

SHAEF
STAFF MESSAGE CONTROL
OUTGOING MESSAGE

SHAEF CP

SHAEF 83/96

Filed 060800Z June

TOR 060930Z June

FROM : SHAEF COMMAND POST, FROM GENERAL EISENHOWER
TO : ALLPERS AEF, SHAEF FOR INFORMATION
REF NO: 30016, 6 June 1944

Soldiers, sailors, and airmen of the Allied Expeditionary Force, you are about to embark upon the great crusade towards which we have striven these many months. The eyes of the world are upon you, the hopes and prayers of liberty-loving people everywhere march with you.

In company with our brave allies and brothers in arms on other fronts, you will bring about the destruction of the German war machine. The elimination of Nazi tyranny over the oppressed people of Europe, and security for ourselves in a free world. Your task will not be an easy one. Your enemy is well-trained, well-equipped, and battle-hardened. He will fight savagely but this is the year 1944, much has happened since the Nazi triumphs of 1940, 41. The united nations have inflicted upon the Germans great defeats in open battle, man to man. Our air offenses have seriously reduced their strength in the air and their capacity to wage war on the ground. Our home fronts have given us an overwhelming superiority in weapons and ammunitions of war and placed at our disposal, great reserves of trained fighting men. The tide has turned, the free men of the world are marching together to victory.

I have full confidence in your courage, devotion to duty and skill in battle. We will accept nothing less than full victory Good luck and let us all beseech the blessing of almighty God upon this great and noble undertaking.

DISTRIBUTION

1. SUPREME COMMANDER
2. CHIEF OF STAFF
3. ALLPERS, AEF
- 4.
- 5.

COPY NO 1

SUPREME COMMANDER

DOEL VAN HET SPEL	3
SPEL OPZET	4
DE GEVECHTSEENHEDEN	5
LANDEENHEDEN	5
LUCHEENHEDEN	7
HET SPELBORD	8
AS OPSTELLING	8
GEALLIEERDEN OPSTELLING	8
SPEL VOLGORDE	9
ORDER KAARTEN	9
BEWEGING	9
LANDEENHEDEN	9
LUCHEENHEDEN	9
MAXIMAAL AANTAL EENHEDEN IN EEN GEBIED	9
HET GEVECHT	10

STAP 1: PLAATS EENHEDEN OP HET GEVECHTSBORD	10
STAP 2: AANVALLENDE EENHEDEN VUREN	10
STAP 3: VERDEDIGENDE EENHEDEN VUREN	10
STAP 4: VERWIJDER SLACHTOFFERS	10
STAP 5: BEPAAL HET RESULTAAT VAN DE STRIJD	10
GEVECHTS VOORBEELD	11
SPECIALE GEVECHTEN	13
AIR UNITS	13
ANTI-AIRCRAFT FIRE	13
BLOCKHOUSES	13
NAVAL BOMBARDMENT	13
VERSTERKINGEN	13
CONTROLEER OP OVERWINNING	14
APENDIX 1: ORDERKAARTEN	15
SPELREGELS VOOR GEVORDERDEN	19
`FORTUNE` KAARTEN	19
`TACTICS` KAARTEN	21

CREDITS

SPELONTWERP:

LARRY HARRIS

ONTWIKKELING:

MIKE SELINKER, MET BIJDRAGE VAN
RICHARD BAKER EN BILL McQUILLAN

REDACTEUR:

JENNIFER CLARKE WILKES

GRAFISCHE VORMGEVING:

RYAN SANSAVER AND PETER WHITLEY

CARTOGRAAF:

TODD GAMBLE

ONTWERP:

BRIAN DUMAS, LISA HANSON EN ABIGAIL FEIN

ILLUSTRATIE DOOS:

TOMMY LEE EDWARDS

FOTOGRAFIE:

CRAIG GIBSON

FOTO'S:

TER BESCHIKKING GESTELD DOOR: NATIONAL ARCHIVES
AND RECORDS ADMINISTRATION

SPELTEST GROEPEN:

A BRIDGE TOO MANY, CINCYGAMERS,
THE GATHERING OF FRIENDS, HASBRO GAMES GROUP,
HOUSTON GAMERS, I3 LUNCHTIME GAMERS,
McKINNEY GAMERS, THE NIXON ADMINISTRATION,
PENNA VOLUNTEERS, RPI GAMING,
SOUTH COAST AREA BOARDGAMERS,
WESTBANK GAMERS EN WIZARDS AT WAR

MET DANK AAN AARON ALBERG, MARY-ELIZABETH ALLEN,
STEPHEN BAKER, PAUL BAZAKAS, CLARE BRODIE,
MONIQUE CATINO, ROB DAVIAU, MARTIN DURHAM, MIKE GRAY,
BRIAN HART, BARRY HOLLDORF, KURT ISENSEE, MARY KIRCHOFF,
ROB LAZZARETTI, DARRELL MERINO, TRAVIS PETKOVITS,
JASON PIPES, FAITH PRICE, KATE ROSS, PATRICK ROSS,
EN LIZ SCHUH.

DOEL VAN HET SPEL

Het is de ochtend van 6 juni 1944. De grootste gecombineerde operatie in de oorlogshistorie gaat beginnen: Operation Overlord, de invasie op door Duitsland bezet Normandië. 130.000 soldaten uit Groot-Brittannië, Canada en de Verenigde Staten bestormen het fort Europa. Jij en jouw mede wereldmachten hebben het lot in handen. Een **Asmogendheid**: Duitsland, dat de stranden van Normandië heeft veranderd in een dodelijk gebied. De verdediging trotserend zijn de **Geallieerden**: Groot-Brittannië en de Verenigde Staten. De toekomst van Europa en de rest van de wereld ligt in hun handen.

DOEL VAN HET SPEL

Winnen; om te winnen moet er aan de onderstaande condities worden voldaan.

Als Geallieerde speler (Groot-Brittannië en de Verenigde Staten): Verover de gebieden waar de steden **Cherbourg**, **St. Lo** en **Caen** gelegen zijn en behoud deze voor een complete beurt.

Als As speler (Duitsland): Voorkom de verovering van de drie gebieden met deze steden, door de Geallieerde troepen terug te drijven of te vernietigen. Als de Geallieerden niet hun doel hebben bereikt aan het einde van beurt tien, win jij.

Een speler kiest de kant van de **Asmogendheden**, de andere speler of spelers kiezen de kant van de **Geallieerden**. In een spel met drie spelers, heeft iedere speler zijn eigen wereldmacht. Met twee spelers, heeft een speler beide **Geallieerde** wereldmachten onder zijn beheer.

Bij 3 spelers

Speler 1: Duitsland
 Speler 2: Groot-Brittannië
 Speler 3: Verenigde Staten

Bij 2 spelers

Speler 1: Duitsland
 Speler 2: Groot-Brittannië en de Verenigde Staten

Als je Groot-Brittannië en de Verenigde Staten vertegenwoordigt, dan moeten de eenheden van deze machten gescheiden blijven.

Als bekend is wie welke wereldmacht speelt, zet dan het spelbord op. Het bevat de volgende onderdelen.

Spelbord

Het spelbord is een landkaart van het historische slagveld Normandië in Frankrijk. Het is verdeeld in gebieden, gescheiden door grenslijnen. Plaats het spelbord midden op tafel. De Geallieerden horen aan de bovenkant (noordkant) van het bord te gaan zitten en de As aan de onderkant (zuidkant).

Telsteen

Deze wordt gebruikt om de beurten aan te geven in het spel. Plaats de telsteen op het veld genummerd "1" van het op het bord gedrukte spelbeurt spoor.

Gevechtsbord en dob-

belstenen

Het gevechtsbord is een grote kaart met kolommen die de aanvallende en verdedigende landeenheden en hun gevechts-sterkte tonen.

Als er een gevecht plaatsvindt, plaatsen de betrokken spelers hun eenheden op het gevechtsbord. Door middel van dobbelstenen wordt de strijd uitgevochten. Plaats het gevechtsbord en de dobbelstenen naast het spelbord.

Versterkingentabel

Elk van de drie machten heeft een versterkingentabel waarop een lijst staat met nieuwe landeenheden die in het spel gebracht worden tijdens de versterkingfase. Kijk naar Versterking op pagina 13 voor meer informatie.

Orderkaarten stapel

Dit is een set orderkaarten die de loop van het spel sturen. Als je dit spel voor het eerst speelt, gebruik dan alleen deze kaarten en leg de andere weg. (Deze zijn optioneel voor gevorderde spelers.)

Sorteer deze stapel kaarten op numerieke volgorde, kaart 1 bovenop en kaart 16 onderaan. Plaats deze stapel kaarten in het "Orders" vak op het spelbord.

Strijdkrachten

Neem jouw plastic strijdkrachten uit de doos. Elke macht is als volgt gekleurd:

Macht	Kleur	Symbol
As (Duitsland)	Grijs	
Groot-Brittannië	Beige	
Verenigde Staten	Groen	

Deze sectie bevat gedetailleerde informatie over elke eenheid in het spel. Elk stukje heeft een korte beschrijving waarop het land staat, de aanvals- en verdedigingssterkte van de eenheden, en het aantal gebieden dat ze kunnen bewegen. Sommige eenheden hebben ook speciale vaardigheden. Deze worden samengevat onder deze statistieken.

LANDEENHEDEN

Infanterie, artillerie, tanks en geschutbunkers kunnen gebieden aanvallen en verdedigen. Alleen geschutbunkers kunnen bruggenhoofden aanvallen. Alles, behalve geschutbunkers, kunnen naar een aangrenzend gebied bewegen. Alle landeenheden tellen voor het onder controle hebben van een gebied (kijk ook naar Bepaal het resultaat van de strijd op pagina 10).

Infanterie

Omschrijving: Soldaten, de ruggengraat van de grondtroepen.



As
Duitse leger



G.B.
Britse leger



V.S.
Amerikaanse leger

Aanval: 1

Verdediging: 2

Beweging: 1

Artillerie

Omschrijving: Zware geschutbatterijen die ook aanvallende luchteenheden kunnen neerschieten.



As
88 mm



Allies
105 mm howitzer

Aanval: 2

Verdediging: 2

Beweging: 1

Speciale vaardigheden

Het neerschieten van luchteenheden: Artillerie kan aanvallende luchteenheden neerschieten. Elk artillerie kan, wanneer een orderkaart dit aangeeft, vuren op een luchteenheid in zijn gebied. Werp een dobbelsteen per artillerie tegen een luchteenheid: bij een worp van 1 is de luchteenheid vernietigd.

Tanks

Omschrijving: Gepantserde eenheden die een behoorlijk doorslaggevende rol in een gevecht kunnen hebben.



As
Panther



Allies
Sherman

Aanval: 3

Verdediging: 2 (3 voor As)

Beweging: 2

Speciale vaardigheden

Beweging 2 Zones: Een tank kan over 2 aangrenzende gebieden bewegen, maar alleen als het eerste gebied onbezet is. Vanuit het gebied naar een aangrenzend gebied en van daaruit naar het volgende aangrenzende gebied. Een tank die vijandige landeenheden tegenkomt in het eerste gebied dat hij ingaat, moet daar stoppen.

Geschutbunkers (Alleen As)

Omschrijving: Versterkte geschutbatterijen die de kustlijn verdedigen.



Aanval: 3

Verdediging: 1

Beweging: —

Speciale vaardigheden

Richting zee vuren: geschutbunkers kunnen een doelgerichte aanval op de bruggenhoofden uitvoeren, wanneer dit wordt aangegeven op een orderkaart. Iedere geschutbunker mag éénmaal vuren op een Geallieerde landeenheid in een bruggenhoofdvak, binnen zijn vuurbereik, aangegeven door een pijl. (Zie Speciale Gevechten op blz. 13 voor meer informatie.)

LUCHTTEENHEDEN (Alleen Geallieerden)

Gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers kunnen respectievelijk patrouilleren en gebieden aanvallen. Zij kunnen ongelimiteerd bewegen en kunnen gebieden binnengaan waar zich vijandige landeenheden bevinden. Zij worden echter wel blootgesteld aan luchtafweergeschut in gebieden waar zich vijandige artillerie bevindt. Luchteenheden kunnen nooit terugvuren.

Luchteenheden blijven niet op het bord gedurende de hele beurt en kunnen dan ook niet een gebied controleren. Dus zij hebben geen aanvals- en verdedigingssterkte. In plaats daarvan beslissen orderkaarten wanneer zij kunnen vuren en wanneer er op hen geschoten kan worden. Zij hebben geen bewegingssterkte, maar luchteenheden kunnen bewegen naar ieder gebied. Aan het einde van hun acties keren zij terug naar hun basis en worden op het "Airfield"-vak geplaatst. De orderkaarten geven aan welke luchteenheid terugkeert en wanneer.

Gevechtsvliegtuigen

Omschrijving: Klein, snel vliegtuig dat vijandige landeenheden beschiet.



G.B.
Spitfire



V.S.
P-38 Hellcat

Speciale vaardigheden

Beschieten: Gevechtsvliegtuigen vallen niet aan wanneer zij een gebied binnengaan waar zich As landeenheden bevinden. Zij hebben de mogelijkheid om As landeenheden die zich in of uit een gebied bewegen te beschieten. (Zie Speciale Gevechten op blz. 13 voor meer informatie.)

Bommenwerpers

Omschrijving: Kolossaal langeafstandsvliegtuig dat bommen werpt op een doel.



G.B.
Halifax



V.S.
B-17

Speciale vaardigheden

Aanval: Anders dan gevechtsvliegtuigen kunnen bommenwerpers direct aanvallen bij het binnenkomen van een gebied. Dit is een doelgerichte aanval. Werp een dobbelsteen per bommenwerper: een dobbelsteenworp van 3 of minder is een treffer. De Geallieerde speler kiest welk landeenheid uit dat gebied verwijderd wordt. Een bommenwerper kan geen gebied ingaan waar zich As landeenheden bevinden.

Het spelbord is verdeeld in 41 gebieden. Samen met deze gebieden zijn de historische punten van binnenvallen van de Geallieerde troepen op 6 juni 1944 aangegeven door de namen van de stranden (zoals Omaha Beach) en de gebieden voor de "Airborne" (Luchtlanding) eenheden. Deze zijn herkenbaar als grote, licht gekleurde pijlen.

Aan de noordkant van het spelbord is een gebied gemarkeerd als "Airfield" (Vliegveld) waar luchteenheden worden geplaatst als ze niet aanvallen. Langs de linkerkant van het bord is een spoor, genummerd van 1 tot 10, om het aantal spelbeurten bij te houden.

Zes gebieden langs de zuidelijke en oostelijke rand van het spelbord bevatten sectortekens voor As versterkingen. Er zijn er 2 voor iedere sector: **Rennes, Chartres en Rouen.**

Het spelbord bevat silhouetten die het aantal en typen landeenheden aanduiden die geplaatst worden in gebieden en bruggenhoofden. Ook door nationale symbolen en eenheidsidentificatie worden de binnenvallende troepen onderscheiden. Aan het begin van het spel zijn alle

aanwezige troepen in de gebieden As eenheden. Plaats alle aangegeven eenheden volgens de tabel. (Zie blz. 5 voor de tabel en illustraties van de diverse eenheden.)

As opstelling

Plaats de stukken zo dat ze overeenkomen met de gedrukte silhouetten op het spelbord. Bij voorbeeld, het gebied met daarin Bayeux (naast Gold Beach, ongeveer in het midden van het bord) toont silhouetten van 2 infanterie en 2 geschutbunkers. Plaats de corresponderende grijze stukken in dat gebied.

Plaats tevens de grijze stukken van het juiste type op de corresponderende plekken op de Duitse versterkingentabel.

Geallieerden opstelling

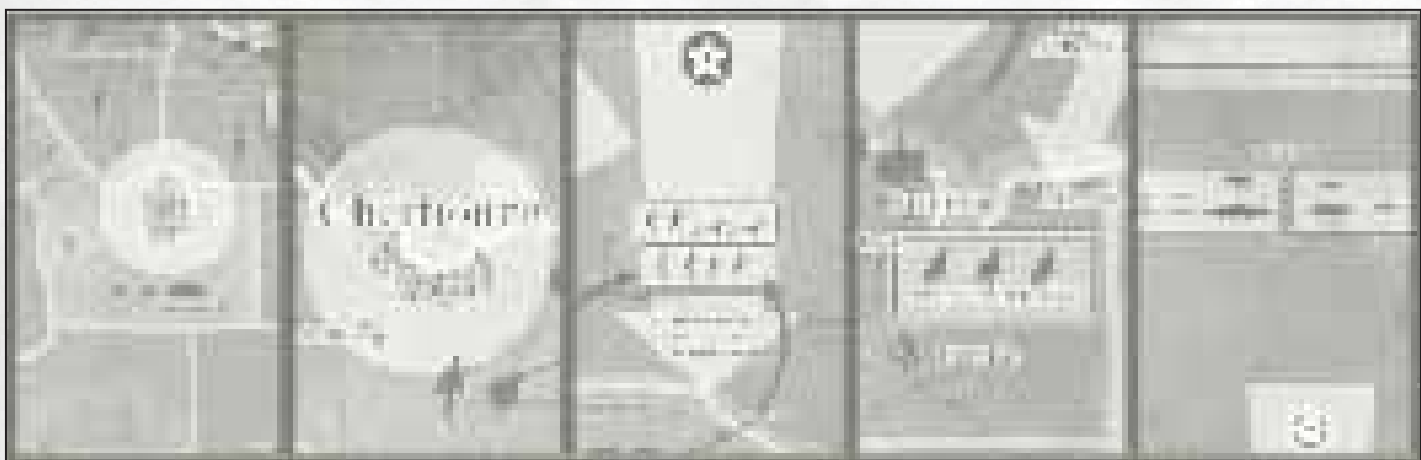
Bij het begin van het spel, zijn de meeste Britse en Amerikaanse troepen op zee, terwijl hun eenheden op de stranden landen.

Plaats de aangegeven eenheden van de V.S. op de twee Amerikaanse bruggenhoofdvakken (Utah en Omaha beach), gelijk aan de silhouetten in het vak. Plaats de aangegeven eenheden van G.B. in de vakken voor de overige bruggenhoofden.

Plaats het aangegeven aantal infanterie-eenheden (parachutisten voorstellend) van G.B. en de V.S., in de gebieden met Britse en Amerikaanse "Airborne" (Luchtlanding) vakken.

Plaats ook de stukken in de juiste kleur en type op de corresponderende plekken op de Amerikaanse en Britse versterkingentabel.

Plaats de luchteenheden van de Geallieerden op het "Airfield" (Vliegveld) vak op de aangegeven plaatsen.



GEBIED

OVERWINNINGSTAD

BRUGGENHOOFDEN

"AIRBORNE" (LUCHTLANDING) VAK

"AIRFIELD" (VLEGVELD)

As & Allies: D-Day wordt gespeeld in een aantal **beurten**. Eén beurt bestaat uit eenmaal de 16 orderkaarten door te spelen en controleer hierna of een overwinning is behaald.

Orderkaarten

De orderkaarten geven de spelvolgorde aan. Zij delen iedere beurt in **fases** op. Tijdens een fase is één zijde **actief**.

Als er drie spelers zijn, doen allebei de Geallieerden hun acties wanneer een orderkaart dit aangeeft.

Tijdens elke beurt volg je de instructies op de orderkaarten, één kaart tegelijk van het laagste nummer naar het hoogste. Plaats de gebruikte kaart open in het "Completed Orders" vak. Wanneer van alle kaarten de instructies zijn voltooid, kijk je of er een overwinning is behaald. De beurt is nu voorbij. Draai de stapel kaarten om en leg de stapel op het "Orders" vak en begin aan de volgende beurt.

Als het spel vordert kunnen bepaalde kaarten verwijderd worden uit de stapel. Bijvoorbeeld orderkaart 1 beschrijft de aanval van de Geallieerde paratroepen, die alleen de eerste beurt plaatsvindt. Deze kaart wordt direct verwijderd zodra hij is gespeeld; kaart 2 tot en met 16 blijven over voor de rest van het spel. Ook als alle eenheden benoemd op een orderkaart zijn geëlimineerd of niet meer beschikbaar zijn, kan deze kaart uit het spel verwijderd worden.

Hoe een orderkaart te lezen.

Elke orderkaart heeft een symbool of symbolen die corresponderen met de actieve speler.

Bovenaan de kaart staat welke zijde actief is (As of Geallieerden). In het

midden van de kaart staat de naam van de actie; als de andere zijde hierop kan/mag reageren staat dat vermeld in kleinere letters. Onderaan de kaart staat de actie beschreven die deze beurt uitgevoerd moet worden. Deze wordt gedetailleerd beschreven in Appendix 1: Orderkaarten op blz. 15.



Bijvoorbeeld, de kaart hierboven toont orders voor de As. In het midden van de kaart staat "Geschutbunkers vuren richting zee". Onderaan de kaart staan instructies om deze actie te voltooien.



Deze kaart geeft orders voor zowel As als (actieve) Geallieerde speler. De eerste regel in het midden van de kaart geeft aan: Geallieerden vallen aan. De tweede regel geeft aan: As verdedigen. Dit betekent dat de Geallieerde speler aanvalt, dus als eerste de dobbelstenen werpt en de As speler werpt hierna zijn dobbelstenen ter verdediging. (Zie Gevecht op blz. 10.)

Beweging

Beide zijden bewegen hun

eenheden als dit op de orderkaarten aangegeven staat. Verschillende typen eenheden bewegen in verschillende fases van de beurt. Beweeg zoveel bevoegde eenheden als je wilt. Je bent niet verplicht eenheden te bewegen. Een aangegeven type eenheid kan niet opnieuw bewegen totdat een orderkaart dit aangeeft.

Landeenheden

Een landeenheid kan alleen bewegen naar een aangrenzend gebied. Wanneer een landeenheid een gebied binnengaat of zijn beurt begint terwijl daar vijandige landeenheden aanwezig zijn (eenheden van de tegenstander), ontstaat er een **gevechtssituatie**. Gevechtssituaties worden alleen opgelost als de juiste orderkaart is gedraaid. (Zie Gevecht op blz. 10.)

Als landeenheden van beide zijden (As en Geallieerden) zich in één gebied bevinden, zijn deze "in gevecht". Gedurende deze situatie kunnen de landeenheden niet uit dat gebied bewegen zolang er vijandige landeenheden aanwezig zijn. Tanks kunnen nooit door een gebied trekken dat door vijandige landeenheden bezet is.

Luchteenheden

Er zijn 2 verschillende soorten luchteenheden: bommenwerpers en gevechtsvliegtuigen. Alleen de Geallieerden hebben luchteenheden.

Luchteenheden kunnen ongelimiteerd bewegen. Zodra een orderkaart dit aangeeft, plaats je de luchteenheid simpelweg in het gewenste gebied.

Maximaal aantal eenheden in een gebied

Het maximale aantal landeenheden (het totaal van tanks, infanterie en artillerie) dat een zijde (As of Geallieerden) in een gebied kan hebben is **acht**. In het geval van de Geallieerden, het totaal van G.B. en V.S., mogen dit samen niet meer zijn dan 8. Luchteenheden (alleen Geallieerden) en geschutbunkers (alleen As) tellen niet mee bij deze limiet.

Het maximale aantal gevechtsvliegtuigen dat in een gebied kan patrouilleren is **vier**.

DE TOESPRAAK AAN HET LAGERHUIS

DE LANDING VANUIT ZEE HEEFT VEEL MINDER VERLIEZEN GEKOST DAN WE KONDEN VERMOEDEN. DE TEGENSTAND VAN DE BATTERIJEN IS BEHOORLIJK VERZWAKT DOOR HET BOMBARDEREN DOOR DE LUCHTMACHT, EN HET SUPERIEURE BOMBARDEMENT VAN ONZE SCHEPEN HEEFT SNEL HUN VUUR TOT EEN NIVEAU GEREDUCEERD DAT DAARDOOR GEEN INVLOED MEER HAD OP HET PROBLEEM. DE LANDINGEN VAN DE TROEPEN OP EEN BREED FRONT...WAREN ZEER EFFECTIEF, EN ONZE TROEPEN ZIJN, IN SOMMIGE GEVALLEN, MIJLEN VER LANDINWAARTS GETROKKEN.... DE VIJAND ZAL ZICH WAARSCHIJNLIJK NU TRACHTEN TE CONCENTREREN OP DIT GEBIED EN IN DAT GEVAL ZULLEN ER HEFTIGE GEVECHTEN BEGINNEN EN ZULLEN ZE EINDELOOS VOORTDUREN ZOLANG WIJ TROEPEN BLIJVEN STUREN EN ZIJ OOK. VANDAAR DAT WIJ EEN BELANGRIJKE TIJD BINNENTREDEN. WIJ DANKEN GOD, DAT WIJ DIT SAMEN MET ONZE FANTASTISCHE GEALLIEERDEN GOED VAN HART EN IN GOEDE VRIENDSCHAP KUNNEN DOEN.

WINSTON CHURCHILL
MINISTER-PRESIDENT
6 JUNI, 1944

Het gevecht

Wanneer tegenover elkaar staande landeenheden in hetzelfde gebied zijn, doet zich een gevechtssituatie voor. Een gevecht los je op door met de dobbelstenen te werpen (ook bekend als **vuren**). Los iedere situatie apart op, gebied voor gebied. Gevechten volgen een specifieke **volgorde**.

Gebruik het gevechtbord om de gevechten tussen landeenheden op te lossen. Luchteenheden, luchtafweergeschut, geschutbunkers die richting zee schieten en marine bombardementen worden niet op het gevechtbord uitgevochten. Zie Speciale gevechten op blz. 13 voor details over deze situatie.

Je voltooit slechts een aantal stappen in een gevechtssituatie. Dit wordt ook wel een **gevechtsronde** genoemd.

Wanneer een orderkaart één zijde het bevel geeft aan te vallen, beveelt het de andere zijde te verdedigen. Voor aanvallende en verdedigende eenheden wordt aangenomen dat er gelijktijdig geschoten wordt, maar voor het spelgemak speel je in volgorde: aanvaller eerst, dan de verdediger. **Je moet aanvallen als een orderkaart dit aangeeft.**

Een eenheid mag diverse keren aanvallen in een beurt, maar slechts één keer per orderkaart.

Wanneer een eenheid vuurt, werp je met een dobbelsteen. **Een aanvallende eenheid scoort een treffer als je de aanvalswaarde of lager gooit.** Een verdedigende eenheid scoort een treffer als de verdedigingswaarde of lager wordt gegooid. Bij voorbeeld, een eenheid met een verdedigingswaarde van 2, raakt alleen bij een worp van 1 of 2; hij verdedigt met een 2 (soms wordt de uitdrukking “treffer op” (2) gebruikt).

Als één van je troepen een treffer scoort, besluit de tegenstander welke van zijn eenheden geraakt wordt. Een eenheid die geraakt is, wordt een **slachtoffer**. De tegenstander bepaalt zelf de volgorde van slachtoffers. (Er zijn wat uitzonderingen op deze regel: zie Doelgerichte aanvallen op blz. 13.)

Gevechtvolgorde

1. Plaats eenheden op het gevechtbord;
2. De aanvaller vuurt;
3. De verdediger vuurt;
4. Slachtoffers verwijderen;
5. Bepaal het resultaat van de strijd.

Stap 1: Plaats eenheden op het gevechtbord

Het gevechtbord heeft twee kanten, genaamd “Attacker” (Aanvaller) en “Defender” (Verdediger). Plaats alle aanvallende en verdedigende landeenheden uit een gebied op hun respectievelijke zijde, in de genummerde kolommen die hun namen en silhouetten bevatten. Het nummer aangegeven in een kolom staat voor de aanvals- of verdedigingswaarde van deze eenheid.

Stap 2: De aanvaller vuurt

Alle eenheden die zich aan de aanvallende zijde bevinden, vuren in dit gedeelte. Werp een dobbelsteen voor elk aanvallende eenheid. Het is makkelijker om verschillende dobbelstenen te werpen voor eenheden van dezelfde aanvalswaarde, maar dit is niet noodzakelijk. Voor elke treffer, kiest de verdediger één van zijn eenheden en verplaatst deze naar het “Casualty” (Slachtoffer) vak. Deze eenheden zijn nog niet uit het spel: ze kunnen nog een tegenaanval uitvoeren.

Stap 3: De verdediger vuurt

Alle eenheden die zich aan de verdedigende zijde bevinden, vuren in dit gedeelte. Werp een dobbelsteen voor elke verdedigende eenheid (inclusief de slachtoffers). Het is makkelijker om verschillende dobbelstenen te gooien bij eenheden van dezelfde aanvalswaarde, maar dit is niet noodzakelijk. Voor elke treffer, kiest de aanvaller één van zijn eenheden en verplaatst deze naar het “Casualty” (Slachtoffer) vak.

Stap 4: Slachtoffers verwijderen

Verwijder aan beide zijden de slachtoffers. (Deze gaan terug naar de voorraad van de spelers.)

Stap 5: Bepaal de het resultaat van de strijd

Nadat zowel aanvaller als verdediger een reeks van dobbelstenen heeft gegooid, worden alle overlevende eenheden in het oorspronkelijke gebied terug gezet. (Het is mogelijk dat na het gevecht beide, As en Geallieerden, zich nog in hetzelfde gebied bevinden.)

Je hebt een gebied **onder controle** als jij als enige landeenheden in dat gebied hebt. Een gebied zonder landeenheden is door geen van beide partijen onder controle.

Voorbeeld van een gevecht

Duitsland valt de Britse troepen aan in de overwinningsstad Caen.

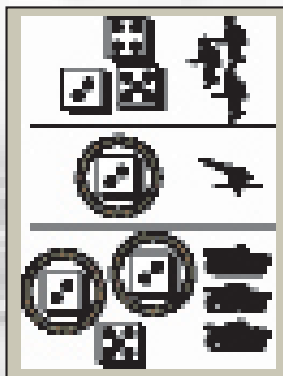


Stap 1: Plaats eenheden op het gevechtsbord

De As is de aanvaller. Deze speler plaatst de infanterie, artillerie en tanks in de juiste kolommen aan de aanvallerszijde op het gevechtsbord (respectievelijk op 1, 2 en 3). De Britse tanks, infanterie en artillerie worden in de juiste kolommen aan de zijde van de verdediger geplaatst (in dit geval verdedigen ze allemaal met 2).

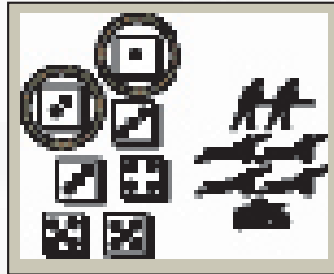
Stap 2: Aanvallende eenheden vuren

De Duitse speler werpt drie dobbelstenen voor zijn infanterie en heeft een 4, een 2 en een 5, allemaal mis. Hij werpt één dobbelsteen voor zijn artillerie en dat levert een 2 op, wat een treffer is; het werpen van drie dobbelstenen voor zijn tanks, levert tweemaal een 2 en een 5 op, wat nog twee treffers oplevert. De Britse speler kiest twee infanterie en één artillerie als slachtoffers en verplaatst ze naar het "Casualty" vak aan de verdedigers zijde.



Stap 3: Verdedigende eenheden vuren

De Britse speler werpt zeven dobbelstenen: één voor zijn tank, twee voor zijn infanterie en vier voor zijn artillerie (ook al bevinden zich twee infanterie en één artillerie zich in het "Casualty" vak). De Britse speler heeft een 2 of minder nodig voor een treffer, hij werpt een 1, een 2, twee maal een 3, een 4 en twee maal een 5, wat totaal twee treffers oplevert. De As kiest twee infanterie als slachtoffers en verplaatst deze naar het "Casualty" vak aan de aanvallers zijde.

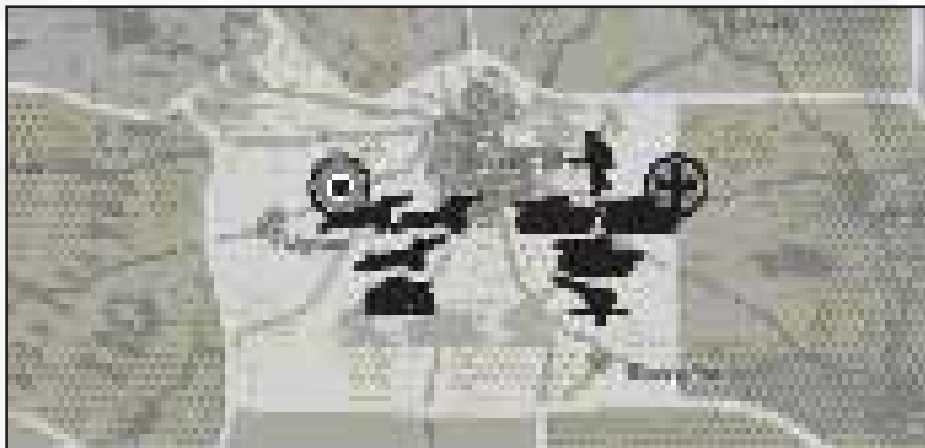


Stap 4: Slachtoffers verwijderen

De twee infanterie en één artillerie aan Engelse zijde en de twee infanterie aan de As zijde zijn vernietigd.

Stap 5: Bepaal het resultaat van de strijd

De Britse speler en de As hebben beiden nog landeenheden in het gebied, dit houdt in dat geen van beide partijen het gebied onder controle heeft. Er bestaat dus nog steeds een gevechtssituatie. Zodra een orderkaart een volgend gevecht aangeeft, volgt een nieuwe gevechtscyclus.



BEROEP OP DE FRANSEN

LANDGENOTEN,
DE DUITSE EN ANGEL SAKSISCHE LEGERS
ZIJN OP ONZE GROND SAMENGEKOMEN.
FRANKRIJK ZAL DAAROM EEN SLAGVELD
WORDEN.

POLITICI, AMBTENAREN, SPOORWEGMEDE-
WERKERS, BLIJF STANDVASTIG OP UW POST
OM HET LEVEN VAN DE NATIE VOORT TE
ZETTEN EN DE TAKEN TE VERVULLEN DIE
OP U RUSTEN.

LANDGENOTEN, VERERGER ONS ONGELUK
NIET DOOR RISICOVOLLE HANDELINGEN
WAARBIJ TRAGISCHE REPRESAILLES HET
GEVOLG ZIJN. HET ZAL DE ONSCHULDIGE
FRANSE BEVOLKING ZIJN DIE DE CONSE-
QUENTIES MOET DRAGEN.

MARSHAL OF FRANCE
STAATSHOOFD
PHILIPPE PETAINE

Speciale gevechten

Luchteenheden, geschutbunkers die richting zee vuren, het vuren van luchtafweergeschut en marine bombardementen hebben speciale regels die uitgelegd worden op de orderkaarten. Zij maken geen gebruik van het gevechtsbord.

Doelgerichte aanvallen

De gebruikelijke regel in het oplossen van een gevecht is dat als je een treffer hebt de tegenspeler beslist welke eenheid slachtoffer is. Bij sommige speciale gevechten mag de aanvaller het doel van de aanval kiezen en door middel van een dobbelsteen proberen het te vernietigen. Dit wordt "doelgerichte aanval" genoemd.

Luchteenheden

Alleen de Geallieerden hebben luchteenheden: jachtvliegtuigen en bommenwerpers.

Jachtvliegtuigen

Jachtvliegtuigen die een gebied binnenkomen waar zich As landeenheden bevinden, vallen niet aan. Ze zijn op patrouille en wachten op vijandelijke bewegingen. Ze hebben de mogelijkheid om As landeenheden die zich in of uit dit gebied bewegen

onder vuur te nemen. Werp één dobbelsteen per jachtvliegtuig tegen elke As landeenheid die beweegt inclusief versterkingen (zie onder): een worp van 1 vernietigt die eenheid. De As speler kan niet terugvuren.

Bommenwerpers

Bommenwerpers kunnen anders dan jachtvliegtuigen wel direct **aanvallen** als ze een gebied binnenkomen. Dit is een doelgerichte aanval. Werp één dobbelsteen per bommenwerper: een worp van 3 of lager is een treffer en schakelt een landeenheid, naar keuze van de Geallieerde, uit. De As kan niet terugvuren.

Bommenwerpers kunnen niet een gebied binnengaan waar zich Geallieerde landeenheden bevinden.

Het vuren door luchtafweergeschut

Als toevoeging op zijn normale gevechtsvaardigheden, kan As artillerie Geallieerde luchteenheden aanvallen. Het kan gebeuren dat de As artillerie meerdere keren in een beurt vuurt, als luchtafweergeschut en als artillerie tijdens het gevecht.

Een As artillerie die zich in een gebied bevindt waar zich ook vijandige luchteenheden bevinden kan alleen vuren als een orderkaart dit, voor deze specifieke luchteenheid aangeeft (jachtvliegtuigen of bommenwerpers). Bepaal welke luchteenheid onder vuur komt te liggen en werp één dobbelsteen per artillerie tegen een gekozen luchteenheid in dit gebied. Een worp van 1 vernietigt de luchteenheid.

Geschutbunkers

Alleen de As hebben geschutbunkers. Geschutbunkers kunnen niet bewegen. Ze vuren op landeenheden in hun gebied, net zoals andere landeenheden doen, aanvallend met een 3, verdedigend met een 1.

Geschutbunkers kunnen ook een speciale, doelgerichte aanval richting zee maken, aangegeven door orderkaart 9. Elke geschutbunker mag een keer vuren op een

Geallieerde landeenheid die zich in een bruggenhoofdvak bevindt en binnen vuurbereik is. Bijvoorbeeld, de twee geschutbunkers die zich in het gebied Bayeux bevinden kunnen elk op een landeenheid vuren die zich in het "Gold Beach" vak bevinden. (Niet alle geschutbunkers bevinden zich in een gebied dat grenst aan een bruggenhoofdvak). Een worp van 3 of lager is een treffer. Elke geschutbunker kan op een ander doel schieten.

Marine Bombardement

De Geallieerden kunnen een marine bombardement uitvoeren als een orderkaart dat aangeeft. Marine bombardementen kunnen alleen geschutbunkers als doel hebben. Werp één voor één zes dobbelstenen, een worp van 2 of lager vernietigt de geschutbunker.

De Geallieerden kiezen een geschutbunker als doel voor iedere dobbelsteenworp. Dezelfde geschutbunker mag meer dan één keer gekozen worden.

Versterkingen

Elke macht heeft een eigen versterkingentabel met betrekking tot de versterking van de landeenheden, waarop de eenheden staan die in het spel gebracht worden na aanvang van het spel. De silhouetten op de tabel laten zien welke en hoeveel eenheden van een bepaald type er ter beschikking zijn. **Versterkingen komen in volgorde, van links naar rechts en van boven naar beneden, in het spel.**

Werp twee dobbelstenen. Het totaal van het aantal ogen is het aantal eenheden dat deze beurt als versterking ingezet kan worden. De Geallieerde werpt één keer voor G.B. en één keer voor de V.S. De As werpt twee maal voor versterking, één keer voor de sector Rennes/Chartres en één keer voor de sector Rouen/Chartres.

Versterkingen voor de V.S. worden geplaatst op de Utah en Omaha bruggenhoofd vakken. Versterkingen

voor G.B. kunnen op één of meer van Sword, Juno en Gold bruggenhoofd vakken geplaatst worden. Je kunt niet meer eenheden plaatsen dan dat er ruimte beschikbaar is op de bruggenhoofd vakken. (De versterkingen hoeven niet overeen te komen met de voorgedrukte silhouetten). Als er nog steeds eenheden in het bruggenhoofdvak zijn (bijvoorbeeld omdat het aangrenzende gebied het maximum van 8 landeenheden bevat) kun je zoveel versterkingen plaatsen als er lege plekken zijn. Je kunt niet versterken in de Britse of Amerikaanse luchtlandingplaatsen waar de paramilitairen zijn begonnen.

As versterkingen moeten het spel binnenkomen in een sector aangegeven op de versterkingentabel maar mogen worden geplaatst in één van de gebieden aangegeven met een teken overeenkomend met de benoemde sector. Bij voorbeeld, versterkingen komend uit Rennes of Chartres kunnen geplaatst worden in één van de 4 gebieden die diezelfde tekens hebben.

Op de G.B. versterkingentabel brengt bijvoorbeeld een worp van 7 de volgende eenheden in het spel voor de Geallieerden: 3 infanterie, 3 artillerie en 1 tank. Deze eenheden mogen geplaatst worden op Sword, Juno en Gold Beach, tot aan de limiet toegestaan op ieder bruggenhoofdvak.

Controleer op overwinning

De Geallieerden winnen als hun landeenheden de gebieden controleren die Cherbourg, St. Lo en Caen bevatten en de controle behouden gedurende één volle beurt.

Als aan het einde van een beurt de Geallieerden deze gebieden controleren, is die zijde dicht bij de overwinning. (Als je wilt kun je bevelkaart 01 voor de Geallieerde plaatsen om dit aan te geven.) Als aan het eind van de volgende beurt de

Geallieerden nog steeds de controle hebben over deze gebieden, hebben zij gewonnen. Als de Geallieerden niet langer de controle hebben over één of meer van deze gebieden, gaat het spel verder. (De Geallieerden moeten opnieuw een volledige beurt deze gebieden controleren, na deze opnieuw ingenomen te hebben.) De As winnen als de Geallieerden de overwinning na 10 beurten niet hebben behaald.

LA BATAILLE SUPRÊME EST ENGAGÉE!

NA VEEL VECHTEN, WOEDE EN PIJN, IS DE BESLISSENDE SCHOK GEKOMEN, DE GEHOOPTE SCHOK. NATUURLIJK, IS HET DE SLAG VAN FRANKRIJK EN HET IS DE SLAG VAN DE FRANSSEN! ER IS NIETS MEER IN DE NATIE, IN HET IMPERIUM, IN DE STRIJDKRACHTEN DAN ÉÉN EN DEZELFDE WIL EN ÉÉN EN DEZELFDE HOOP. ACHTER DE WOLKEN, ZWAAR VAN ONS BLOED EN ONZE TRANEN, IS HET DAT WAT HET ZONLICHT EN ONZE GRANDEUR WIL HERSTELLEN.

GENERAL CHARLES DE GAULLE
UITZENDING NAAR FRANKRIJK
6 JUNI 1944

MEMO AAN DE FUHRER

DE SITUATIE AAN HET FRONT VAN NORMANDIË WORDT DAGELIJKS ZWAARDER; HET NADERT HET PUNT VAN EEN GROTE CRISIS. DE SLAGKRACHT VAN DE DIVISIE NEEMT GELIJKMATIG AF... HET IS NIET LANGER MOGELIJK NIEUWE TROEPEN VAN ENIGE WAARDE NAAR HET FRONT VAN NORMANDIË TE STUREN. AAN DE ZIJDE VAN DE VIJAND WORDEN DAG IN DAG UIT NIEUWE TROEPEN EN NIEUW MATERIEEL NAAR HET FRONT AANGEVOERD. HET VIJANDELIJKE BEVOORRADINGSSYSTEEM WORDT NIET DOOR ONZE LUCHTMACHT VERSTOORD. DE VIJAND OEFENT MEER EN MEER DRUK UIT.

ONZE TROEPEN VECHTEN OVERAL OP HELDHAFTIGE WIJZE, MAAR DE ONGELIJKE STRIJD KOMT TOT EEN EIND. IK MOET U VRAGEN, ZONDER UITSTEL, UW CONCLUSIE TE TREKKEN OVER DEZE SITUATIE. IK VOEL ME, ALS OPPERBEVELHEBBER VAN DE COMPAGNIE, DE AANGESPROKEN PERSOON DIT AAN U DUIDELIJK TE STELLEN.

FIELD MARSHAL ERWIN ROMMEL
COMMANDANT, DUITSE LEGER GROEP B
15 JULI 1944

Elke fase van een beurt begint met het draaien van de bovenste orderkaart en het volgen van de instructies. Na enkele beurten kan het zijn dat je deze kaarten niet eens meer nodig hebt omdat je de volgorde van spelen al weet. Hieronder volgt tekst en uitleg van iedere kaart.

ORDERKAART 1



Deze kaart vertegenwoordigt de verrassingsaanval bij ochtendgloren door parachutisten en is alleen van toepassing in de eerste fase van de eerste beurt van het spel. Geallieerde infanterie in de Britse en Amerikaanse "Airborne" (Luchtlanding) vakken vallen in hun gebied zonder tegenaanval aan. Zij scoren een treffer bij een worp van 1.

Zodra ze geland zijn, functioneren deze eenheden als gewone infanterie en wordt deze kaart uit het spel verwijderd.

ORDERKAART 2



Werp één voor één de zes dobbelstenen. Kies voor elke worp een geschutbunker als doelwit. Dezelfde geschutbunker mag verschillende keren als doelwit gekozen worden.

ORDERKAART 3



Er zijn acht jachtvliegtuigen beschikbaar voor de Geallieerden (vier Britse en vier voor de V.S.). Plaats maximaal vier jachtvliegtuigen in een gebied.

Jachtvliegtuigen vallen in deze fase niet aan. Echter, als er één of meer As landeenheden (inclusief versterking) zich in of uit een gebied bewegen waar zich jachtvliegtuigen bevinden, kan elk jachtvliegtuig iedere bewegende eenheid aanvallen. Zie orderkaarten 12 en 15 voor meer informatie over beschieten.

ORDERKAART 4



De As vuurt met elke artillerie eenheid die zich in een gebied bevindt waar jachtvliegtuigen patrouilleren. Kies één jachtvliegtuig in dat gebied voor elke worp. Bij elke treffer wordt er een jachtvliegtuig uit het spel gehaald. (Deze wordt niet op het "Airfield" (Vliegveld) vak teruggeplaatst.)

ORDERKAART 5



Er zijn twee bommenwerpers ter beschikking voor de Geallieerden (één Britse en één voor de V.S.). Plaats zoveel bommenwerpers in een willekeurig gebied zonder Geallieerde landeenheden. Bij elke treffer wordt er door de Geallieerde één As landeenheid verwijderd.

ORDERKAART 6



De As vuurt met al zijn artillerie eenheden in een gebied waarin zich bommenwerpers bevinden. Kies één bommenwerper in dat gebied voor iedere worp met de dobbelsteen. Iedere treffer verwijdert een bommenwerper uit het spel. (Deze wordt niet op het "Airfield" (Vliegveld) vak teruggeplaatst.)

ORDERKAART 7



De Geallieerden sturen hun bommenwerpers terug naar de basis. Plaats de overgebleven bommenwerpers op het "Airfield" (Vliegveld) vak.

ORDERKAART 8



Deze fase heeft alleen betrekking op de Geallieerde landeenheden die reeds aan land zijn, dus niet diegenen op de bruggenhoofdvlakken. (In de allereerste beurt zijn dat alleen de eenheden die vanuit de “Airborne” (Luchtlanding) vakken in fase 1 hebben aangevallen.)

Je hoeft geen eenheden te verplaatsen.

Eenheden vallen nu niet aan. Het gevecht vindt plaats zodra een orderkaart dit aangeeft (kaarten 11 en 13).

ORDERKAART 9



Een geschutbunker kan op landeenheden van de Geallieerden vuren die op de bruggenhoofdvlakken staan, maar binnen hun vuurbereik. Dit wordt aangegeven door een pijl. (Sommige geschutbunkers kunnen op meer dan 1 bruggenhoofd schieten terwijl anderen er niet één kunnen raken). Een geschutbunker kan niet op luchteenheden vuren.

Iedere geschutbunker kan op verschillende doelen vuren. Werp 1 dobbelsteen tegelijk.

ORDERKAART 10



Beweeg Geallieerde landeenheden vanaf bruggenhoofdvlakken naar aangrenzende gebieden (verbonden door de lichtgekleurde pijlen). Denk aan het maximum van 8 Geallieerde landeenheden die in een gebied geoorloofd zijn. Je kunt geen landeenheden in een gebied plaatsen als daardoor het totale aantal meer dan 8 wordt. (Zij zullen op het bruggenhoofd moeten wachten tot een volgende beurt.)

Beweeg geen landeenheden die al in gebieden zijn. Zij zijn al in fase 8 bewogen.

Je hoeft geen eenheden te bewegen.

Eenheden vallen nu niet aan. Het gevecht vindt plaats zodra een orderkaart dit aangeeft (kaarten 11 en 13).

ORDERKAART 11



Volg de stappen uitgelegd in “Gevecht” op blz. 10. Geallieerde eenheden vuren eerst. Je vecht slechts één gevechtsronde voor ieder gebied dat vijandige landeenheden bevat. (De strijd voor een gebied kan een aantal beurten duren.)

Je moet aanvallen in ieder gebied waar een gevechtssituatie aanwezig is.

Als er na het gevecht alleen landeenheden van één zijde overblijven, dan controleert die zijde dat gebied.

ORDERKAART 12



Gedurende deze fase reageren de paratrollerende Geallieerde gevechtsvliegtuigen op bewegende As landeenheden. Voor ieder gevechtsvliegtuig in een gebied wordt één dobbelsteen geworpen om een As landeenheid die zich in of uit dit gebied beweegt, te beschieten (inclusief versterkingen). De As geeft alle bewegende eenheden aan. De Geallieerden vuren één voor één op een aangewezen eenheid.

Je hoeft geen eenheden te bewegen. Eenheden vallen nu niet aan. Het gevecht vindt plaats zodra een orderkaart dit aangeeft (kaarten 11 en 13).

ORDERKAART 13



Volg de stappen zoals aangegeven in “Gevecht” hierboven: As eenheden vuren eerst. Je vecht slechts één gevechtsronde voor ieder gebied dat vijandige landeenheden bevat.

Je moet aanvallen in ieder gebied waar een gevechtssituatie is.

Als er na het gevecht alleen landeenheden van één zijde overblijven, dan controleert die zijde dat gebied.

ORDERKAART 14



Gedurende deze fase, werpen Geallieerden voor G.B. en V.S. versterkingen. Plaats de versterkingen in de juiste bruggenhoofdvakken. V.S. eenheden kunnen niet in een bruggenhoofdvak van de Britten worden geplaatst en omgekeerd.

Het aantal van versterking eenheden kan niet hoger zijn dan het aangegeven aantal eenheden op de bruggenhoofdvakken. De versterkingen hoeven niet dezelfde eenheden te zijn als de eenheden die worden getoond in het vak, maar als er niet genoeg ruimte is om al de eenheden te plaatsen, moeten de overgebleven eenheden wachten tot een volgende beurt. (Deze blijven op de versterkingentabel staan.)

ORDERKAART 15



Gedurende deze fase werpt de As speler tweemaal voor versterkingen, eenmaal voor Rennes en Chartres en eenmaal voor Rouen en Chartres. Plaats de versterkingen als je wilt in een van de gebieden die de tekens bevatten. Versterkingen worden beschouwd als bewegende eenheden, dus ze zijn ook kwetsbaar voor patrouillerende gevechtsvliegtuigen. De As plaatst versterkingen in alle gebieden, daarna vuurt de Geallieerde één voor één op de doelwitten.

Denk aan de limiet van 8 landeenheden per gebied bij het plaatsen van de versterkingen. Als er niet genoeg ruimte is om al de eenheden te plaatsen, moeten de overgebleven eenheden wachten tot een volgende beurt. (Deze blijven op de versterkingentabel staan.)

ORDERKAART 16



De Geallieerde speler(s) sturen hun gevechtsvliegtuigen terug naar de basis. Plaats de overgebleven gevechtsvliegtuigen op het “Airfield” (Vliegveld) vak.

Als je eenmaal een paar keer *Axis & Allies: D-Day* hebt gespeeld, wil je er misschien wat complexere of variabele elementen aan toevoegen. De volgende kaarten zijn optionele toevoegingen aan de stapel. Je kunt één of beide soorten toevoegen, maar je moet wel alle kaarten van een soort gebruiken.

De kaarten met een groene achterzijde zijn "fortune"kaarten

Deze kaarten beïnvloeden orders. Als je "fortune"kaarten gebruikt, voeg ze dan zo aan de stapel toe dat iedere "fortune"kaart direct voor de orderkaart met hetzelfde nummer komt. Iedere keer als er een "fortune"kaart wordt gedraaid: werp je een dobbelsteen. Bij een worp van 1, is er een positief effect bij de volgende order. Bij een 6, een negatief effect. Een worp van 2 tot 5 heeft geen effect.

Bij voorbeeld, "fortune"kaart 2 heeft effect op het getal dat nodig is voor een treffer bij een marine bombardement: 3 of lager bij een positief effect, 1 bij een negatief effect. Bij een worp van 2 tot 5 wordt de orderkaart normaal uitgevoerd.

De kaarten met een rode achterzijde zijn "tactics" kaarten

Deze kaarten tonen verschillende manoeuvres die je kunt uitvoeren. Als je de "tactics" kaarten gebruikt, voeg ze dan zo aan de stapel toe dat ze direct na de orderkaart met hetzelfde nummer komen. Een "tactics" kaart heeft alleen invloed op deze fase; het heeft geen effect op de rest van het spel. Verwijder een "tactics" kaart uit het spel na gebruik. Je hoeft de "tactics" kaart niet te gebruiken als deze gedraaid wordt.

"Fortune" kaarten

Gebeurtenissen kunnen vreselijk mis gaan, of beter dan verwacht. Het weer, bevoorrading en zelfs vliegtuigongelukken beïnvloeden de meest zorgvuldig geplande zetten. Gebruik deze kaarten als je meer dynamiek in je spel wilt. Het effect van een "fortune"kaart duurt alleen tijdens de overeenkomstige fase. (Bij de volgende kaart moet er opnieuw met de dobbelsteen worden geworpen voor een nieuw effect.)



Zodra orderkaart 1 verwijderd is uit het spel, heeft ook deze kaart geen effect meer en wordt daarom ook verwijderd.



Werp 6 dobbelstenen zoals normaal, één voor één. Kies een geschutbunker als doelwit voor iedere worp; dezelfde geschutbunker mag meermalen gekozen worden.



Er mogen gewoonlijk niet meer dan 4 gevechtsvliegtuigen patrouilleren in een aangegeven gebied.



"FORTUNE" KAART 7



Bij een worp van 6, wordt de bommenwerper verwijderd voordat de Geallieerden hun bommenwerpers laten terugkeren naar het "Airfield" (Vliegveld) vak.

"FORTUNE" KAART 10



De Geallieerden kiezen welke bruggenhoofden actief zijn bij een worp van 6.

"FORTUNE" KAART 13



De As kiest in welk gebied hij aanvalt bij een worp van 6.

"FORTUNE" KAART 8



Eenheden die over 2 gebieden bewegen, doen dat nog steeds naar aangrenzende gebieden.

Eenheden die beperkt zijn om uit één gebied te bewegen, kunnen zich nog steeds opsplitsen en naar diverse gebieden bewegen.

"FORTUNE" KAART 11



De Geallieerden kiezen in welke gebieden zij aanvallen bij een worp van 6.

"FORTUNE" KAART 14



Iedere Geallieerde macht krijgt de helft van zijn versterkingen. Afgerond naar boven voor elke macht apart, niet voor het totaal.

"FORTUNE" KAART 9



Eenheden die over 2 gebieden bewegen, doen dat nog steeds naar aangrenzende gebieden. Eenheden met de beperking uit 1 gebied te bewegen mogen zich nog steeds opsplitsen en naar diverse gebieden bewegen.

"FORTUNE" KAART 12



Iedere sector krijgt de helft van zijn versterkingen. Per sector afgerond naar boven.

"FORTUNE" KAART 15



“FORTUNE” KAART 16



Bij een worp van 6, wordt het gevechtsvliegtuig verwijderd voordat de Geallieerden hun gevechtsvliegtuigen naar het “Airfield” (Vliegveld) vak laten terugkeren.

“Tactics” kaarten

“Tactics” kaarten tonen nieuwe manoeuvres die beide zijden (zowel As als Geallieerden) kunnen volgen. Iedere kaart heeft een eenmalig effect: als je deze gebruikt, verwijder de kaart uit de stapel. Je bent niet verplicht een “tactics” kaart te gebruiken.

“TACTICS” KAART 1



De versterkingen moeten gelijk zijn aan de nationaliteit van het “Airborne” (Luchtlanding) vak. (G.B. op het Britse vak en de V.S. op het Amerikaanse vak.) Er kunnen niet meer versterkingen geplaatst worden dan dat de ruimte in het “Airborne” (Luchtlanding) vak toestaat. Zij kunnen de geschutbunkers niet aanvallen gedurende deze fase.

“TACTICS” KAART 2



TACTICS CARD 3



TACTICS CARD 4



Een gekozen gevechtsvliegtuig kan niet geraakt worden door afweergeschut. Als dit gevechtsvliegtuig de enige in dit gebied is, mag het afweergeschut niet vuren in dat gebied.

TACTICS CARD 5



TACTICS CARD 6



TACTICS CARD 7



Een kustgebied is ieder gebied dat aan water grenst (blauw gekleurd) ongeacht of het landingsplaatsen of As eenheden bevat.

TACTICS CARD 8



Zelfs als geschutbunkers niet daadwerkelijk op hun aangegeven plek staan, kun je er geen bouwen als dit gebied er ook niet één is kwijtgeraakt.

TACTICS CARD 9



TACTICS CARD 10



Een meerderheid van infanterie ten opzichte van artillerie valt nog steeds aan bij een worp van 1.

TACTICS CARD 11



TACTICS CARD 12



Deze gevechtsvliegtuigen mogen versterkingen beschieten als gebruikelijk.

TACTICS CARD 13



TACTICS CARD 14



Gevechtsvliegtuigen mogen deze bewegende landeenheid beschieten zoals normaal.

TACTICS CARD 15



TACTICS CARD 16



Herplaats de infanterie in hun originele positie op de versterkingentabel. Zij worden in de gebruikelijke volgorde in het spel gebracht, van boven naar beneden en van links naar rechts.

V.S., Canada, Asia Pacific, and Latin America:

Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707, V.S.A.
1-800-324-6496 (within the V.S.)
1-800-624-0933 (outside the V.S.)
custserv@wizards.com

G.B., Eire, and South Africa:

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

All Other European Countries:

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