowel de Baltische als de Barentsz Zee opsturen (ten noorden van Karelia S.S.R.).

* Finland-Noorwegen grenst niet aan Oost-Europa. Beweging over zee of door de lucht is noodzakelijk om van het ene gebied naar het andere te gaan.

* Beweging over land mag niet tussen Gibraltar en Algerije; ook niet tussen Oost-Europa en Turkije.

* De zeezone ten zuiden van Australië is één gebied.



Het plaatsen van de eenheden

Kijk naar uw referentiekaart onder *Combat Forces set-up* (het opstellen van de strijdkrachten). Dit deel van uw kaart geeft aan welke en hoeveel eenheden u in uw gebied mag zetten. Zie hiervoor onderstaand voorbeeld hoe Duitsland zijn strijdkrachten dient te plaatsen. plaats de aangegeven strijdkrachten in uw gebieden. Gebruik fiches als u meerdere stukken van dezelfde soort moet opstellen en bespaar zo ruimte !

Alle spelers plaatsen nu hun stukken.

Aanbeveling: Lees eerst de horizontale "soort eenheden" kolom, dan het aantal en tot slot het gebied waar ze geplaatst dienen te worden. Als u bijvoorbeeld kijkt naar de infanterie, dan ziet u dat er 4 eenheden in Duitsland geplaatst moeten worden, 3 eenheden in Oost-Europa, 3 eenheden in de Oekraïne S.S.R., enz.

N.B. De woorden "tanks" en "pantser(eenheden)" worden afwisselend gebruikt, maar betekenen hetzelfde.

Ter verduidelijking van plaatsing in 4 gebieden de volgende toelichting:

* Duitsland plaatst haar onderzeeboot voor West Europa in het zeegebied met het woord "Atlantic";

* De Verenigde Staten plaatsen hun vlooteenheden voor het westen van de U.S.A. in de Pacific ten westen van dit gebied (waar "Los Angeles" in staat);

* Engeland plaatst haar onderzeeboot voor Sirië-Irak in de oostelijke Middellandse Zee ten zuiden van Turkije, en niet in de Rode Zee;

* De U.S.S.R. plaats haar vlooteenheden voor Karelia S.S.R. ten noorden van dat gebied in de Barentsz Zee en niet bij Leningrad in de Baltische Zee.

Terwijl u uw eenheden plaatst, verdient het aandacht dat vlooteenheden altijd in zeegebieden worden geplaatst, en dat deze altijd op zee zijn en nooit in de haven. Zij kunnen daarom dus niet aan landgevechten deelnemen. Deze regel geldt ondanks het feit dat transportschepen hun troepen op het land ontschepen.

Het spelbord is nu klaar voor het spel. Alle spelers moeten hun bakjes en kaarten voor zich hebben liggen. De U.S.S.R. speelt eerst, dan Duitsland, dan Engeland, dan Japan en tot slot de Verenigde Staten. Het spel wordt in deze volgorde gespeeld. Wat in de volgende 6 hoofdstukken volgt, is een gedetailleerde uitleg van wat een speler in zijn beurt moet doen (de 6-delige aktiereeksen).

Combat Force Set-Up							Germany REFERENCE CHART					
GERMANY	EASTERN EUROPE	UKRAINE S.S.R.	SOUTHERN EUROPE	WESTERN EUROPE	FINLAND-NORWAY	ALGERIA	LIBYA	Type of Unit	Cost	Movement	Attack Capability	Defense Capability
4	3	3	2	2	3	1	1	INFANTRY	3	1	1	2
2	1	2	1	2	1		1	ARMOR	5	2	3	2
1	1	1		1	1			FIGHTER	12	4	3	4
1								BOMBER	15	6	4	1
1			1	1				ANTI-AIRCRAFT	5	1	-	1
			1					BATTLESHIP	24	2	4	4
								AIRCRAFT CARRIER	18	2	1	3
1			1					TRANSPORT	8	2	-	1
1				1				SUBMARINE	8	2	2	2
1			1					INDUSTRIAL COMPLEX	15	-	-	-

EXAMPLE OF GERMANY'S COMBAT FORCE SET-UP

3. Aktie 1

Wapenontwikkeling / de aanschaf van eenheden

Beschouw deze reeks als de herbewapeningsfase, waarin u uit de volgende mogelijkheden kunt kiezen:

- * IPC's uitgeven aan de ontwikkeling van buitengewone wapens voor het gebruik in dezelfde beurt en het verdere spel;
- * IPC's uitgeven aan meer wapens voor het gebruik in evt. volgende beurten;
- * IPC's uitgeven aan beide bovenstaande mogelijkheden.

Wat kiest u ?

De keuze voor wapenontwikkeling is riskant. Het kan u zoveel IPC's kosten dat u misschien niet genoeg inkomen meer hebt om de broodnodige militaire eenheden te kopen voor latere aanvallen. Nog belangrijker: Een dergelijke investering geeft u niet eens de garantie dat u die wapens krijgt. Het geld dat u betaalt is een onderzoeksvergoeding. U moet dan ook een bepaald aantal ogen met de dobbelsteen gooien om de wapens daadwerkelijk te krijgen. Eenmaal verkregen kunnen deze wapens het oorlogstij in uw voordeel doen keren. U mag beslissen ! Neem het risico en besteed al uw geld aan wapenontwikkeling. Of besteed een deel aan wapenontwikkeling en gebruik de rest om eenheden te kopen. Of vergeet de wapenontwikkeling en geef al uw geld uit aan meer eenheden. Wilt u een kans wagen om aan wapenontwikkeling te doen dan dient dit te gebeuren vóórdat u eenheden koopt !

Hoe men wapens ontwikkelt:

Om in onderzoek en ontwikkeling te investeren doet men het volgende:

1. Koop dobbelstenen om te gooien. Elke dobbelsteen kost 5 IPC's. U mag er zoveel kopen als u wilt.
2. Werp de dobbelstenen. Als u met één van de stenen een 6 gooit, heeft u een technologische doorbraak gemaakt in de ontwikkeling van wapens. Kijk naar de NPG. De linkerstrook daarop is gewijd aan WAPENONTWIKKELING. Als u geen 6 hebt gegooit, hebt u deze beurt geen succes en mag u het de volgende beurt nog eens proberen.
3. Werp nu een dobbelsteen voor elke 6

die u gegooit heeft. Het aantal gegooide ogen bepaalt welke ontwikkeling voor u succesvol was. Gooit u bijvoorbeeld een 3, dan heeft u met succes SUPERONDERZEEBOTEN ontwikkeld.

N.B. Als u een ontwikkeling gooit die u al had, gooi dan nogmaals voor een andere ontwikkeling. Het is mogelijk dat een ander land met dezelfde wapenontwikkeling slaagt als u.

4. Markeer de gedane ontwikkeling met een controlefiche op de kaart. BELANGRIJK: zulke nieuw verkregen wapens zijn meteen te gebruiken; ze kunnen in deze beurt en in de rest van het spel worden gebruikt.

EEN OVERZICHT VAN DE 6 WAPENS DIE U KUNT ONTWIKKELEN

Worp	Het wapen	Het voordeel
1	STRAALMOTOREN	Al uw gevechtsvliegtuigen verdedigen nu met 5, hetgeen betekent dat de maximale verdedigingscapaciteit van 4 naar 5 is toegenomen.
2	RAKETTEN	Een gratis raketaanval per beurt ! Kies één van uw luchtdoelkanonnen (dat mag maximaal 3 aangrenzende gebieden van het doel verwijderd zijn) om een raketaanval te lanceren tegen een vijandelijk industrieel complex door één dobbelsteen te gooien. Het gegooide aantal bepaalt hoeveel IPC's de eigenaar van het industriële complex aan de bank moet geven.
3	SUPER-ONDERZEEBOTEN	Al uw onderzeeboten vallen nu aan met "3" in plaats van met "2".
4	LANGE-AFSTANDS VLIEGTUIGEN	De reikwijdte van uw vliegtuigen wordt vergroot. Uw gevechtsvliegtuigen kunnen nu per beurt over 6 in plaats van 4 gebieden vliegen; uw bommenwerpers kunnen nu per beurt over 8 in plaats van 6 gebieden vliegen.
5	INDUSTRIELE TECHNOLOGIE	Economische verlichting ! De basisprijs van alle eenheden wordt met 1 IPC verlaagd. N.B. De basisprijs voor alle eenheden staat op uw referentiekaart.
6	ZWARE BOMMENWERPERS	In een gewone gevechtssituatie tegen militaire eenheden gooit u nu 3 dobbelstenen in plaats van 1 per bommenwerper. Zo kan elke bommenwerper nu 3 treffers plaatsen in plaats van 1. In een strategische aanval met als doelwit een industrieel complex gooit u voor elke bommenwerper die de luchtafweer aanval overleeft met 3 dobbelstenen. Tel de ogen op. Het totaal is het aantal IPC's dat de eigenaar van het aangevallen industriële complex aan de bank moet betalen - een economische ramp voor uw vijand !

BELANGRIJK! Succesvolle wapenontwikkeling is een individuele verworvenheid. U kunt deze niet delen met een bondgenoot.

Hoe koopt u militaire eenheden:

Het kopen van militaire eenheden is één van de grootste uitdagingen in Axis & Allies, omdat deze handeling inhoudt dat u zich nu herbewapent voor een aanval die u in de volgende beurt zult uitvoeren. Om vast te stellen wat u zult kopen, overweegt u wie u wilt aanvallen en wanneer u dat wilt doen. Probeer ook te voorzien wat uw vijand van plan is en koop eenheden die u behulpzaam zullen zijn om aanvallen af te slaan.

Alle eenheden op uw referentiekaart zijn beschikbaar voor aankoop. Hun in IPC's uitgedrukte prijs staat op de kaart aangegeven onder "Cost".

Enkele overwegingen bij het aankopen:

Voordat u daadwerkelijk kunt kopen wat u nodig heeft, moet u duidelijk een beeld vormen van elke militaire eenheid - hoe deze beweegt, hoe deze aanvalt, hoe deze verdedigt en hoe de wisselwerking tussen de verschillende stukken onderling is. Daar wordt dieper op ingegaan in hoofdstuk 4 "Aktie 2 - De Aanval". Wat nu volgt zijn een aantal algemene aankooptips...



Landgevechten

Infanterie is een verstandige aankoop voor de verdediging omdat hij maar 3 IPC's per stuk kost en met een

dobbelsteenworp van 2 of minder verdedigt. Tanks kosten meer dan infanterie en verdedigen met hetzelfde aantal ogen. Daarom zijn tanks in een verdedigende rol een mindere keuze. In een aanvallende rol zijn tanks echter duidelijk sterker dan infanterie. Om te beginnen hebben ze een grotere bewegelijkheid; ten tweede schieten ze met een worp van 1, 2 of 3 raak tegenover uitsluitend 1 bij aanvallende infanterie.



Zeegevechten

Slagschepen zijn machtig - ze vallen aan en verdedigen met

een worp van 1, 2, 3 of 4. Ze hebben de zeer hoge prijs van 24 IPC's per stuk! Onderzeeboten zijn goedkoper (8 IPC's per stuk), maar vallen aan en verdedigen met slechts 2. Hun voordeel is een dodelijk eerste schot, waarna een getroffen schip niet mag terugvuren. Andere overwegingen: Dure vliegdekschepen hebben sterke verdedigingsmogelijkheden en bieden landings- en startvoordelen voor uw gevechtsvliegtuigen. Onmisbare transportschepen vervoeren uw tanks en infanterie naar omstreken gebieden, maar hebben geen aanvalskracht en een lage verdedigingsfactor.



Luchtgevechten

Gevechtsvliegtuigen zijn zowel

verdedigend als aanvallend sterk. Ze hebben een beperkte reikwijdte van 4 gebieden. Bommenwerpers kunnen verder vliegen en kunnen speciale strategische aanvallen doen, maar zijn duurder dan gevechtsvliegtuigen!



Andere stukken die u kunt kopen

Industriële complexen zijn belangrijk omdat ze als plaatsingspunt dienen voor nieuw gekochte eenheden op het spelbord. Er zijn 2 soorten industriële complexen: oorspronkelijke waar u het spel mee begon, en nieuwe die u kocht en plaatste of veroverde gedurende het spel. Nieuw gekochte complexen kunnen alleen worden geplaatst in gebieden die u in het begin van uw beurt reeds in bezit had. Hieronder ziet u hoe u beide soorten gebruikt.

OORSPRONKELIJKE COMPLEXEN geven u onbeperkte productie per beurt; u kunt elk aantal nieuw gekochte eenheden in een gebied met zo'n complex plaatsen.

NIEUWE COMPLEXEN geven u een beperkte productie per beurt; de economische waarde van het gebied waar u het complex plaatste geeft het aantal eenheden weer dat u daar per beurt mag plaatsen. Bijvoorbeeld, als u de V.S. speelt, en u zou een complex in Azië hebben in het gebied Sinkiang, dan zou u daar per beurt maximaal 2 nieuw gekochte eenheden mogen plaatsen. Sinkiang heeft immers een inkomstenwaarde van 2. De belangrijkste regel inzake industriële complexen is dat u alleen daar nieuwe eenheden in het spel mag brengen waar u sinds het begin van uw beurt een industrieel complex bezit.



Luchtdoelgeschut heeft speciale verdedigende voordelen tegen vliegtuigen.

Zulk geschut is van levensbelang als u strategische bommenwerper aanvallen wilt afslaan.

Het niet kunnen plaats van nieuw gekochte eenheden:

Het is mogelijk dat u uw nieuwe eenheden niet kunt plaatsen. Als dit gebeurt, verliest u de stukken en legt u ze af in uw opbergbakje. Hier zijn 2 voorbeelden waarbij u niet kunt plaatsen:

* U koopt een luchtdoelkanon. Al uw gebieden met industriële complexen hebben al luchtdoelsteun. U kunt het net gekochte kanon niet plaatsen omdat u per gebied maar 1 luchtdoelkanon mag bezitten. U verliest het nieuwe kanon!

* U koopt een slagschip, terwijl de vijand alle zeegebieden naast uw gebieden met industriële complexen bezet. U valt de vijand aan, maar slaagt er niet in hem uit een zeegebied naast het landgebied met uw industrieel complex te verdrijven. U kunt het schip niet plaatsen en verliest het!

Nu u iets weet over de voor- en nadelen van de te kopen stukken, volgen nu de spelregels voor het kopen van eenheden.

3 korte stappen tot het kopen van militaire eenheden

1. Zoek uit uw opbergbakje de stukken, die u wilt kopen.
2. Bepaal de aankoopprijs. Geef de bank het bedrag in IPC's.
3. Leg alle nieuw gekochte eenheden op het gekleurde symbool van uw land op uw datakaart. Ze blijven daar tot het einde van uw beurt wanneer u ze op het spelbord zet.

4. Aktie 2

Het offensief verplaatsen van uw stukken

In dit deel van uw beurt beweegt u uw eenheden naar land- of zeegebieden die door vijandelijke eenheden bezet zijn, om met hen de strijd aan te binden. Om dit te doen schuift u uw stukken naar aangrenzende land- en zeegebieden die door de vijand bezet zijn.

N.B. In dit spelregelboek spreken we ook van bevriende gebieden. dat zijn die gebieden die door u of uw bondgenoten bezet zijn.

HOE STELLEN WE VAST DAT EEN GEBIED DOOR DE VIJAND BEZET IS ?

Elke zeezone waar vijandelijke stukken staan is door de vijand bezet. Door de vijand bezette landgebieden zijn de volgende:

- * Gebieden die oorspronkelijk door u of uw bondgenoten werden beheerst, maar waar nu vijandelijke stukken staan;
- * Gebieden die van meet af aan door de vijand werden bezet;
- * Neutrale gebieden die nu door de vijand zijn bezet.

HET VERSCHIL TUSSEN BEZETTE EN GECONTROLEERDE GEBIEDEN.

Gebieden waar eenheden staan zijn bezet; gecontroleerde gebieden zijn niet bezet maar hebben een kleurcode van de eigenaar of een controlefiche dat de eigenaar aangeeft. Het binnentrekken van een door de vijand gecontroleerd gebied is een offensieve zet; het binnentrekken van een door u of een bondgenoot gecontroleerd of bezet gebied is een niet offensieve (lees: niet-aanvals-) zet. Zie verderop voor meer informatie over niet-aanvalszetten.

IN HOEVEEL GEVECHTSSITUATIES KUNT U ZICH BEGEVEN ?

U kunt in dezelfde beurt zoveel gevechten tegelijk aangaan als u wilt. Japan kan bijvoorbeeld landgevechten aangaan met de U.S.S.R. en zeegevechten in de Pacific met de V.S., alles in dezelfde aanvalssactie. Zie appendix I voor een voorbeeld.

HOEVEEL EENHEDEN WORDEN BIJ DE AANVAL INGEZET ?

De stukken die u voor de aanval kiest kunnen in een omstreken gebied geplaatst worden vanuit verschillende land- en zeegebieden die van u zijn. Bekijk de bewegingsfactor van elke soort stukken en verzeker u ervan dat die stukken door aangrenzende gebieden het omstreken gebied binnentrekken. Het is verstandig om aan te vallen met zoveel mogelijk stukken. Als u bijvoorbeeld een kustgebied aanvalt, zet er dan vliegtuigen in vanuit een gebied, landeenheden vanuit een ander gebied en een amfibische ondersteuningsaanval vanuit zee via een transportschip met landeenheden en een voor de kust liggend slagschip.

BELANGRIJK: Elk aanvallend stuk kan per beurt slechts aan 1 slag deelnemen.

VERSTERKINGEN.

U kunt geen versterkingen naar het omstreken gebied brengen als de slag eenmaal is begonnen. Slechts de stukken die in de offensieve plaatsingsfase van uw beurt in het omstreken gebied gezet werden kunnen aan de slag deelnemen. Voorbeeld: in Duitslands eerste beurt kan hij, als hij Engels-Egyptisch Soedan aanvalt vanuit Libië, en in Libië een infanterie achterlaat, deze niet meer als versterking naar Engels-Egyptisch Soedan bijtrekken als de slag begonnen is.

HET AANVALLEN VAN DOOR DE VIJANDE GECONTROLEERDE GEBIEDEN - EEN VELDTOCHT ZONDER SLAG !

Tijdens het offensief plaats van uw stukken in uw beurt, kunt u deze naar door de vijand beheerste aangrenzende gebieden schuiven en de controle overnemen zonder gevecht. Deze door de vijand beheerste gebieden zijn niet door vijandelijke stukken bezet en dragen of een controlefiche van de vijand of hebben de bij de vijand behorende startkleur van hun invloedssfeer. Zo kan Duitsland bijvoorbeeld het door Engeland gecontroleerde Frans West-Afrika binnentrekken in de offensieve bewegingsfase van de eerste beurt zonder dat er

gevochten wordt. Zo'n zet is een offensieve zet, geen niet-aanvalszet. Als u met uw landeenheden naar een door de vijand gecontroleerd gebied gaat, veroverd of bevrijdt u het zonder een gevecht aan te gaan. Zie verderop onder "resultaten van zowel land- als zeegevechten" voor bijzonderheden. Om te weten welke eenheden u wilt zetten, dient u bekend te zijn met de bewegingsfactor van elk soort stukken, de aanvalsfactor en het effect dat elk soort stukken op elkaar heeft in het spel. Dit wordt onderstaand en op de volgende pagina's uitgebreid beschreven.

LANDEENHEDEN



Infanterie

Infanterie kan alleen op land aanvallen en verdedigen. Infanterie kan door transportschepen naar het strijdtoneel worden vervoerd.

Hoe ze bewegen

Op het land - Naar een aangrenzend gebied. Zie Appendix II voor een geïllustreerd voorbeeld van over land bewegende infanterie.

Over zee - 1 of 2 infanterie-eenheden gaan aan boord van een transportschip en kunnen tot 2 zeezones vervoerd worden om een door de vijand bezet landgebied of eiland amfibisch aan te vallen. In dit soort aanvallen is het aan boord gaan en ontschepen een integraal onderdeel van de beurt. Het is de infanterie niet toegestaan om voor en/of na het transport per schip over land naar een aangrenzend gebied te gaan. Zie Appendix II voor een geïllustreerd voorbeeld van een amfibieaanval. Infanterie kan ook over zee worden getransporteerd naar bevriende kustgebieden of eilanden als versterkingen.

Deze beweging is niet-aanvallend en wordt besproken in hoofdstuk 6, actie 4. Als infanterie over zee vervoerd wordt in de niet-offensieve fase, beweegt ze als boven in een amfibie-aanval. Ze kan ook op zee blijven, aan boord van het transportschip, en in een volgende beurt aan land gaan.

Hoe ze vechten

Infanterie kan alleen op het land vechten. Ze kunnen betrokken zijn in een gevecht met vijandelijke infanterie, tanks, gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers. Infanterie valt aan met "1" en verdedigt met "1" of "2". Infanterie aan boord van een transportschip kan noch aanvallen noch verdedigen. Ze wordt gezien als vracht, ook in een zeeslag.



Gepantserde eenheden.

Tanks kunnen alleen op het land aanvallen en verdedigen. Ze kunnen echter door transportschepen over zee vervoerd worden naar omstrede gebiedsdelen.

Hoe ze bewegen

Op land - 1 of 2 aangrenzende gebiedsdelen. Als ze op 2 gebieden bewegen, moet het eerste van u of uw bondgenoot zijn, tenzij u een *bliksemaanval* uitvoert. Dit doet u door in de aanvalsfase een dubbele zet te doen: als het eerste gebied waar uw tanks naartoe bewegen door de vijand wordt gecontroleerd wordt, maar niet bezet gehouden wordt, mag u een bliksemaanval doen. D.w.z. u zet uw controlefiche in dat gebied, past als nieuwe eigenaar de NPG aan om uw winst aan te geven, en beweegt uw stukken nog naar een tweede gebied. Dit tweede gebied waar u heengaat kan of door de vijand bezet dan wel door de vijand gecontroleerd worden, of een vriendschappelijk of neutraal gebied zijn. Zie verderop voor een geïllustreerd voorbeeld van zo'n bliksemaanval. Wanneer u niet kunt bliksemen: als het eerste gebied waar u heengaat door de vijand bezet is, dan wel neutraal is, dan heeft uw tank een gewone aanvalszet gedaan en moet in dat gebied stoppen om slag te leveren. Als u de slag wint, kan uw tank NIET nog een gebied verder weer een slag leveren in dezelfde beurt. Ook kan uw tank niet naar een tweede vriendschappelijk gebied gaan in dezelfde beurt. Als het eerste gebied waar uw tank heengaat door u of uw bondgenoten gecontroleerd wordt, dan kan uw tank nog naar een tweede aangrenzend, door de vijand bezet gebied gaan om daar slag te leveren. Dit wordt als gewone aanvalszet gezien en niet als een bliksem-tactiek.

Op zee - 1 tank mag op een transportschip inschepen en maximaal naar 2 zeegebieden getransporteerd worden om een door de vijand bezet kustgebied of eiland amfibisch aan te vallen. Bij dit soort aanvallen is het in- en ontschepen van de tanks een integraal onderdeel van de speelbeurt. Net als bij de infanterie mag een tank niet voor het inschepen of na het ontschepen in dezelfde beurt over land naar aangrenzende gebieden rijden (ook al mogen tanks op 2 landgebieden bewegen, het inschepen, varen en ontschepen telt als een volle zet!). Tanks kunnen over zee als een niet-aanvalszet naar vriendelijke kustgebieden of eilanden vervoerd worden. Ze bewegen net als bij een amfibie-aanval, met dien verstande dat de met tanks beladen transportschepen hun beurt op zee mogen beëindigen om in een volgende beurt ergens te landen.

Hoe ze vechten

Tanks vechten alleen op land. Ze kunnen slag leveren met vijandelijke infanterie, tanks, gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers. Ze vallen aan met een worp van "3" en verdedigen met een worp van "2". Op een transportschip kunnen tanks in een zeeslag noch aanvallen noch verdedigen. Ze worden als vracht gezien.



Lucht doelgeschut

Lucht doelkanonnen zijn speciale

landeenheden. Ze kunnen niet aanvallen als infanterie en tanks, maar zijn speciale verdedigingswapens tegen vijandelijk luchtaanvallen *gedurende de aanvalszetten*. Ze zijn alleen betrokken bij gevechten tegen vliegtuigen. Ze worden altijd op landgebieden geplaatst, *1 per gebied*. Ze kunnen naar andere vriendschappelijke gebieden worden verplaatst, maar nooit als aanvalsstuk naar door de vijand bezette gebieden. Net als infanterie en tanks kunnen ze per schip naar vriendschappelijke kustgebieden of eilanden worden vervoerd.

Hoe ze bewegen

Op land - Naar een aangrenzend gebied.

Over zee - 1 luchtdoelkanon kan inschepen op een transportschip en maximaal op 2 zeegebieden varen om daarna of te landen op een vriendschappelijk eiland of kustgebied, of op zee blijven om in een volgende beurt te landen. Bij transport over zee telt het in- en ontschepen als een integraal onderdeel van de beurt. Het is niet toegestaan om in dezelfde beurt voor of na transport over zee nog van een landgebied naar een aangrenzend landgebied te gaan.

Hoe ze vechten

Het luchtdoelkanon geeft de mogelijkheid tot luchtverdediging. Gedurende de aanvalsfase gooit u 1 dobbelsteen voor elk vijandelijk vliegtuig, dat over een landgebied vliegt waar u een luchtdoelkanon heeft staan. Iedere keer dat u een "1" gooit, wordt een vijandelijk vliegtuig neergeschoten en uit het spel verwijderd, zonder dat het zijn aanval mag afmaken. Het luchtdoelkanon mag eenmaal op elk overvliegend vliegtuig vuren en verder aan geen enkele strijd deelnemen, dus ook niet in landgevechten. Het is puur een verdedigingswapen tegen vliegtuigen! Zie verderop voor meer bijzonderheden.

Hoe ze veroverd worden

Als na het gevecht uw gebied door de vijand veroverd wordt, dan wordt uw eventueel daar aanwezige luchtafweergeschut ook veroverd. Het kan door de vijand in toekomstige slagen gebruikt worden. Luchtafweergeschut wordt nooit vernietigd.



Industriële complexen

Dit zijn speciale landeenheden die niet aanvallen, verdedigen of bewegen. Ze dienen als startpunt voor nieuwe eenheden die in het spel gebracht worden. De 3 belangrijke spelregels over industriële complexen zijn al genoemd: (1) nieuwe eenheden die u aan het begin van uw beurt kocht in Aktie 1 kunnen alleen in gebieden geplaatst worden waar industriële complexen staan die vanaf het begin van uw beurt van u waren; (2) nieuw gekochte industriële complexen mogen alleen in gebieden geplaatst worden die vanaf het begin van uw beurt van u waren; (3) oorspronkelijke industriële complexen

die u vanaf het begin van het spel had hebben ongelimiteerde productie. U mag elk aantal nieuw gekochte eenheden plaatsen in een landgebied met een oorspronkelijk industrieel complex. Daarentegen hebben nieuwe industriële complexen (die u in het spel kocht en plaatste of veroverde) een gelimiteerde productiecapaciteit per beurt. Het aantal daar te plaatsen nieuwe eenheden is maximaal gelijk aan de economische waarde van dat gebied.

OPMERKING: Nieuwe complexen op gebieden met een economische waarde van 0 (als Gibraltar en de Salomon Eilanden) of neutrale gebieden staan de introductie van 1 nieuwe gevechtseenheid per beurt toe.

Andere regels over industriële complexen zijn:

* Er mag maar 1 industrieel complex op een gebied geplaatst worden.

* Industriële complexen kunnen niet vernietigd of verplaatst worden.

* Uw industrieel complex wordt veroverd als het gebied waar het in staat door de vijand wordt veroverd. In de beurt nadat het is veroverd, mag de nieuwe eigenaar het gebruiken om zijn eenheden op het bord te brengen.

* Uw industriële complexen mogen niet door uw bondgenoten gebruikt worden. Ook als u een gebied bevrijdt (een gebied verovert dat eens van een bondgenoot was) mag u het complex niet gebruiken, maar uw bondgenoot (die weer eigenaar is geworden van het bevrijde gebied) mag het vanaf de volgende beurt weer gebruiken.

UITZONDERING: Als de hoofdstad van uw bondgenoot is gevallen en u bevrijdt één van zijn gebieden met een industrieel complex, dan mag uw bondgenoot dit niet gebruiken. U mag het wel zelf gebruiken totdat de hoofdstad van uw bondgenoot bevrijd is!

Industriële complexen kunnen speciale doelen vormen voor vijandelijk bommenwerpers. Zie "strategische bommenwerper aanvallen" onder "bommenwerpers" in dit hoofdstuk voor meer bijzonderheden.

LUCHTEENHEDEN



Gevechtsvliegtuigen

Gevechtsvliegtuigen kunnen in land- en zeegebieden aanvallen en verdedigen. Ze vliegen uit om aan te vallen in aktie 2 (het offensief plaatsen in uw beurt) en ze moeten landen in aktie 4, de niet-offensieve zet in uw beurt. Ze kunnen alleen in vriendschappelijke gebieden landen, inclusief eilanden, of op een vliegdekschip van u of een bondgenoot als er plaats is. Er mogen 2 gevechtsvliegtuigen op een vliegdekschip staan!

BELANGRIJK: Uw gevechtsvliegtuigen mogen niet landen in gebieden die u juist veroverd hebt, ongeacht of er gevochten werd of niet.

Hoe ze bewegen

Gevechtsvliegtuigen hebben een bereik van 4 aangrenzende land- of zeegebieden. Op hun vlucht naar een door de vijand bezet land- of zeegebied kunnen gevechtsvliegtuigen over vijandelijke en neutrale gebieden vliegen. Ze moeten echter een rondje luchtafweer doorstaan van elk luchtdoelkanon dat de vijand in de overvlogen gebieden heeft opgesteld. Zie: luchtdoelkanonnen, hoe ze vechten.

De reikwijdte van 4 gebieden is inclusief het vliegen naar het door de vijand bezette gebied in de aanvalsfase, en het vliegen naar een vriendschappelijk gebied in de niet-aanvalsfase.

Voorbeeld: Als u gedurende de aanvalsfase wilt dat uw gevechtsvliegtuig start en landt in hetzelfde gebied, dan kunt u 2 gebieden over vliegen voor de aanval en 2 retour om te landen. U kunt niet 4 gebieden over vliegen om aan te vallen en 4 om weer te landen ! Er zijn ook geen kamikaze-aanvallen toegestaan, het is dus niet toegestaan om aan te vallen tenzij u na de aanval weer op een vriendschappelijk gebied of schip kunt landen.

Zo kunt u het vluchtbereik vaststellen: tel elk land of zeegebied dat uw gevechtsvliegtuig NA de start binnenvliegt als een gebied. Hier volgen de regels voor het starten en landen op eilanden, kustgebieden en vliegdekschepen.

* Een eiland wordt als een landgebied binnen een zeegebied gezien. Als u naar een eiland vliegt, tel dan het zeegebied rond het eiland en het eiland zelf als 1 gebied elk voor een totaal van 2. Het is bijvoorbeeld niet mogelijk om met een gevechtsvliegtuig van Hawaii naar Midway en terug te vliegen, omdat dit als 6 gebieden telt !

* Als u van een vliegdekschip start, tel dan niet het zeegebied waarin het schip vaart als het eerste gebied. Voorbeeld: Een gevechtsvliegtuig op een vliegdekschip in de zee van Hawaii kan naar Midway en terug naar het vliegdekschip komen, omdat het totaal 4 gebieden is !

* Als een gevechtsvliegtuig van een vliegdekschip opstijgt voor een aanval, moet het starten vanwaar het schip aan het begin van de beurt ligt. Voorbeeld: U kunt niet het vliegdekschip met gevechtstoestellen aan boord 1 of 2 zeegebieden laten varen en dan deze vliegtuigen laten uitvliegen van het gebied waar het vliegdekschip haar beurt eindigt.

Hoe ze vechten

Gevechtstoestellen kunnen aanvallen en verdedigen in landgebieden en zeegebieden (ze verdedigen in een zeegebied alleen vanaf een vliegdekschip).

BELANGRIJK: Gevechtstoestellen op een eiland kunnen het zeegebied rondom niet verdedigen. voorbeeld: Als Duitsland in de eerste beurt het Britse slagschip en transportschip in het zeegebied

rondom Engeland aanvalt, kunnen de 2 gevechtsvliegtuigen op het eiland de aangevallen schepen niet verdedigen. Wanneer ze zich in het gevecht zouden mengen, zou dit een aanvalszet zijn. In landgebieden of op eiland kunnen gevechtsvliegtuigen betrokken zijn bij gevechten tegen vijandelijke infanterie, tanks, gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers. In zeegebieden kunnen gevechtsvliegtuigen in gevecht raken met vijandelijke onderzeeboten, slagschepen, transportschepen, vliegdekschepen, gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers.

Gevechtsvliegtuigen vallen aan met een gooi van "3". Ze verdedigen met een gooi van "4".

BELANGRIJK: Als een gevechtsvliegtuig gebaseerd is op een vliegdekschip, en dat vliegdekschip wordt aangevallen en vernietigd, dan is dat gevechtsvliegtuig niet direct meevernietigd. Het wordt geacht het luchtruim te verdedigen met een sterke "4" op de dobbelsteen. Als het de slag overleeft, moet het trachten te landen in hetzelfde gebied waar de slag plaatsvond - of op een vliegdekschip of op een eiland in dat zeegebied. Als het daar niet kan landen, dan wordt het stuk als verloren beschouwd en uit het spel verwijderd ! Zie verderop voor geïllustreerde voorbeelden hoe gevechtsvliegtuigen vliegen, aanvallen en landen.



Bommenwerpers

Net als gevechtsvliegtuigen zijn bommenwerpers luchtmachtstrijdkrachten.

BELANGRIJK: Net als gevechtsvliegtuigen mogen ze niet landen in gebieden die u in dezelfde beurt veroverde, ongeacht of daar gevochten werd.

Zie onder gevechtsvliegtuigen hoe bommenwerpers vliegen en vechten.

De enige verschillen zijn de volgende:

* Bommenwerpers mogen niet op vliegdekschepen landen.

* Bommenwerpers vallen aan met "4" en verdedigen met "1".

* Bommenwerpers hebben een aaneengesloten reikwijdte van 6 land- en/of zeegebieden. Dit betekent, dat wanneer u wilt dat de bommenwerpers start en landt in hetzelfde gebied, deze uitgaand 3 gebieden kan vliegen om aan te vallen en weer 3 terug om te landen.

* Bommenwerpers kunnen een speciale luchtaanval doen die gevechtsvliegtuigen niet kunnen uitvoeren. Dit is een strategische bommenwerper aanval, die wordt gericht tegen een speciaal doel: een industrieel complex in een vijandelijk gebied. In de slag voert de bommenwerper een strategische aanval uit of het val de vijandelijke eenheden aan. Het kan niet allebei.

Hoe verloopt een strategische bommenwerper aanval ?

1) Zendt uw bommenwerper(s) naar een vijandelijk

gebied met een industrieel complex.

2) Als uw vijand een luchtdoelkanon heeft staan, vuurt dit door voor elke bommenwerper een dobbelsteen te werpen. Voor elke "1" wordt een bommenwerper neergehaald en zonder aan te vallen uit het spel verwijderd.

3) Nu gooit u een steen voor elke bommenwerper die de luchtafweer overleeft. Tel de ogen van de dobbelstenen op. Het totaal is het aantal IPC's dat uw vijand moet inleveren aan de bank. Dit is de schade die geleden wordt bij een strategische bommenwerper aanval. Onthoud dat een industrieel complex nimmer vernietigd en van het bord verwijderd wordt ! Als de eigenaar niet genoeg IPC's heeft om de schade te voldoen, zal hij alle nog in bezit zijnde IPC's aan de bank overdragen ! Zie verderop voor een geïllustreerd voorbeeld van een strategische bommenwerper aanval.

VLOOTENHEDEN

Zie verderop voor een geïllustreerd voorbeeld van het manoeuvreren van zeevaartkrachten.



Slagschepen

Deze vallen aan en verdedigen in zeegebieden. Ze kunnen nooit op land worden ingezet. Ze kunnen wel worden gebruikt bij een invasie van een door de vijand bezet kustgebied of eiland vuursteun geven. Ze kunnen nooit gebruikt worden om land- of luchtseenheden te vervoeren.

Hoe ze bewegen

Slagschepen kunnen 1 of 2 aangrenzende zeegebieden bevaren. Als uw slagschip 2 gebieden bevaart, dan moet het eerste gebied dat uw slagschip doorvaart onbezet zijn, door uw eigen eenheden bezet zijn, of door die van uw bondgenoten. Als het door de vijand bezet is, moet het stoppen, slag leveren en niet verder varen.

Hoe ze vechten

Slagschepen zijn de koningen van de zee. Ze vallen aan en verdedigen met "4". Ze kunnen betrokken zijn bij gevechten met vijandelijke slagschepen, onderzeeboten, vliegdekschepen, gevechtsvliegtuigen, bommenwerpers en transportschepen.

Amfibie-aanvallen

Een amfibie-aanval is een invasie vanuit zee van vijandelijke kustgebieden of eilanden door landeenheden die daar door transportschepen naartoe zijn gebracht. Slagschepen kunnen een waardevol onderdeel vormen van de invasievloot. Het is echter niet noodzakelijk dat elke invasievloot ook slagschepen bevat. Als een slagschip een transportschip vergezelt in een amfibie-aanval, dan heeft dat slagschip een speciaal voorrecht in de vorm van een enkel ondersteuningssalvo, d.w.z. elk slagschip mag 1 keer vuren op de vijandelijke eenheden die het omstreden kustgebied of eiland

verdedigen. Een vijandelijk stuk wordt getroffen met een worp van "4" of minder en wordt dan uitgeschakeld, met dien verstande dat het bij de vuurbeurt van de verdediger nog eenmaal mag terugvuren. De slagschepen en de transportschepen die bij de invasie betrokken zijn vormen geen mogelijk doel voor de terugschietende verdediger; ze zijn onkwetsbaar voor verdedigend vuur. Zie hoofdstuk 5, aktie 3 voor meer bijzonderheden over het gevecht. Zie ook "transportschepen" verderop en Appendix II voor meer over amfibische aanvallen.

BELANGRIJK: Als er gedurende een amfibische aanval vijandelijke vlooteenheden zijn in het zeegebied grenzend aan het aangevallen kustgebied, dan moeten al uw aanvallende vlooteenheden (alle slagschepen en ook uw meevarende transportschepen) alle vijandelijke vlooteenheden aanvallen en vernietigen in het gebied voordat de transportschepen hun invasieleger kunnen ontschepen.

Transportschepen met en zonder vracht kunnen geraakt worden. Als het zeegebied eenmaal vrij is van de vijand kunnen de transportschepen hun lading ontschepen. Dan begint de slag op het land.

OPMERKING: Als er een zeeslag aan de invasie vooraf gaat, dan mogen slagschepen hun ondersteuningssalvo niet afvuren. Ook mogen in de zeeslag betrokken gevechtsvliegtuigen niet in dezelfde beurt aan de invasieslag deelnemen. De invasieslag op het land wordt als elke andere veldslag afgewikkeld, behalve dat het invasieleger zich niet mag terugtrekken. Meer over terugtrekken in sectie 5, aanvulsaktie 3.



Vliegdekschepen

Deze horen thuis in zeegebieden. Ze kunnen nooit op het land worden gezet. Ze kunnen geen landeenheden vervoeren; wel kunnen ze tot 2 gevechtsvliegtuigen dragen. Alle gevechtsvliegtuigen van uw bondgenootschap kunnen starten en landen op uw vliegdekschepen. Zie verderop voor een geïllustreerd voorbeeld van een gevechtsvliegtuig dat opstijgt van een vliegdekschip om aan te vallen, en dat na de aanval naar dat schip terugkeert.

Hoe ze bewegen

Vliegdekschepen kunnen 1 of 2 aangrenzende zeegebieden bevaren. Als uw vliegdekschip 2 gebieden bevaart, dan moet het eerste gebied onbezet zijn, door uw eigen eenheden bezet zijn of door die van uw bondgenoten. Als het door de vijand bezet is, moet het stoppen, slag leveren en niet verder varen.

Hoe ze vechten

Vliegdekschepen vallen aan met een gooi van "1", maar ze verdedigen met "3". Als een vliegdekschip wordt aangevallen, worden zijn vliegtuigen geacht in de lucht te zijn. Dus als het getroffen wordt, dan kan de eigenaar van het vliegdekschip kiezen dat een van zijn gevechtsvliegtuigen geëlimineerd

wordt in plaats van het vliegdekschip.

UITZONDERING: Bij een duikbootaanval is het vliegdekschip verloren als het getroffen wordt; de gevechtsvliegtuigen moeten hun eigen aanval voltooien. Onderzeeboten kunnen niet op vliegtuigen vuren ! Zie "onderzeeboten" in deze sectie voor meer bijzonderheden.



Transportschepen

Dit zijn speciale vlooteenheden die landeenheden van een

kustgebied of eiland naar een ander vervoeren.

Transportschepen kunnen niet aanvallen als slagschepen, vliegdekschepen of onderzeeboten. Ze kunnen echter landeenheden vervoeren die betrokken zijn bij een geplande invasie. Ze zijn ook van minder waarde in een zeeslag dan bijvoorbeeld een slagschip, dat 24 IPC's kost tegen 8 IPC's voor het transportschip. Transportschepen hebben geen aanvalsfactor, maar verdedigen met een gooi van "1". Landeenheden aan boord van een transportschip kunnen niet vuren. En als het transportschip wordt geraakt, dan gaan de landeenheden ook verloren !

Hoe ze bewegen

Transportschepen kunnen 1 of 2 aangrenzende zeegebieden overvaren. Als het 2 gebieden overvaar, dan moet het eerste gebied dat uw transportschip passeert onbezet zijn, door uw eigen eenheden bezet zijn, of door die van uw bondgenoten. Als het door de vijand bezet is, dan moet het stoppen, slag leveren en niet verder varen !

Een transportschip kan de volgende vracht vervoeren:

- * 1 of 2 infanterie; of
- * 1 tank; of
- * 1 luchtdoelkanon.

Plaats de te vervoeren stukken bij het transportschip op zee.

Een transportschip kan in dezelfde beurt inladen, 1 of 2 gebieden overvaren, en zijn vracht weer ontschepen. **DE VRACHT MAG VOOR, GEDURENDE OF NA HET VAREN WORDEN INGESCHEEPT.**

Voorbeeld: 1 transportschip kan 1 infanterie inschepen, 1 gebied overvaren, weer 1 infanterie inschepen, een tweede gebied overvaren en dan beide infanterie eenheden ontschepen, alles in dezelfde beurt. De lading hoeft niet te worden ontscheept, een transportschip mag 2 gebieden overvaren en op zee blijven met die lading aan boord. **WANNEER EEN TRANSPORTSCHIP ZIJN EENHEDEN ONTSCHEEPT, IS ZIJN BEURT ECHTER VOORBIJ !**

Brugfunctie: Een transportschip kan zelfs eenheden overzetten zonder het zeegebied te verlaten en als "brug" te functioneren.

Voorbeeld: Als een transportschip zich in de zee rond Japan bevindt kan het landeenheden van

Japan naar Manchuria vervoeren zonder ooit die zeezone te verlaten; of als een transportschip zich bevindt in de zee rond Engeland, zou het 1 infanterie naar Finland Noorwegen kunnen vervoeren en 1 infanterie naar West-Europa (als Engeland of haar bondgenoten deze gebieden controleren) zonder ooit dat zeegebied te verlaten. Bij dit overbruggen dient u zich ervan te verzekeren dat elk transportschip niet meer dan haar capaciteit vervoert.

Hoe ze vechten

Transportschepen hebben geen aanvalsfactor, maar ze kunnen toch aan de strijd deelnemen. In zowel gewone zeeslagen als amfibie-operaties kunnen ze worden gebruikt om treffers te incasseren ter bescherming van uw duurdere stukken. Maar als een transportschip verloren gaat, dan geldt dat ook voor de lading !

Hier zijn wat belangrijke transportregels:

* Zie amfibie-aanvallen onder "slagschepen". Als u zo'n aanval inzet en het zeegebied grenzend aan het aan te vallen landgebied is door de vijand bezet, dan moet uw vloot zich inclusief beladen transportschepen in de strijd werpen voordat de invasie mag plaatsvinden. Het volgende kan gebeuren: Als de zone bevrijd wordt van de vijand, en uw transportschepen hebben het overleefd, dan mogen deze uw aanvallende landeenheden ontschepen. De transportschepen maken GEEN deel uit van de invasieslag, en kunnen niet door de verdedigende landeenheden worden beschoten. Eens ontscheept kunnen landeenheden zich NIMMER op de schepen terugtrekken. Als de zeezone niet van de vijand bevrijd wordt, kunt u de invasie niet doorzetten en moet u de resterende transportschepen terugtrekken.

Het is essentieel om te onthouden dat hij een amfibie-aanval een zee- en een landslag (invasieslag) in dezelfde beurt kunnen plaatsvinden !

* Uw transportschepen kunnen landeenheden van uw bondgenootschap vervoeren. Deze eenheden moeten in de beurt van uw bondgenoot inschepen, in uw beurt varen, en in de volgende beurt van uw bondgenoot ontschepen.

* Als u een transport onbegeleid in de slag hebt gestuurd, dan moet het een ronde vuur van de vijand doorstaan voordat u het mag terugtrekken. Zie meer over "terugtrekken" in hoofdstuk 5, het gevecht.

* Wanneer een transportschip lading vervoert, worden de vervoerde landeenheden steeds naast het schip gehouden. Als een bevracht schip zich in een zeegebied met een eilandengroep bevindt, dan kan me moeilijk zien of de vervoerde stukken zich op het transportschip of op de eilanden bevinden. Om verwarring te voorkomen kan men ontscheepte eenheden op de inzetkaarten aan de rand van het spelbord plaatsen.



Onderzeeboten

Deze leveren slag in zeegebieden. Ze kunnen nooit op het land worden gezet. Ze kunnen nooit gebruikt worden om land- of luchteenheden te vervoeren. Onderzeeboten hebben in de aanval een speciale eigenschap die andere vlooteenheden niet hebben: ze kunnen een dodelijke eerste-schots aanval doen en kunnen zich na elke vuurronde uit de strijd terugtrekken.

Hoe ze bewegen

Onderzeeboten kunnen 1 of 2 aangrenzende zeegebieden overvaren. Als een duikboot 2 gebieden overvaart, dan moet het eerste gebied onbezet zijn, door uw eigen eenheden bezet zijn, of door die van uw bondgenoten. Als het door de vijand bezet is, moet het stoppen, slag leveren en niet verder varen.

Hoe ze vechten

Onderzeeboten vallen aan en verdedigen met een relatie zwakke gooi van "2" of minder. Ze kunnen echter een dodelijke sluipaantal doen, door eenmaal op een vijandelijk schip te vuren zonder dat getroffen schepen kunnen terugvuren. Dit heet een eerste-schots aanval, welke alleen op aanvallende onderzeeboten van toepassing is. Om deze aanval te doen, zet u uw onderzeeboot in een zeegebied met vijandelijke schepen. Gooi 1 dobbelsteen voor elke onderzeeboot die aanvalt. Voor elke "2" of minder, wordt een vijandelijk schip vernietigd en uit het spel genomen, zonder dat het mag terugvuren. Natuurlijk mogen vliegtuigen en andere schepen een tegenaantal inzetten.

Speciale Terugtrekkingsmogelijkheid:

In het gevecht mogen na een ronde vuur zowel aanvallende als verdedigende onderzeeboten zich terugtrekken. Hier staat hoe dat gaat:

Wanneer: Nadat de verdediger zijn tegenaantal heeft gedaan en verloren gegane stukken heeft verwijderd, mogen onderzeeboten zich terugtrekken.

Wie: Aanvallende onderzeeboten mogen zich eerst terugtrekken, dan verdedigende.

Waar: Aanvallende onderzeeboten moeten naar een aangrenzend zeegebied terugtrekken van waaruit zij (of begeleidende aanvallende vlooteenheden) zich in de strijd begaven; verdedigende onderzeeboten mogen naar ieder aangrenzende vriendschappelijk bezet of onbezet zeegebied. Als die er niet zijn, mogen verdedigende onderzeeboten zich niet terugtrekken. Voorbeeld: Als de Duitse onderzeeboot in beurt 1 in de Baltische Zee door Russische luchtstrijdkrachten zou worden aangevallen, kan de onderzeeboot niet terugtrekken, omdat het aangrenzende Engelse Kanaal bezet is door vlooteenheden van Engeland.

BELANGRIJK: Het terugtrekken van een onderzeeboot is anders dan het terugtrekken van alle andere aanvallende eenheden, en wel om de volgende redenen:

* Onderzeeboten mogen als verdediger ook terugtrekken. Dit mogen andere verdedigende vlooteenheden niet.

* Aanvallende onderzeeboten trekken zich voor alle andere eenheden terug en hoeven niet persé naar hetzelfde gebied terug te trekken waarheen de oppervlakteschepen moeten terugtrekken. Zie "Onderzeeboten mogen terugtrekken", Hoofdstuk 5, het gevecht, Aktie 3, voor bijzonderheden.

Onderzeeboten kunnen betrokken zijn bij gevechten met vijandelijke onderzeeboten, slagschepen, vliegdekschepen en transportschepen, maar nooit met gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers. Als de aanvallende macht uitsluitend uit vliegtuigen bestaat, kan een onderzeeboot geen tegenaantal doen. Na de aanval kan de onderzeeboot, als hij niet getroffen is, zich terugtrekken. Hier volgt een voorbeeld van een onderzeebootaanval op een vliegdekschip met een gevechtsvliegtuig aan boord. De onderzeeboot gooit een "2" voor een treffer. Daar het gevechtsvliegtuig niet door de onderzeeboot getroffen kan worden, moet het vliegdekschip als slachtoffer aangewezen worden. Het vliegdekschip kan geen tegenaantal doen omdat het door een "eerste-schots aanval" vernietigd werd; het gevechtstoestel kan wel een tegenaantal doen. Jammer genoeg gooit het gevechtsvliegtuig een "5", mis geschoten. De onderzeeboot oefent zijn terugtrekkingsoptie uit, omdat hij toch niet op vliegtuigen kan schieten. De slag is voorbij, maar het vliegtuig moet ergens landen. Als er een vriendelijk bezet eiland in dezelfde zeezone is, kan het daar landen. Als dat niet het geval is, stort het neer en wordt het uit het spel verwijderd.

Schending van neutraliteit

Als de vijand een neutraal landgebied bezet en u trekt dat gebied binnen, dan wordt er gevochten, net als wanneer u een door de vijand bezet land- of zeegebied binnentrekt. Maar als u de eerste speler bent die een neutraal land binnentrekt of overvliegt, verovert u het automatisch zonder slag. U hebt echter een aanvalslag gedaan en moet boeten voor zo'n schending van neutraliteit. Hier volgen de regels:

A: Als u een neutraal gebied met landeenheden binnentrekt, moeten ze daar allemaal stoppen en hun beurt beëindigen. Tanks kunnen geen bliksemaanval door een neutraal land doen. Als uw luchtmacht een neutraal land overvliegt, stopt het daar niet, al schendt u de neutraliteit van dat land.

B: Betaal dan de bank een boete van 3 IPC's en plaats een controlefiche op het gebied. Deze boete wordt slechts eenmaal betaald en alleen door de speler die de neutraliteit van dat land heeft geschonden. Daaropvolgende zetten naar of over het nu betrokken neutrale gebied zijn boetevrij en onderhavig aan de normale spelregels.

BELANGRIJK: Als een neutraal land eenmaal is aangevallen, wordt het niet langer als neutraal behandeld. Alle spelers behandelen het dan als andere veroverde gebieden.

5. Aktie 3

Het gevecht

In dit onderdeel van de handelingenreeks worden alle gevechten, door te gooien met dobbelstenen (het vuren), opgelost. Er is een bepaalde gevechtsvolgorde door landgevechten en een voor zeeslagen. Doe alle aanvalszetten voordat u de slagen gaat oplossen. Als de gevechten zijn begonnen kunnen geen versterkingen meer worden aangevoerd ! Elke op zich staande gevechtssituatie in een land- of zeegebied wordt apart opgelost !

LANDGEVECHTEN

Als land- en luchtmacht naar een vijandelijk gebied gezet worden, geldt de onderstaande volgorde van handelingen.

1. *Zet alle eenheden op het gevechtsbord.*

Aanvallende en verdedigende eenheden elk aan hun eigen kant. Zet elke soort eenheden op het vak met hun silhouet. Het getal in het vak bij elke eenheid geeft hun aanvals- of verdedigingskracht weer, ofwel de maximale hoogte van de dobbelsteenworp waarmee nog een treffer wordt geboekt. Dus als men met de dobbelsteen dat getal of minder gooit, is het een treffer !

2. *Het luchtdoelgeschut mag vuren.* Als de verdediger een luchtdoelkanon heeft en de aanvaller vliegtuigen heeft ingezet, dan kan de verdediger zijn luchtafweer gebruiken. De verdediger gooit een dobbelsteen voor elk aanvallend vliegtuig. Voor elke "1" die gegooid wordt, boekt de verdediger een treffer en moet de aanvaller een vliegtuig naar keuze van het gevechtsbord nemen en rechtstreeks in het opbergbakje terugleggen zonder dat het nog mag aanvallen. Als het luchtdoelgeschut een ronde gevuld heeft, wordt het teruggezet op het omstreden gebied. Wanneer er geen vliegtuigen aan de aanval deelnemen, kan het luchtdoelkanon gewoon op het spelbord blijven staan. Het doet dan niet aan de gevechten mee.

3. *De aanvaller vuurt.* De aanvaller werpt 1 dobbelsteen voor elke eenheid die aanvalt. U ziet dat het gevechtsbord in 4 kolommen is verdeeld. U lost de gevechten per kolom op, eerst kolom 1, dan 2, enzovoort. Als er bijvoorbeeld op kolom 1 vier

infanterie staan, dan vuurt u met 4 dobbelstenen. Infanterie wint met een gooi van "1", elke "1" is dus een treffer. Als u meer eenheden dan dobbelstenen hebt, gooit u verschillende keren. Elke keer dat er een treffer is, verwijdert de verdediger een stuk naar keuze uit die kolom, en plaatst deze onder de streep in het vak bij de verloren eenheden. Deze verloren eenheden mogen nog een keer vuren, omdat aanvallen en verdedigen een gelijktijdige handeling is, maar in Axis & Allies één voor één afgehandeld worden.

4. *De verdediger vuurt.* Voor elk stuk waarmee hij verdedigt, gooit de verdediger een dobbelsteen, ook met de net bij de aanval verloren stukken. Het gevecht wordt op dezelfde wijze als hierboven afgehandeld. Alle door de aanvaller verloren stukken gaan direct naar het opbergbakje. De aanvaller kiest welke stukken verloren gaan. Ze gaan direct van het bord, omdat ze deze ronde al hebben gevuld.

5. *Verwijder alle uitgeschakelde stukken.* De verdediger verwijdert nu alle verloren eenheden van het gevechtsbord. Deze worden in het opbergbakje geplaatst en zijn uit het spel. De verloren stukken van de aanvaller waren al verwijderd.

6. *Herhaal handelingen 3, 4 en 5 totdat...*

A. De aanvaller zich terugtrekt. Hij heeft als enige het recht de aanval af te breken en zich terug te trekken. Hij stopt het gevecht en mag zijn overgebleven stukken terugtrekken naar een aangrenzend vriendelijk landgebied waar de aanvallers vandaan kwamen. De aanvaller mag niet doorschuiven naar een achter aangevallen land geleden gebied als daar geen aanvallers vandaan kwamen. Bijvoorbeeld, in de eerste beurt, wanneer eenheden van de U.S.S.R. vanuit Yakut S.S.R. en de oostelijk Sovjet gebieden het door Japan bezette Manchuria zouden aanvallen dan mogen ze niet terugtrekken naar China; ze moeten allemaal terugtrekken naar genoemde Russische gebieden. Alleen de aanvaller mag terugtrekken. Alle stukken van de aanvaller moeten samen terugtrekken en naar hetzelfde zeegebied !

B. De aanvaller vernietigd is. Als alle aanvallende stukken getroffen worden door de verdediger, dan is de slag voorbij.

C. De verdediger vernietigd is. Als alle verdedigende stukken door de aanvaller vernietigd worden, is de slag voorbij.

D. Zowel de aanvaller als de verdediger vernietigd zijn. Als alle stukken getroffen worden is de slag voorbij.

Enkele buitengewone aanvals- en verdedigings-situaties:

** Amfibie-aanvallen met slagschepen:*

Om op het gevechtbord een amfibie-aanval op te lossen waaraan slagschepen deelnemer zonder dat er een zeeslag aan voorafgaat, handelt men als volgt:

(1) Alle slagschepen vuren eerst - dit is hun ronde ondersteuningsvuur. Hiertoe rolt de aanvaller voor elk slagschip een dobbelsteen. Elke worp van "4" of minder is een treffer. De verdediger wijst de verliezen aan en zet deze in het verliezenvak.

(2) De aanvaller trekt de slagschepen van het gevechtbord terug en zet ze weer op het zeegebied naast het aangevallen landgebied op het spelbord.

(3) De aanvaller ontscheept dan de invasietroepen op het landgebied dat aangevallen wordt. Ook de transportschepen worden weer op het spelbord gezet bij de slagschepen.

(4) De aanvaller vuurt dan met alle bij de invasie betrokken lucht- en landeenheden waarna de verdediger met zijn stukken mag vuren, ook de zich in het verliezenvak bevindende uitgeschakelde stukken, waaronder die welke door steunvuur van slagschepen werden getroffen.

BELANGRIJK: Aanvallende schepen van de landingsvloot worden niet aangetast door de invasieslag die zich op het aangevallen landgebied afspeelt !

** Strijdmachten van meerdere spelers:*

Als zich eenheden van verschillende machten uit hetzelfde bondgenootschap in hetzelfde gebied bevinden, spreken we van multinationale strijdmachten. Zulke machten kunnen samen verdedigen maar NIET samen aanvallen. Hier zijn de bijzonderheden:

Samen verdedigen - Als een multinationale macht wordt aangevallen, dan vuurt de aanvaller zoals gewoonlijk het eerst. Als er een treffer geplaatst wordt, dan kiezen de verdedigers in onderling overleg een te verliezen stuk uit. Als ze er niet uitkomen, dan wijst de aanvaller het slachtoffer aan. Bij de tegenaanval gooit ieder voor zijn eigen stukken, inclusief die in het verliezenvak.

Apart aanvallen - Als spelers van een multinationale macht aanvallen, dan doet ieder dat met zijn eigen stukken in zijn eigen beurt.

ZEEGEVECHTEN

Als zee- en luchtstrijdkrachten naar een door de vijand bezet zeegebied gezet worden, handel dan als onderstaand:

1. *Zet alle eenheden op het gevechtbord.* Zet ze op dezelfde wijze neer als bij de landgevechten. Wederom geven de getallen op het gevechtbord de maximale aanvals- en verdedigingsworp per eenheid weer. U ziet dat er aan aanvallers zijde geen transportschip staat afgebeeld. Dit komt doordat ze geen aanvalsfactor hebben. Men zet als aanvaller zijn transportschepen op het in de illustratie aangegeven vak neer.

2. *Aanvallende onderzeeboten vuren.* Als de aanvaller onderzeeboten in de slag heeft, moeten ze voor alle andere eenheden vuren. Dit heet een eerste-schots aanval. Om zo aan te vallen werpt men voor elke aanvallende onderzeeboot een dobbelsteen. Voor elke "2" of minder, wordt de verdediger getroffen en kiest een slachtoffer. **OPMERKING:** Dit mag geen vliegtuig zijn omdat onderzeeboten niet op vliegtuigen kunnen vuren.

3. *Slachtoffers van onderzeeboot-aanvallen worden verwijderd.* Nadat onderzeeboten hun eerste-schots aanval hebben uitgevoerd, worden de door de verdediger aangewezen slachtoffers niet in het vak "verloren gegane stukken" op het gevechtbord geplaatst. Ze worden direct uit het spel verwijderd en in het opbergvakje geplaatst. Ze krijgen geen kans om een tegenaanval tegen de aanvallende onderzeeboot te doen.

4. *De aanvaller vuurt met alle andere stukken.* De aanvaller gooit een dobbelsteen per aanvallend stuk. Net als bij landgevechten lost u het gevecht op het gevechtbord kolom voor kolom op. Bij iedere treffer kiest de verdediger één van zijn stukken als slachtoffer en zet het in het verliezenvak op hoogte van de kolom vanwaar het kwam. Deze verloren stukken zullen bij de eerste tegenaanval terugvuren.

5. *De verdediger vuurt met zijn stukken.* De verdediger gooit 1 dobbelsteen per verdedigende eenheid, ook voor verloren stukken en lost het gevecht net zo op als de aanvaller. In deze tegenaanval worden getroffen stukken van de aanvaller direct in het opbergvakje gedeponneerd omdat ze al hebben gevuurd. De aanvaller kiest zijn te verliezen stukken zelf uit.

BELANGRIJK: Hij kan een transportschip als verlies wegnemen. Dit is de reden dat ze op het gevechtbord geplaatst werden. Ze kunnen namelijk niet aanvallen.

6. *Verwijder alle verloren stukken.* Na de tegenaanval van de verdediger neemt deze alle stukken uit zijn verliezenvak en plaatst deze in zijn opbergvakje. De verliezen van de aanvaller werden daar al meteen opgeborgen.

7. *Onderzeeboten mogen terugtrekken.* Aanvallende en verdedigende onderzeeboten kunnen nu hun speciale terugtrekkingsoptie uitoefenen en zich aan verdere gevechten

onttrekken. Zie onder "Onderzeeboten - hoe ze vechten" hoe aanvallende onderzeeboten zich eerst terugtrekken naar een aangrenzend zeegebied van waaruit zij of andere aanvallende vlooteenheden kwamen; daarna kunnen verdedigende onderzeeboten zich naar een aangrenzend vriendelijk of onbezet zeegebied terugtrekken.

8. *Herhaal bovengenoemde stappen 2 tot 7 totdat...*

A. De aanvaller zich terugtrekt - de terugtrekkings-optie - speciaal voorrecht van de aanvaller.

De aanvaller kan zich terugtrekken door het gevecht te staken en ALLE aanvallende eenheden TERUG naar EEN aangrenzend vriendelijk of onbezet zeegebied te verplaatsen waar EEN OF MEER aanvallende eenheden vandaan kwamen.

De aanvaller mag NIET naar een gebied achter het omstreden gebied doorschuiven, tenzij daar ook aanvallers vandaan kwamen.

B. De aanvaller vernietigd is. Als alle aanvallende eenheden door de verdedigers getroffen zijn, is de slag voorbij.

C. De verdediger vernietigd is. Als alle verdedigende eenheden door de aanvallende getroffen zijn, is de slag voorbij.

D. Zowel de aanvaller als de verdediger vernietigd zijn. Als alle stukken getroffen zijn, is de slag voorbij.

Buitengewone aanvals- en verdedigings-situaties:

* Multi-nationale machten - zie "Landgevechten" voor bijzonderheden over wie verdedigt als 2 of meer leden van een bondgenootschap worden aangevallen. Dezelfde situatie is van toepassing in zowel land- als zeegebieden !

Resultaten van zowel land- als zeegevechten

Tijdens landgevechten (op landgebieden en eilanden) worden de omstreden gebieden of met succes verdedigd of veroverd door de aanvaller. Bij zeegevechten (op zeegebieden) worden geen gebieden veroverd, maar vloten vernietigd. Hier zijn de mogelijke resultaten van landgevechten:

- * Als de aanvaller zich terugtrekt, houdt de verdediger het gebied.
- * Als zowel de aanvaller als de verdediger vernietigd zijn, houdt de verdediger het gebied.
- * Als de aanvaller vernietigd is, houdt de verdediger het gebied.
- * Als de verdediger vernietigd is, verovert de aanvaller het gebied (zie belangrijke uitzondering iets verderop)

Om een veroverd gebied in bezit te nemen, zet men overlevende eenheden van het gevechtsbord daar neer. Plaats ook een controlefiche in het gebied, en pas de NPG aan. Als overwinnaar wordt uw productieniveau met de economische waarde van het veroverde gebied vermeerderd; het productieniveau van de verliezer wordt met deze waarde verminderd. Een aanwezig luchtdoelkanon of industrieel complex blijft staan en wordt eigendom van de aanvaller. Als u een industrieel complex verovert, kunt u het pas in uw volgende beurt gebruiken.

OPMERKING: Als het veroverde gebied oorspronkelijk van één van uw bondgenoten was, dan wordt u niet als de veroveraar gezien, maar slechts als de bevrijder ! Uw bondgenoot wordt weer eigenaar en krijgt de inkomstenwaarde van het gebied op de NPG toegekend.

UITZONDERING: Als de hoofdstad van de oorspronkelijke eigenaar in handen van de vijand is tijdens de bevrijding, dan krijgt de bevrijder de inkomstenwaarde van het gebied en mag een eventueel industrieel complex daar gebruiken totdat de hoofdstad van de bondgenoot is bevrijd. (Dan wordt opnieuw de NPG aangepast).

* **BELANGRIJKE UITZONDERING:** U KUNT MET UITSLUITEND LUCHTEENHEDEN GEEN GEBIEDEN VEROVEREN: Zelfs al vernietigt de aanvaller de verdediger, dan kan het voorkomen dat de aanvaller het gebied niet veroverd. Om een gebied te veroveren moet u het na de slag bezet hebben met overlevende landeenheden. Als de enige overlevende stukken van de aanvaller luchteenheden zijn, dan kan de aanvaller dat gebied niet bezetten, omdat de vliegtuigen na de

slag uit het gebied weg moeten vliegen. U weet nog dat vliegtuigen in de aanvalsactie uitvliegen en in de niet-offensieve aktie terug moeten vliegen om te landen. Uw vliegtuigen mogen nooit in een gebied blijven of landen dat u ni dezelfde beurt veroverd hebt. Zie sectie 6 aktie 4 voor bijzonderheden. Als de aanvaller een veroverd gebied niet met landeenheden kan bezetten, dan blijft het gebied in handen van de verdediger.

Het veroveren van een gebied met de hoofdstad van een vijand:

Als veroveraar: Als u één van de hoofdstad-gebieden van uw vijand veroverd (deze gebieden zijn: het oosten van de U.S.A., Rusland, Engeland, Duitsland en Japan) volgt u de normale procedure. Bovendien krijgt u alle IPC's die de overige eigenaar van de veroverde hoofdstad bezit. U krijgt ook de economische waarde van het veroverde hoofdstadgebied en andere gebieden die u veroverd hebt. U krijgt nooit inkomen van gebieden die u niet veroverd hebt.

Als vorige eigenaar: U bent nog in het spel, maar u krijgt GEEN inkomsten uit gebieden die nog van u zijn. U kunt GEEN nieuwe eenheden kopen (alle IPC's zijn afgedragen) voordat uw hoofdstad weer bevrijd is.

Bijzondere gevechtssituatie - strategische bommenwerper aanval

Bommenwerpers hebben de speciale mogelijkheid om een strategische bommenwerper aanval uit te voeren tegen een vijandelijk industrieel complex in plaats van de normale aanval tegen vijandelijke gevechtseenheden. Het bombarderen van zijn industriële complex verzwakt uw vijand economisch en doet zijn voorraad IPC's krimpen. Als u liever een strategische aanval wilt doen moet u dat van tevoren zeggen en het volgende doen. Gebruik in dit geval het gevechtsbord niet !

1. Zet 1 of meer bommenwerpers in een vijandelijk gebied met een industrieel complex.
2. De verdedigende luchtafweer vuurt op u. De verdediger gooit 1 steen voor elk vliegtuig in de aanval. Voor elke "1" stort er een vliegtuig naar naar keuze van de aanvaller. Getroffen bommenwerpers kunnen hun aanval niet voltooien en worden uit het spel genomen !
3. Overlevende bommenwerpers vuren. Als aanvaller gooit u 1 steen per overlevende bommenwerper. Tel de ogen van de dobbelstenen op.
4. De verdediger levert IPC's in aan de bank. Het aantal gegooide ogen is het aantal IPC's dat de verdediger aan de bank moet geven. Indien de verdediger niet genoeg IPC's heeft geeft hij alle beschikbare aan de bank. Gedurende een strategische bommenwerper aanval worden industriële complexen nimmer vernietigd. Zie verder onder "Bommenwerpers" in sectie 4, aktie 2.

6. Aktie 4

Het niet-offensief zetten van uw stukken

In dit deel van uw beurt kunt u sommige, alle of geen stukken bewegen die u NIET BEWOGEN HEBT in aktie-reeks 2 (het offensief zetten der stukken).

* Zie de uitzondering aan het eind van dit hoofdstuk.

Het zou kunnen zijn dat u uw eenheden naar goede offensieve of defensieve posities wilt zetten om kwetsbare gebieden of eenheden aan het front te versterken.

Houdt rekening met de bewegingsfactor per eenheid als u gaat zetten. Waarheen eenheden kunnen worden gezet:

* Landeenheden kunnen naar alle bevriende landgebieden gezet worden, of ze bezet zijn of niet. Ze kunnen NIET naar door de vijand bezette, door de vijand gecontroleerde of neutrale gebieden gezet worden. Luchtdoelkanonnen kunnen nu naar bevriende gebieden gezet worden. Als u raketwapens hebt ontwikkeld, zou het kunnen zijn dat u een luchtafweerkanon binnen 3 gebieden afstand van een vijandelijk industrieel complex zou willen brengen (zie Wapenontwikkeling voor bijzonderheden).

* Luchteenheden kunnen op elk bevriend landgebied landen, bezet of onbezet. Ze kunnen NIET landen op zeegebieden, door de vijand bezette, door de vijand gecontroleerde of neutrale gebieden. Luchteenheden kunnen NIET over neutrale gebieden vliegen in deze niet-aanvalsfase.

* Vlooteenheden kunnen naar elke vriendelijke, dus vriendelijk-bezette of onbezette zeezone gezet worden. Ze kunnen NIET naar vijandelijk bezette zeegebieden bezet worden. Onbeladen of beladen transportschepen kunnen naar vriendschappelijke kustgebieden geplaatst worden om daar troepen in te schepen of te ontschepen.

UITZONDERING: Alle zetten zijn vrijwillig. In één geval echter niet, te weten luchteenheden die na de aanvalsfase nog in een omstreken gebied staan, moeten nu uit dat gebied gevlogen worden, ongeacht of het in de voorafgaande aanvalsfase veroverd werd of niet. U dient ze op vriendelijke landgebieden te laten landen die aan het begin van uw beurt reeds in uw bezit waren. Gevechtsvliegtuigen mogen, als er plaats is, ook op een vriendelijk vliegdekschip landen; bommenwerpers kunnen dit niet! Onthoudt de beperkte reikwijdte van uw luchteenheden. Een gedeelte van de reikwijdte van respectievelijk 4 en 6 gebieden voor uw gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers is al verbruikt tijdens de aanvalsfase van uw beurt.

7. Aktie 5

Het plaatsen van nieuwe eenheden op het spelbord

Alle eenheden, die u kocht in aktie 1 van uw beurt (wapenontwikkeling en aanschaf van nieuwe eenheden) moeten nu op het spelbord worden geplaatst.

Dat gaat zo:

* Plaats nieuwgekochte land- en luchtseenheden in gebieden waar u sinds het begin van uw beurt industriële complexen bezit, dus niet in gebieden met industriële complexen die u deze beurt veroverd hebt.

BELANGRIJK: Er kan per gebied maar 1 luchtdoelkanon staan; gevechtsvliegtuigen mogen nu niet op vliegdekschepen geplaatst worden; infanterie mag nu niet op transportschepen gezet worden.

* Plaats nieuw gekochte vlooteenheden in zeegebieden die grenzen aan landgebieden met industriële complexen (die vanaf het begin van de beurt uw eigendom moeten zijn geweest).

BELANGRIJK: De zeegebieden waar u uw vlooteenheden plaatst moeten vriendelijk zijn !

* Plaats nieuwgekochte industriële complexen in gebieden die van u waren sinds het begin van deze beurt - dus wederom niet in juist veroverde gebieden.

BELANGRIJK: Er kan maar 1 industrieel complex per gebied geplaatst worden !

Andere overwegingen:

De productiecapaciteit van industriële complexen. Oorspronkelijke complexen (waarmee u het spel begon) geven u ongelimiteerde capaciteit; u kunt elk aantal nieuw gekochte eenheden plaatsen in gebieden met zo'n complex. Nieuwe complexen (welke u kocht en plaatste of veroverde) geven u een beperkte productie per beurt - het aantal eenheden dat u maximaal mag plaatsen is gelijk aan de economische waarde van dat gebied. Zie "Andere aan te schaffen eenheden" en "Industriële complexen" voor meer bijzonderheden.

Het gebruik van een industrieel complex van een bondgenoot: U kunt GEEN nieuw gekochte eenheden bij een industrieel complex van een bondgenoot plaatsen.

UITZONDERING: U kunt een industrieel complex in het gebied van een bondgenoot gebruiken als u dat gebied bevrijd hebt en de hoofdstad van uw bondgenoot in handen van de vijand is.

Het niet kunnen plaatsen van nieuwgekochte eenheden:

Alle eenheden die niet bij industriële complexen geplaatst kunnen worden zijn verloren en worden in het opbergbakje teruggelegd.

Inkomensfase

Dit is het einde van uw beurt. U krijgt nu uw inkomen van de bank, gebaseerd op uw Nationaal Productieniveau, de op de NPG aangegeven totale economische waarde van uw gebieden. De daarop aangegeven waarde is het aantal IPC's dat u van de bank krijgt. HINT: Voordat u uw inkomen ontvangt is het aan te bevelen dat u nog even de waarde van al uw gebieden optelt. Hoe meer u verovert hoe hoger uw inkomen !

BELANGRIJK:

- U kunt geen IPC's aan uw bondgenoten geven of lenen.
- U kunt alleen inkomen ontvangen als uw hoofdstad niet door de vijand veroverd is.

Hoe Wint U De Oorlog ?

Geallieerde overwinningsvoorwaarden

De geallieerde overwinningsvoorwaarde is dezelfde als de historische overwinningsvoorwaarde in de Tweede Wereldoorlog - de complete en onvoorwaardelijke overgave van de As-mogendheden. Dit betekent dat u met uw bondgenootschap beide hoofdsteden van de As-mogendheden Japan en Duitsland moet veroveren.

N.B.: Het spel is over aan het einde van de beurt waarin een speler de tweede hoofdstad van de As-mogendheden verovert.

Overwinningsvoorwaarden voor de As-mogendheden

De As-mogendheden winnen door aan één van beide onderstaande voorwaarden te voldoen:

Een militaire overwinning.

De As-mogendheden moeten 2 van de 3 geallieerde hoofdsteden veroveren (het oosten van de U.S.A., Engeland, Rusland).

N.B.: Het spel is over aan het einde van de beurt van de speler, die de tweede geallieerde hoofdstad verovert.

Een economische overwinning.

De As-mogendheden moeten genoeg gebieden veroveren om een gecombineerde economische waarde te hebben van 84. Dit moet gerealiseerd zijn aan het einde van de complete spelronde. (Alle mogendheden moeten aan de beurt zijn geweest.)

Een individuele overwinnaar ! Hoewel Axis & Allies een spel van team tegen team is, kan een individuele winnaar worden aangewezen worden door vast te stellen welke speler zijn Nationaal Productieniveau procentsgewijs het meest heeft doen groeien vanaf het begin van het spel ! Gebruik de onderstaande tabellen om de winnaar te bepalen. Elke mogendheid heeft zijn eigen tabel. De getallen in de tabellen zijn het bereikte productieniveau per mogendheid; het daarachter vermelde percentage is de groei sinds het begin van het spel. De speler met het hoogste groeipercentage is de winnaar.

Voorbeeld: Als de geallieerden het spel gewonnen hebben, dan bepaalt u de individuele geallieerde winnaar als volgt. De U.S.S.R. begon met 24 IPC's en eindigt met 29 IPC's, een toename met 20,8%; Engeland begon met 30 IPC's en eindigt met 45 IPC's, een toename met 50%; De Verenigde Staten begonnen met 36 IPC's en eindigen met 45 IPC's, een toename met 25%. Engeland is de individuele winnaar !

U.S.S.R. Aanvangsinkomen 24

25 = 4,1 % 37 = 54,1 %
26 = 8,3 % 38 = 58,3 %
27 = 12,5 % 39 = 62,5 %
28 = 16,6 % 40 = 66,6 %
29 = 20,8 % 41 = 70,8 %
30 = 25 % 42 = 75 %
31 = 29,1 % 43 = 79,1 %
32 = 33,3 % 44 = 83,3 %
33 = 37,5 % 45 = 87,5 %
34 = 41,6 % 46 = 91,6 %
35 = 45,8 % 47 = 95,8 %
36 = 50 % 48 = 100 %

Japan Aanvangsinkomen 25

26 = 4 % 39 = 56 %
27 = 8 % 40 = 60 %
28 = 12 % 41 = 64 %
29 = 16 % 42 = 68 %
30 = 20 % 43 = 72 %
31 = 24 % 44 = 76 %
32 = 28 % 45 = 80 %
33 = 32 % 46 = 84 %
34 = 36 % 47 = 88 %
35 = 40 % 48 = 92 %
36 = 44 % 49 = 96 %
37 = 48 % 50 = 100 %
38 = 52 %

Duitsland Aanvangsinkomen 32

33 = 3,1 % 46 = 43,7 % 59 = 84,3 %
34 = 6,2 % 47 = 46,8 % 60 = 87,5 %
35 = 9,3 % 48 = 50 % 61 = 90,6 %
36 = 12,5 % 49 = 53,1 % 62 = 93,7 %
37 = 15,6 % 50 = 56,2 % 63 = 96,8 %
38 = 18,7 % 51 = 59,3 % 64 = 100 %
39 = 21,8 % 52 = 62,5 %
40 = 25 % 53 = 65,6 %
41 = 28,1 % 54 = 68,7 %
42 = 31,2 % 55 = 71,8 %
43 = 34,3 % 56 = 75 %
44 = 37,5 % 57 = 78,1 %
45 = 40,6 % 58 = 81,2 %

Verenigde Staten Aanvangsinkomen 36

37 = 2,7 % 50 = 38,8 % 63 = 75 %
38 = 5,5 % 51 = 41,6 % 64 = 77,7 %
39 = 8,3 % 52 = 44,4 % 65 = 80,5 %
40 = 11,1 % 53 = 47,2 % 66 = 83,3 %
41 = 13,8 % 54 = 50 % 67 = 86,1 %
42 = 16,6 % 55 = 52,7 % 68 = 88,8 %
43 = 19,4 % 56 = 55,5 % 69 = 91,6 %
44 = 22,2 % 57 = 58,3 % 70 = 94,4 %
45 = 25 % 58 = 61,1 % 71 = 97,2 %
46 = 27,7 % 59 = 63,8 % 72 = 100 %
47 = 30,5 % 60 = 66,6 %
48 = 33,3 % 61 = 69,4 %
49 = 36,1 % 62 = 72,2 %

Engeland Aanvangsinkomen 30

31 = 3,3 % 44 = 46,6 % 57 = 90 %
32 = 6,6 % 45 = 50 % 58 = 93,3 %
33 = 10 % 46 = 53,3 % 59 = 96,6 %
34 = 13,3 % 47 = 56,6 % 60 = 100 %
35 = 16,6 % 48 = 60 %
36 = 20 % 49 = 63,3 %
37 = 23,3 % 50 = 66,6 %
38 = 26,6 % 51 = 70 %
39 = 30 % 52 = 73,3 %
40 = 33,3 % 53 = 76,6 %
41 = 36,6 % 54 = 80 %
42 = 40 % 55 = 83,3 %
43 = 43,3 % 56 = 86,6 %

Japan aan zet

Een geïllustreerde 6-delige aktie

Japan is als vierde aan zet van de 5 mogelijkheden. De U.S.S.R. heeft Manchuria vanuit het noorden aangevallen, veroverd en bezet met 1 tank en 1 infanterie. De onderstaande illustratie geeft de militaire situatie weer aan het begin van Japans eerste beurt.

BELANGRIJK: We raden aan het spel volgens de onderstaande illustratie op te zetten, met de speelstukken zoals aangegeven in kaart 1. Als u onder het lezen van de stukken als aangegeven verzet, zult u de geïllustreerde spelsituatie sneller begrijpen.

Aktie 1 - Wapenontwikkeling / Eenheden Aankopen

Japans aanvangsinkomen is 25 en het land heeft dus 25 IPC's om uit te geven. Japans Nationale Productieniveau is nu echter 22 vanwege het verlies van Manchuria (met een economische waarde van 3).

Japan besluit een risico te nemen door aan wapenontwikkeling te doen alvorens eenheden te kopen.

Wapenontwikkeling

Japan betaalt 5 IPC's aan de bank en gooit 1 dobbelsteen - een "6", een doorbraak ! Japan gooit opnieuw en gooit een "3" wat de Super onderzeeboten ontwikkeling aangeeft. Japan plaatst een controlefiche op de derde plaats op de Wapenontwikkelingskaart. Japan heeft nog 20 IPC's om uit te geven.

Eenheden aankopen

Japans besluit wat te kopen hangt af van haar bedoelingen en de bedoelingen van de oprukkende vijandelijke legers. Japan wil Manchuria heroveren, maar de Verenigde Staten dreigen in de Pacific.

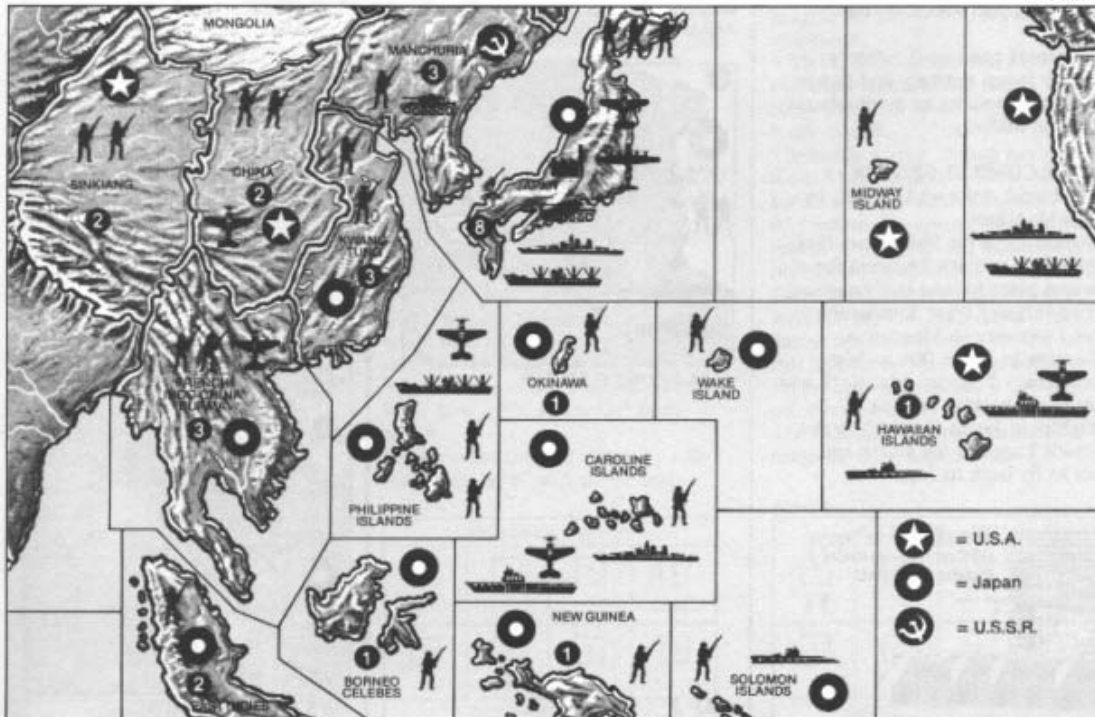
Dit is Japans strategie:

- Het hoofddoel is Manchuria te heroveren. Land- en luchtmacht zijn nodig om dit te bewerkstelligen. Luchteenheden zouden de betere keuze kunnen zijn, omdat ze in een landaanval tegen de U.S.S.R. gebruikt kunnen worden en in een zee-aanval tegen de Verenigde Staten.
- Onderzeeboten zouden krachtige wapens zijn tegen de vloot van de V.S. nu ze "Super" zijn en aanvallen met "3" in plaats van met "2".

Daarom koopt Japan:

1 gevechtsvliegtuig voor 12 IPC's; 1 superonderzeeboot voor 8 IPC's, wat samen de 20 uit te geven IPC's kost.

KAART 1



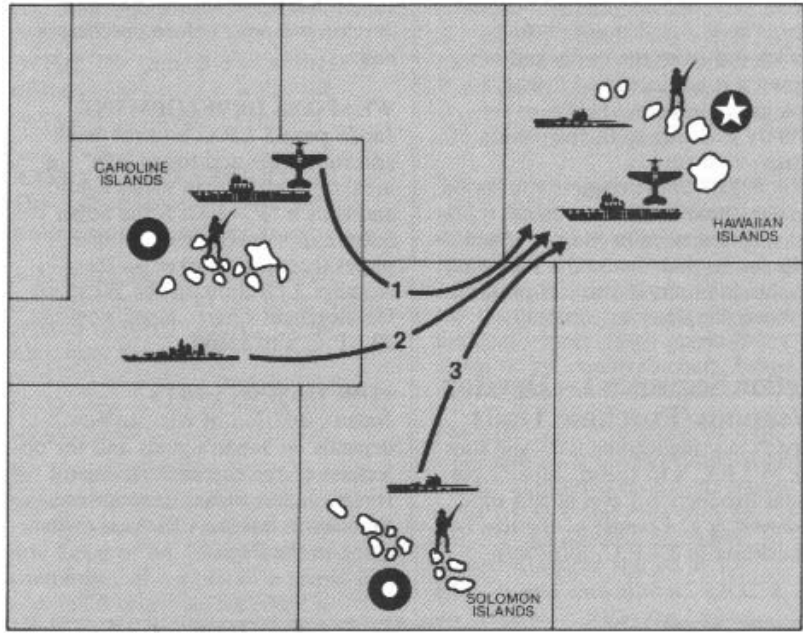
Aktie 2 - De Aanval

Japan gaat 3 gevechten aan. Elk gevecht wordt onderstaand besproken. Kijk naar kaart 2 als u leest.

Eerste gevechtszone

Lucht- en vlootaanval op de vloot van de V.S. in het zeegebied Hawaiian Islands.

1. Gevechtsvliegtuig op vliegdekschip in het zeegebied Caroline Islands vliegt 2 zeezones voor de aanval en is van plan naar het vliegdekschip terug te keren voor de landing.
2. Slagschip vaart 2 zeezones voor de aanval.
3. Onderzeeboot beweegt 1 zeezone voor de aanval.

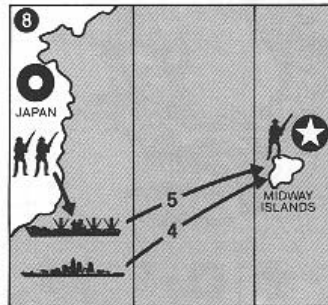


EERSTE GEVECHTSZONE

Tweede gevechtszone

Amfibie-aanval op Midway Island, bezet door de V.S..

4. Slagschip vaart 2 zeezones voor een 1-schots ondersteuningsaanval op het eiland.
5. Transportschip scheept 2 infanterie in op Japan en vaart 2 zeezones om een amfibie-aanval op Midway uit te voeren.

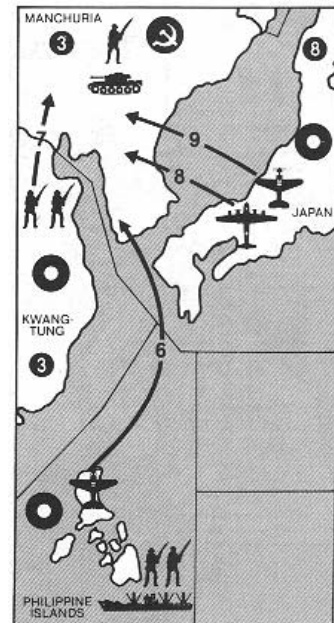


TWEEDE GEVECHTSZONE

Derde gevechtszone

Lucht- en landaanval op door de U.S.S.R. bezet Manchuria.

6. Gevechtsvliegtuig uit de Filipijnen vliegt naar Manchuria (dat is 3 gebieden) voor de aanval en is van plan in Kwantung te landen.
7. 2 Infanterie uit Kwantung verplaatsen 1 gebied naar Manchuria.
8. Bommenwerper uit Japan vliegt 2 gebieden naar Manchuria voor de aanval en is van plan 2 gebieden terug te vliegen naar Japan.
9. Gevechtsvliegtuig uit Japan vliegt 2 gebieden naar Manchuria voor de aanval en is van plan naar Japan terug te vliegen.



DERDE GEVECHTSZONE



Admiraal Chester W. Nimitz,
Opperbevelhebber der strijdkrachten
van de V.S., Pacific

Aktie 3 - Het Gevecht
Gevechtszone 1

De aanvallende en verdedigende eenheden worden op het gevechtsbord gezet, zodat de situatie eruit ziet als op figuur A.

* Aanvallende onderzeeboot vuurt. Japan gooit een "3"; raak, want Japan heeft superonderzeeboten.

De Amerikaanse verdediger verkiest een onderzeeboot te verliezen. Verdediger kan zich niet weren tegen die dodelijke eerste-schots aanval. De onderzeeboot is de beste keuze om als verlies te nemen, omdat deze niet zo duur is en onderzeeboten bovendien niet op vliegtuigen mogen vuren, terwijl de aanval van het Japanse gevechtsvliegtuig nog dreigt !

* Aanvallend gevechtsvliegtuig vuurt en gooit een "3", raak. Verdedigende Amerikaan verkiest het vliegdekschip als verlies en plaatst het in het verliezenvak op het gevechtsbord.

* Aanvallend slagschip vuurt en gooit een "2", raak. Verdedigende Amerikaan moet zijn laatste eenheid verliezen, het gevechtsvliegtuig, en plaatst het in het verliezenvak.

* Verdedigend vliegdekschip vuurt en gooit een "5", mis. Verdedigend gevechtsvliegtuig vuurt en gooit een "6", mis. De slag is voorbij, de Amerikaanse vlooteenheden zijn uitgeschakeld.








N.B. 1 Amerikaanse infanterie verblijft nog op Hawaii en zodoende is het nog door de V.S. gecontroleerd en bezet.

Gevechtszone 2

De aanvallende en verdedigende eenheden worden op het gevechtsbord gezet, zodat de situatie eruit ziet als figuur B.

N.B. Bij een amfibie-aanval kan het Japanse transportschip niet op het gevechtsbord geplaatst worden. Het kan in een landslag (de invasieslag) noch aanvallen noch aangevallen worden.

FIGUUR A

ATTACKER—JAPAN			
1	2	3	4
			
1	2	3	4
			
DEFENDER—U.S.A.			

* Aanvallend slagschip ondersteunt het Japanse invasiegebied door eenmaal te vuren. Het wordt een "5", mis geschoten. Het Japanse slagschip wordt van het gevechtsbord verwijderd en teruggezet op het zeegebied Midway Island. Het kan maar eenmaal vuren bij een amfibie-aanval.

* De twee Japanse infanterie-eenheden vallen aan door twee dobbelstenen te gooien: een "3" en een "6", allebei mis.

* Verdedigende Amerikaanse infanterie vuurt en gooit een "2", raak.

* De Japanse aanvaller verkiest 1 infanterie te verliezen en verwijdert deze van het bord.

* De Japanse aanvaller heeft 1 overgebleven eenheid op het bord een infanterie-eenheid. De infanterie vuurt en gooit een "1", raak.

* De Amerikaanse verdediger moet zijn infanterie verliezen en plaatst deze in het verliezenvak.

* De Amerikaanse verdediger vuurt nu terug met de infanterie en gooit een "2", raak.




* De Japanse aanvaller moet de infanterie verliezen. Alle land-eenheden zijn uitgeschakeld. De Japanners hebben geen land-eenheden om het gebied te bezetten; zodoende houden de V.S. controle over Midway. Het Japanse slagschip en transportschip blijven natuurlijk in het zeegebied Midway, maar zij kunnen het eiland niet bezetten. De slag om Midway is voorbij en het eiland blijft in Amerikaanse handen !

Gevechtszone 3

De aanvallende en verdedigende eenheden worden op het gevechtsbord geplaatst, zodat de situatie eruit ziet als op figuur C.

* 2 Japanse infanterie vallen aan door 2 dobbelstenen te gooien, een "3" en "2", allebei mis.

FIGUUR B

ATTACKER—JAPAN			
1	2	3	4
			
1	2	3	4
			
DEFENDER—U.S.A.			

* 2 Japanse gevechtsvliegtuigen vallen aan door 2 dobbelstenen te gooien, een "6" en een "5", allebei mis.

* 1 Japanse bommenwerper valt aan en gooit een "4", raak.

* Verdedigende U.S.S.R. verkiest 1 infanterie te verliezen en zet deze in het verliezen vak.

* Verdedigende U.S.S.R. doet een tegenaanval met 1 tank en 1 infanterie (het verloren stuk) en vuurt met 2 dobbelstenen een "2" en een "1", dat is tweemaal raak !

* Japan verkiest 1 infanterie en 1 gevechtsvliegtuig te verliezen. Een goede strategie, want Japan moet tenminste 1 overlevende landeenheid hebben om het gebied te bezetten als het veroverd wordt ! Deze twee eenheden worden van het gevechtbord verwijderd.

* Verdedigende U.S.S.R. verwijdert nu haar verloren infanterie van het gevechtbord.

* De tweede aanvalsgolf begint.

Japan vuurt voor 1 infanterie en gooit een "1", raak. Verdedigende U.S.S.R. moet haar laatste eenheid, een tank, verliezen en het dus in het verliezen vak plaatsen.

Japan hoeft niet door te gaan met de aanval want alle Russische eenheden zijn uitgeschakeld.

* De Russische tank kan nog een tegenaanval doen en gooit een "4", mis. De tank wordt van het gevechtbord verwijderd. De slag is over. Japan heeft Manchuria heroverd, een gebied dat 3 IPC's waard is. Japan's overlevende infanterie-eenheid wordt op het spelbord in Manchuria teruggezet om het te bezetten. De NPG wordt aangepast. Japan gaat 3 omhoog naar 25; de U.S.S.R. gaat 3 naar beneden. Japan hoeft geen controlefiche in Manchuria te zetten, omdat dit land het oorspronkelijk in eigendom had en het de kleurcode van de originele eigenaar heeft. Het controlefiche van de U.S.S.R. wordt uit Manchuria verwijderd.

FIGUUR C

ATTACKER — JAPAN			
1 K K	2	3 T T	4 B
1	2 K T	3	4
DEFENDER — U.S.S.R.			

Aktie 4, niet-aanvalszet

Japan moet alle aanvallende vliegtuigen in deze zet laten landen. Het gevechtsvliegtuig dat in de zeezone Hawaiian Islands in de zeeslag aanviel vliegt terug om op het vliegdekschip in de Caroline Islands te landen. Het gevechtsvliegtuig in de aanval op Manchuria landt in Kwantung. De bommenwerper in de aanval op Manchuria landt in Japan. Zie kaart 3 voor hun thuisvliegroutes. Tevens scheept het Japanse transportschip twee infanterie in op de Filippijnen en ontscheept de troepen in Kwantung, dat zonder bezettingstroepen was.

Aktie 5, het plaatsen van nieuw gekochte eenheden

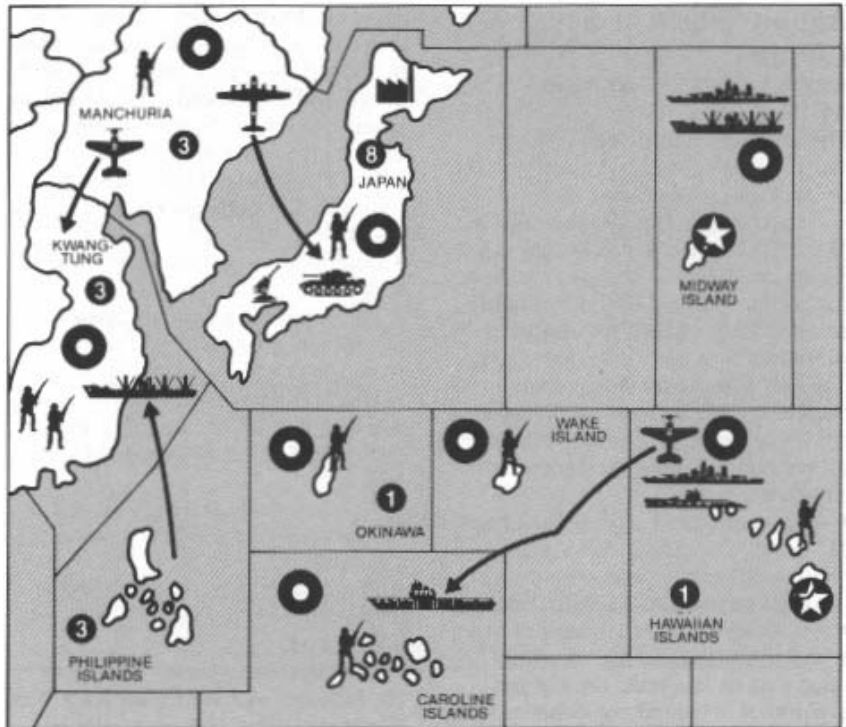
De onderzeeboot en het gevechtsvliegtuig dat Japan in actie 1 van deze beurt kocht wordt daar op het spelbord geplaatst waar Japan een industrieel complex heeft. Het gevechtsvliegtuig wordt geplaatst op het landgebied Japan; de onderzeeboot in het zeegebied aangrenzend aan het landgebied Japan. Zie kaart 4 voor Japans huidige militaire situatie.

Aktie 6, inkomensfase

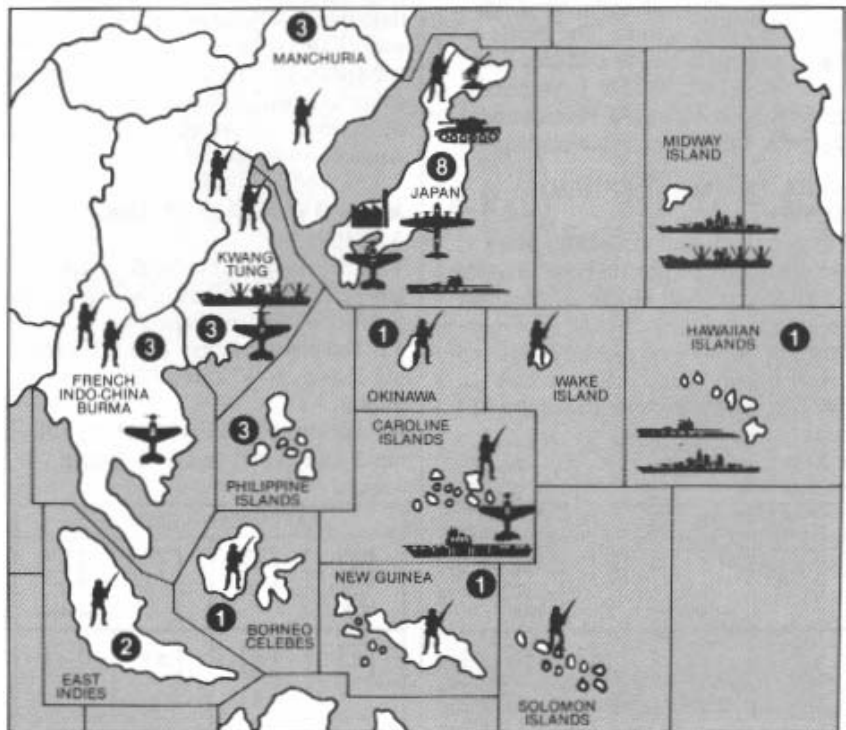
Japans Nationaal Productieniveau is nu 25. Japan ontvangt 25 IPC's van de bank. Japans beurt is voorbij. Nu zijn de Verenigde Staten aan de beurt.



Vice-admiraal Takeo Kurita was commandant van de eerste aanvalsgolf in de slag van de Golf van Leyte.



KAART 3



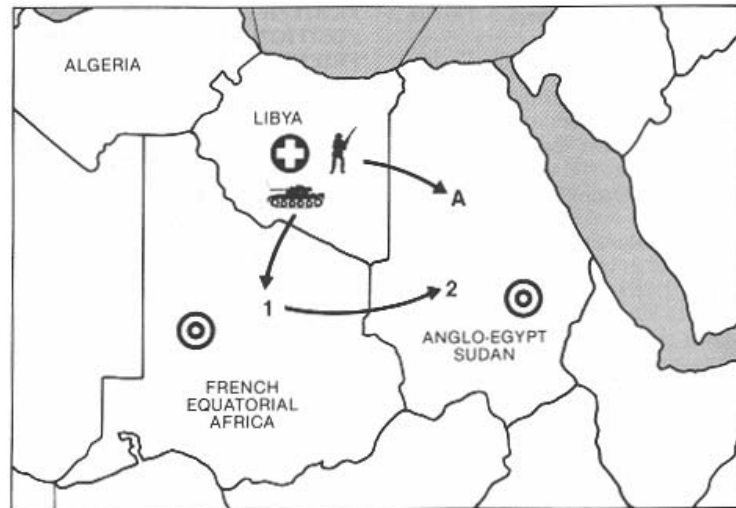
KAART 4

Enkele geïllustreerde zetten

Infanterie en Pantser (Tanks) in beweging

Pantserseenheden kunnen 1 of 2 aaneengesloten landgebieden bewegen. De reikwijdte van infanterie beperkt zich tot 1 gebied.

In dit voorbeeld gaan Duitse troepen van Libië naar Engels-Egyptisch Soedan om slag te leveren. De infanterie loopt naar het aangrenzende gebied; de pantsertroepen doen een bliksem-aanval door 2 gebieden:



Aanvalszet

A Infanterie loopt naar 1 aangrenzend gebied

1 Tank doet bliksem aanval, rijdt eerst naar Brits gecontroleerd maar onbezett Frans-Equatoriaal Afrika en veroverd dit. (Plaats hier een controlefiche).

2 Tank rijdt naar het door de vijand bezette Engels-Egyptisch Soedan om daar slag te leveren.

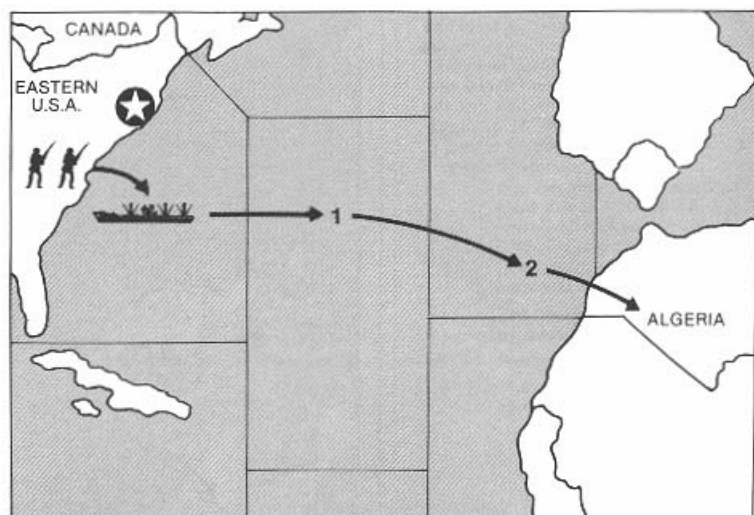
Het gebruik maken van transportschepen voor een amfibie-aanval

In dit voorbeeld worden 2 infanterie-eenheden vervoerd vanuit het oosten van de U.S.A. om Algerije aan te vallen.

Aanvalszet

1 2 infanterie-eenheden gaan aan boord en worden naast het transportschip in het zeegebied geplaatst. Transportschip plus lading vaart naar het aangrenzende zeegebied.

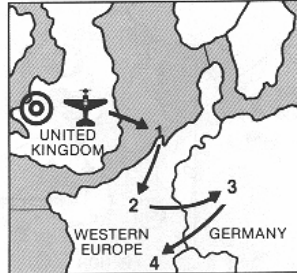
2 Transportschip plus lading vaart door naar het volgende zeegebied dat aan Algerije grenst. De 2 infanterie-eenheden ontschepen en voltooien hun amfibie-aanval op de in Algerije aanwezige troepen.



Voorbeelden van beweging van luchtstrijdkrachten

De twee soorten vliegtuigen, gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers hebben een verschillend vluchtbereik. De maximale reikwijdte van een gevechtsvliegtuig is 4 aangrenzende gebieden; die van een bommenwerper is 6 aangrenzende gebieden. Hieronder volgt een voorbeeld van een gevechtsvliegtuig dat zijn maximale vluchtbereik vliegt (4 gebieden).

Een gevechtsvliegtuig valt een vijandelijke positie aan en landt op een bevriend gebied.



Aanvalszet

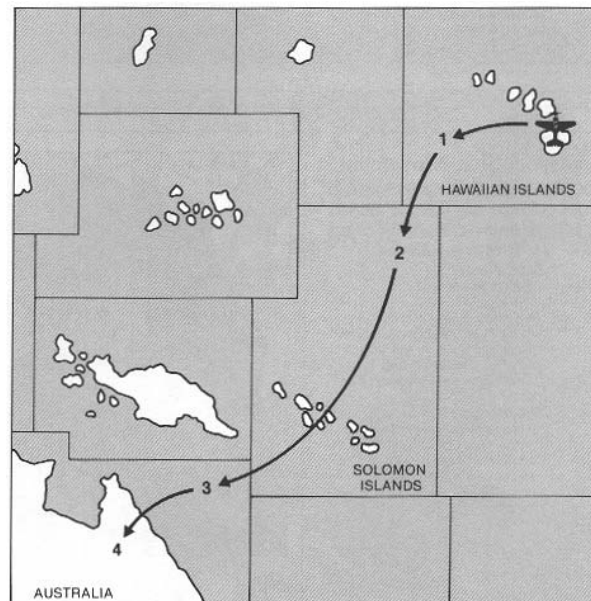
- 1 Verlaat Engeland, gaat zeegebied binnen.
- 2 Verlaat zeegebied, gaat door bongenootschap bezet West-Europa binnen
- 3 Verlaat West-Europa, gaat naar Duitsland en valt tezamen met grondeenheden aan.

Niet-aanvalszet

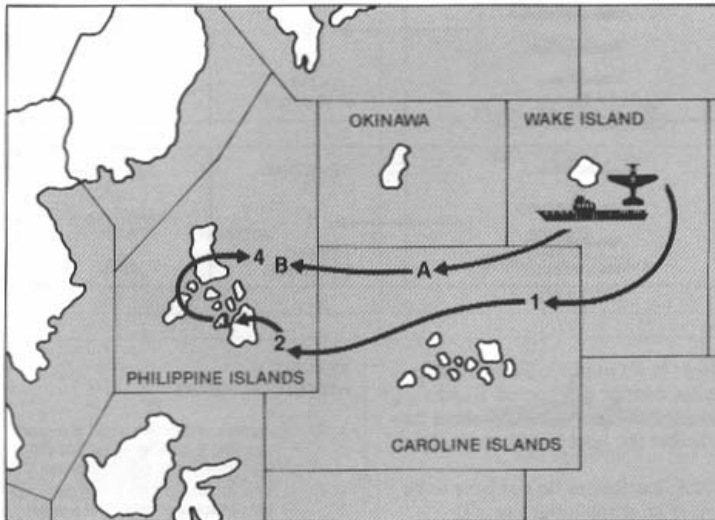
- 4 Verlaat Duitsland en landt in door bongenootschap bezet West-Europa.

Gevechtsvliegtuig start van eiland en vliegt maximaal vluchtbereik van 4 gebieden en landt.

- 1 Het gevechtsvliegtuig verlaat Hawaii en gaat het zeegebied Hawaiian Islands binnen.
- 2 Van het zeegebied Hawaiian Islands vliegt het gevechtsvliegtuig naar het zeegebied van de Salomon Eilanden.
- 3 Van het zeegebied van de Salomon Eilanden vliegt het gevechtsvliegtuig naar het zeegebied dat aan Australië grenst.
- 4 De vierde beweging is naar Australië, een bevriend gebied.



Gevechtsvliegtuig dat van vliegdekschip start, aanvalt en weer op het schip landt.



Aanvalszet

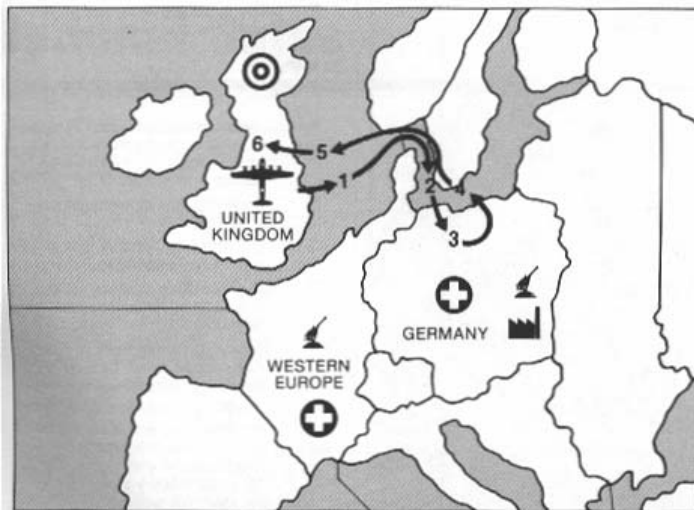
- 1 Gevechtsvliegtuig verlaat vliegdekschip en vliegt direct naar het zeegebied Caroline Islands.
- 2 Gevechtsvliegtuig vliegt het zeegebied Philippine Islands binnen.
- 3 Gevechtsvliegtuig vliegt naar de Philippine Islands en voert daar gedurende de aanvals-fase een succesvolle aanval uit.

Niet-aanvalszet

- A Vliegdekschip verlaat zeegebied Wake Island en gaat het zeegebied Caroline Islands binnen.
- B Van het zeegebied Caroline Islands vaart het vliegdekschip het zeegebied Philippine Islands binnen.
- 4 Het gevechtsvliegtuig gebruikt zijn 4^e en laatste beweging om op het vliegdekschip te landen.

Strategische bommenwerper aanval

Dit is een speciale luchtaanval die alleen bommenwerpers kunnen maken.

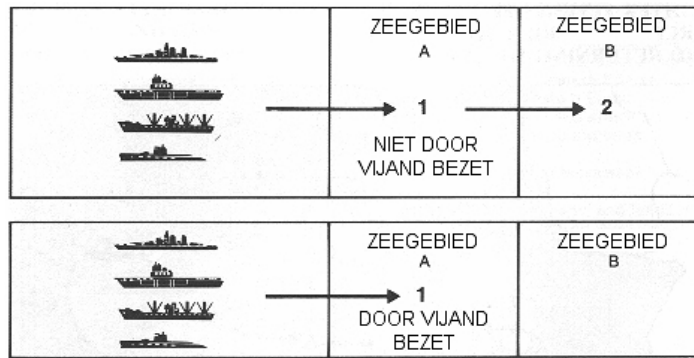


Aanvalszet

- 1 Bommenwerper verlaat Engeland en vliegt aangrenzend zeegebied binnen.
- 2 Bommenwerper verlaat dit zeegebied en vliegt het volgende zeegebied binnen. N.B. De bommenwerper heeft expres West-Europa vermeden vanwege het daar staande luchtdoelkanon.
- 3 Bommenwerper vliegt naar Duitsland. Het overleeft de luchtafweeraanval en valt het industriële complex aan door 1 dobbelsteen te gooien. Het wordt een "6", Duitsland geeft 6 IPC's aan de bank.
- 4 De bommenwerpers begint haar thuisvlucht door naar het aangrenzende zeegebied te vliegen.
- 5 Vliegt het zeegebied van Engeland binnen.
- 6 De bommenwerper landt in Engeland.

Beweging van vlooteenheden

Alle schepen kunnen een maximum van 2 zeegebieden varen. Als zeezone A niet door de vijand bezet is, kan uw hele vloot naar zeezone B doorvaren. Als zeezone A door de vijand bezet is, dan mag uw vloot echter niet naar zeezone B.



Slagschepen en amfibie-aanvallen

Hier zijn 2 voorbeelden (met hetzelfde uitgangspunt) van amfibie-aanvallen waar een slagschip bij betrokken is. In voorbeeld 1 kan het slagschip zijn speciale 1-schot vuursteun geven; in voorbeeld 2 kan het slagschip deze speciale aanval niet uitvoeren, omdat het in dezelfde beurt bij een zeeslag betrokken was, voordat de landing plaatsvond. N.B. Slagschepen hoeven geen deel uit te maken van een amfibie-aanval.

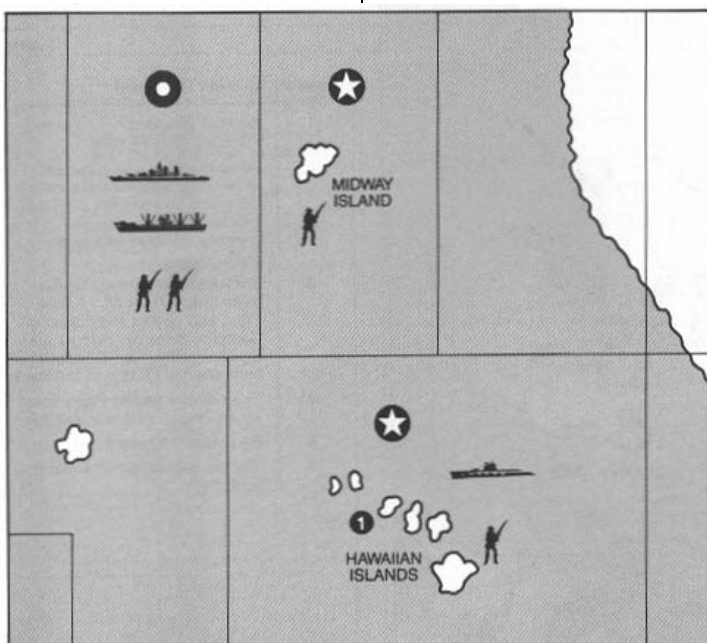
Voorbeeld 1 Aanval op midway

- A** Japans slagschip en transportschip met 2 infanterie-eenheden varen naar het zeegebied rond Midway.
- B** Het slagschip krijgt een 1-schot ondersteuningsaanval en raakt de verdedigende Amerikaanse infanterie-eenheid.
- C** De aanvallende Japanse infanterie-eenheden zouden nu vuren, maar er zijn geen verdere vijandelijke eenheden over om op te schieten.

- D** De verdedigende Amerikaanse eenheid mag nog terugschieten voordat hij uit het spel genomen wordt (hij staat in het verliezenvak). Hij raakt een Japanse infanterie eenheid.
- E** De overgebleven Japanse infanterie-eenheid neemt Midway in.

Voorbeeld 2 Aanval op de hawaiian islands

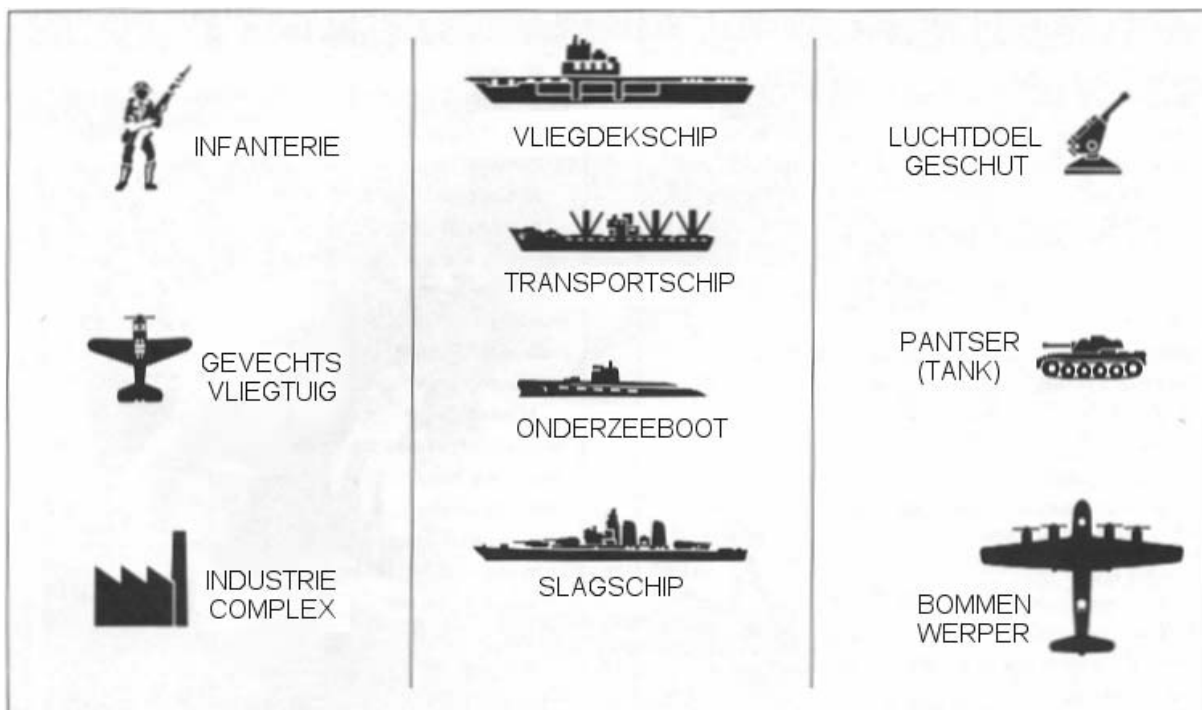
- A** Japans slagschip en transportschip met 2 infanterie-eenheden varen naar het zeegebied rond de Hawaiian Islands.
- B** Slagschip vuurt op de Amerikaanse onderzeeboot en raakt hem.
- C** De onderzeeboot vuurt terug, mist, en wordt als verlies verwijderd.
- D** 2 aanvallende Japanse infanterie-eenheden landen op Hawaii om de verdedigende Amerikaanse infanterie-eenheid aan te vallen.
- E** Het slagschip kan haar 1-schot ondersteuningsaanval niet doen, omdat het in deze beurt een zeeslag moest aangaan.
- F** De 2 Japanse infanterie-eenheden vuren op de verdedigende Amerikaanse eenheden en raken hem. De Amerikaanse eenheid schiet terug en mist. De 2 Japanse infanterie-eenheden nemen de Hawaiian Islands in.



APPENDIX III

De eenheden nader bekeken

Hier ziet u hoe elke eenheid er uitziet. Hun silhouetten worden gebruikt op het gevechtbord en in het spelregelboek.



APPENDIX IV

Optionele regels

U zou kunnen besluiten enkele of alle volgende spelregels van toepassing te laten zijn als alle spelers het daarover eens zijn:

Totale overwinning, een andere manier om het spel te winnen: In de officiële regels doet een militaire overwinning zich voor wanneer één van beide partijen 2 hoofdsteden van de vijand veroverd. In het totale overwinningsscenario geldt dezelfde voorwaarde met dien verstande, dat uw eigen hoofdstad en die van uw bondgenoten niet in vijandelijke handen mogen zijn. Als bijvoorbeeld de As-mogendheden de hoofdsteden van Engeland en de U.S.S.R. hebben veroverd, maar de hoofdstad van Japan verkeert in geallieerde handen, dan moet deze eerst bevrijd worden, voordat de As-mogendheden de overwinning kunnen opeisen !

Het plaatsen van uw vlooteenheden in vijandelijke zeegebieden: In de officiële regels moet u nieuw gekochte vlooteenheden in vriendschappelijke zeegebieden naar landgebieden met een industrieel complex plaatsen dat vanaf het begin van uw beurt van u was. Met deze variant op de spelregels is het toegestaan dat u nieuwe vlooteenheden in door de vijand bezette zeegebieden plaatst die grenzen aan een landgebied waar u vanaf het begin van uw beurt een industrieel complex bezit. Nadat u uw vlooteenheden in dit vijandelijke zeegebied heeft geplaatst, is uw beurt voorbij. Het is aan uw vijand om te beslissen of hij zich terugtrekt in de offensieve bewegingsfase van zijn beurt of dat hij uw schepen aanvalt in de aanvalsfase van zijn beurt.

De volgende 3 varianten schuiven het voordeel iets naar de kant van de As-mogendheden:

Voordeel van wapenontwikkeling: Duitsland begint het spel met straalmotoren en Japan begint met superonderzeeboten.

Beperkte aanval: De U.S.S.R. mag pas in de tweede beurt aanvallen.

Geen nieuwe industriële complexen: Er mogen geen nieuwe industriële complexen gebouwd of geplaatst worden. Alleen de originele (die aan het begin van het spel op het bord stonden) mogen gebruikt worden.

Deze vertaling is niet geautoriseerd door Avalon Hill.

Vertaald door Ronald Hoekstra, gebaseerd op een vertaling van de eerste editie.

www.spelmagazijn.nl

Juli 2002