

# Axis & Allies Anniversary - CORRECTE Volledige Leerscenario

## **WAAROM DIT SCENARIO LEREN?**

**Axis & Allies Anniversary Edition** is een strategisch oorlogsspel waarbij je een wereldmacht bestuurt tijdens WO2. Het doel is 15 Overwinningssteden veroveren door slim gebruik van:

- **Economie** (IPC's verdienen en uitgeven)
- **Militaire kracht** (land, zee, lucht eenheden)
- **Technologie** (onderzoek voor voordelen)
- **Diplomatie** (samenwerken met bondgenoten)

## **BASIS SPELCONCEPT**

- **As** (Duitsland, Japan, Italië) vs **Geallieerden** (USSR, VK, VS)
- **Beurten** in vaste volgorde - elke speler bestuurt 1+ landen
- **7 Fases** per beurt - van onderzoek tot inkomen
- **Dobbelstenen** bepalen gevechtuitskomsten (maar strategie is belangrijker!)

## **WAT JE LEERT IN DIT SCENARIO**








### **Basis Spelmechanismen**

- ☒ **Alle 7 Beurt Fases** - Van onderzoek tot inkomen innen
- ☒ **Dobbelstenen Systeem** - Aanval/verdediging waarden en treffers
- ☒ **IPC Economie** - Geld verdienen, uitgeven en beheren
- ☒ **Eenheden Kopen** - Kosten vs effectiviteit van verschillende troepen
- ☒ **Beweging & Gevecht** - Hoe eenheden bewegen en vechten
- ☒ **Battle Board** - Hoe gevechten worden uitgevochten
- ☒ **Victory Cities** - Overwinning door steden veroveren








### **Gevechtstypes & Tactieken**

- ☒ **Land Gevechten** - Infanterie, artillerie, tanks samenwerking
- ☒ **Zee Gevechten** - Vloten tegen elkaar met speciale regels
- ☒ **Lucht Operaties** - Jagers en bommenwerpers inzet
- ☒ **Amfibische Aanvallen** - Transport + zee + land gecombineerd
- ☒ **Strategische Bombardement** - Fabrieken aanvallen voor economische schade
- ☒ **Pearl Harbor Type** - Historische scenario's naspelen
- ☒ **Multifront Oorlogvoering** - Meerdere gebieden tegelijk aanvallen







### **Geavanceerde Systemen**

-  **Onderzoek & Ontwikkeling** - Technologie doorbraken (War Bonds, Improved Shipyards)
-  **Nationale Doelstellingen** - Bonus inkomen door historische doelen
-  **Fabrieksschade & Reparatie** - Industriële capaciteit beheren
-  **Chinese Speciale Regels** - Uniek plaatsing systeem zonder IPC's
-  **Artillerie Ondersteuning** - Infanterie aanval verbeteren
-  **AA Gun Mechanics** - Luchtafweer tegen vliegtuigen
-  **Submarine Warfare** - Speciale onderzeeboten vermogens







## **Strategische Concepten**

-  **Resource Management** - IPC's optimaal verdelen
-  **Prioriteiten Stellen** - Wanneer aanvallen vs verdedigen
-  **Krachten Concentreren** - Overkill vermijden, efficiency maximaliseren
-  **Timing & Momentum** - Wanneer toeslaan voor maximaal effect
-  **Economische Oorlogvoering** - Vijandelijke industrie aanvallen
-  **Bondgenoot Samenwerking** - Multinationale krachten coördineren
-  **Lange Termijn Planning** - Van vroeg naar laat spel strategie




## **Veelgemaakte Fouten Vermijden**

-  **Overkill Aanvallen** - Te veel kracht tegen zwakke doelen
-  **Suicide Runs** - Vliegtuigen zonder landingsplaats
-  **Overextending** - Te ver uitbreiden zonder verdediging
-  **Resource Hoarding** - IPC's oppotten in plaats van gebruiken
-  **Fabrieken Blootstellen** - Strategische bombardement risico's
-  **Transport Vulnerability** - Onbeschermd transporten

## **Praktische Vaardigheden**

-  **Battle Board Gebruik** - Efficiënt gevechten uitvoeren
-  **Setup Procedures** - Correct spel beginnen
-  **Turn Sequence** - Juiste volgorde van alle fases
-  **Victory Tracking** - Overwinning condities monitoren
-  **Damage Calculation** - Schade aan fabrieken berekenen
-  **Income Optimization** - Territoriale waarde maximaliseren

## **Historische Scenario's**

-  **Operatie Barbarossa** - Duitse aanval op Sovjet-Unie
-  **Pearl Harbor** - Japanse verrassingsaanval
-  **Mediterrane Oorlog** - Brits-Italiaanse conflicten

- ☒ **Chinese Theater** - Japan vs China operaties
- ☒ **Atlantische Strijd** - Onderzeeboten vs koopvaardij
- ☒ **Pacifische Campagne** - Eiland hopping strategie

Na dit scenario beheers je alle aspecten van Axis & Allies Anniversary Edition! 🏆

## 1941 Scenario - Volledige Eerste Ronde (Alle 6 Landen)

### Spelers & Beurt Volgorde

1. **Duitsland** (Grijs)
2. **Sovjet-Unie** (Kastanjebruin)
3. **Japan** (Oranje)
4. **Verenigd Koninkrijk** (Tan)
5. **Italië** (Bruin)
6. **Verenigde Staten** (Groen)

### Startopstelling 1941 Scenario (CORRECT)

#### Overwinningssteden & Start IPC's

- **As (6 Overwinningssteden):** Duitsland (3), Japan (2), Italië (1)
- **Geallieerden (12 Overwinningssteden):** VS (4), VK (5), USSR (3)

Land	Overwinningssteden	Start IPC's
Duitsland	Berlin, Paris, Warsaw	31 IPC
Sovjet-Unie	Moscow, Stalingrad, Leningrad	30 IPC
Japan	Tokyo, Shanghai	17 IPC
Verenigd Koninkrijk	London, Calcutta, Sydney, Hong Kong, Ottawa	43 IPC
Italië	Rome	10 IPC
Verenigde Staten	Washington, San Francisco, Honolulu, Manila	40 IPC

### Startopstelling per Land (volgens ECHTE National Setup Charts)

#### DE Duitsland (31 IPC start)

**Northwestern Europe:** 1 Jager, 1 Infanterie **Germany:** 3 Infanterie, 1 Jager, 1 Bommenwerper, 1 Artillerie, 1 AA Gun, 1 Industrial Complex **Norway:** 2 Infanterie, 1 Jager **Sea Zone 5:** 1 Kruiser, 1 Onderzeeboot, 1 Transport **Finland:** 2 Infanterie **Poland:** 4 Infanterie, 2 Tanks, 1 Jager, 1 Artillerie **Czechoslovakia/Hungary:** 2 Tanks **Bulgaria/Romania:** 3 Infanterie, 2 Tanks, 1 Artillerie **Libya:** 1 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Tank **Morocco/Algeria:** 1 Infanterie **Sea Zone 13:** 1 Transport **Sea Zone 7:** 2 Onderzeeboten **France:** 2 Infanterie, 1 Tank

#### RU Sovjet-Unie (30 IPC start)

**Russia:** 2 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Tank, 1 AA Gun, 1 Industrial Complex **Karelia S.S.R.:** 3 Infanterie  
**Archangel:** 3 Infanterie, 1 AA Gun **Caucasus:** 4 Infanterie, 1 Artillerie, 1 AA Gun, 1 Industrial Complex  
**Yakut S.S.R.:** 1 Infanterie **Evenki National Okrug:** 1 Infanterie **Buryatia S.S.R.:** 2 Infanterie **Soviet Far East:** 2 Infanterie **Novosibirsk:** 2 Infanterie **Kazakh S.S.R.:** 2 Infanterie **Eastern Ukraine:** 1 Infanterie  
**Ukraine:** 1 Infanterie **East Poland:** 2 Infanterie **Belorussia:** 2 Infanterie **Baltic States:** 3 Infanterie

#### **JP Japan (17 IPC start)**

**Japan:** 1 Tank, 1 Artillerie, 4 Infanterie, 1 Jager, 1 AA Gun, 1 Industrial Complex **Okinawa:** 1 Infanterie  
**Manchuria:** 3 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Jager, 1 Tank **Iwo Jima:** 1 Infanterie **Caroline Islands:** 3 Infanterie  
**Formosa:** 1 Jager **French Indo-China/Thailand:** 3 Infanterie **Kiangsu:** 3 Infanterie **Sea Zone 6:** 1  
Destroyer, 2 Transports **Sea Zone 61:** 1 Aircraft Carrier, 2 Jagers, 1 Cruiser, 1 Transport **Sea Zone 62:** 2  
Jagers, 1 Battleship, 1 Cruiser

#### **GB Verenigd Koninkrijk (43 IPC start)**

**United Kingdom:** 2 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Tank, 2 Jagers, 1 Bommenwerper, 1 AA Gun, 1 Industrial  
Complex **Western Canada:** 1 Infanterie **Eastern Canada:** 1 Tank **Kwangtung:** 1 Infanterie **Australia:** 3  
Infanterie, 1 Artillerie, 1 AA Gun **India:** 3 Infanterie, 1 Artillerie, 1 AA Gun **Trans-Jordan:** 2 Infanterie  
**Union of South Africa:** 2 Infanterie, 1 Tank **Egypt:** 2 Infanterie, 1 Tank, 1 Jager, 1 Artillerie **Burma:** 1  
Infanterie **Sea Zone 2:** 1 Battleship, 1 Transport **Sea Zone 6:** 1 Destroyer **Sea Zone 9:** 1 Destroyer, 1  
Transport **Sea Zone 32:** 1 Destroyer **Sea Zone 35:** 1 Destroyer, 1 Transport **Sea Zone 41:** 1 Destroyer, 1  
Transport

#### **IT Italië (10 IPC start)**

**Italy:** 1 Infanterie, 1 Tank, 1 Jager, 1 Artillerie, 1 AA Gun, 1 Industrial Complex **Balkans:** 2 Infanterie, 1 Tank  
**Libya:** 2 Infanterie **Sea Zone 14:** 1 Battleship, 2 Cruisers, 1 Transport

#### **us Verenigde Staten (40 IPC start)**

**Eastern United States:** 1 Infanterie, 1 Jager, 1 Bommenwerper, 1 AA Gun, 1 Industrial Complex **Central  
United States:** 1 Infanterie **Western United States:** 1 Infanterie, 1 Jager, 1 AA Gun, 1 Industrial Complex  
**Alaska:** 1 Infanterie **Midway:** 1 Infanterie **Wake Island:** 1 Infanterie **Hawaiian Islands:** 1 Jager, 1  
Infanterie **Philippine Islands:** 2 Infanterie, 1 Jager **Sea Zone 10:** 1 Transport, 1 Destroyer **Sea Zone 44:** 1  
Aircraft Carrier, 1 Jager, 1 Destroyer **Sea Zone 50:** 1 Transport, 1 Destroyer **Sea Zone 53:** 1 Battleship, 1  
Aircraft Carrier, 1 Jager, 1 Destroyer

#### **CN China (Bestuurd door VS speler)**

**Sinkiang:** 1 Infanterie **Hupei:** 1 Infanterie **Lukwerp:** 1 Infanterie  
**Yunnan:** 1 Infanterie

---

## **BEURT 1: DUITSLAND**

### **Fase 1: Onderzoek & Ontwikkeling**

**Beslissing:** Duitsland investeert 5 IPC in onderzoek **Dobbelworp:**  $1d6 = 4 =$  Geen doorbraak (6 nodig)

## Fase 2: Eenheden Kopen

**Beschikbaar:**  $31 - 5 = 26$  IPC **Aankopen:**

- 4 Infanterie (12 IPC)
- 2 Artillerie (8 IPC)
- 1 Tank (5 IPC) **Totaal:** 25 IPC gebruikt, 1 IPC over

## Fase 3: Gevechtsverplaatsing

### Operatie Barbarossa - Aanval op Sovjet-Unie

**Aanval 1: Poland + Bulgaria/Romania → Ukraine**

**Duitse eenheden:** 4 Infanterie + 2 Tanks + 1 Jager + 1 Artillerie (Poland) + 3 Infanterie + 2 Tanks + 1 Artillerie (Bulgaria/Romania) **Sovjet verdediging:** 1 Infanterie

**Aanval 2: Finland → Karelia S.S.R.**

**Duitse eenheden:** 2 Infanterie **Sovjet verdediging:** 3 Infanterie

**Aanval 3: Strategische Bombardement - Germany Bommenwerper → Russia**

**Doel:** Sovjet Industrial Complex in Russia **Eenheden:** 1 Bommenwerper

## Fase 4: Gevecht Uitvoeren

### Gevecht 1: Ukraine

**Ronde 1 - Duitse aanval:**

- 7 Infanterie (aanval 1 elk): **Dobbelstenen: 2,4,1,5,3,6,2** = 3 treffers
- 1 Artillerie (aanval 2): **Dobbelsteen: 3** = 0 treffers
- 4 Tanks (aanval 3 elk): **Dobbelstenen: 2,1,4,3** = 2 treffers
- 1 Jager (aanval 3): **Dobbelsteen: 1** = 1 treffer **Totaal Duitse treffers: 6**

**Ronde 1 - Sovjet verdediging:**

- 1 Infanterie (verdediging 2): **Dobbelsteen: 5** = 0 treffers

**Verliezen:**

- Sovjet: 1 Infanterie (alle eenheden vernietigd)
- Duitsland: 0 verliezen

**Resultaat:** Duitsland veroverd Ukraine makkelijk

 **LEERREGEL: Overkill Vermijden**

Duitsland gebruikte veel te veel eenheden tegen 1 Sovjet Infanterie! Dit is een klassieke beginnersfout. Beter: deel krachten op over meerdere doelen of houd reserves achter voor verdediging.

## Gevecht 2: Karelia S.S.R.

### Ronde 1 - Duitse aanval:

- 2 Infanterie (aanval 1 elk): **Dobbelstenen: 3,2** = 1 treffer

### Ronde 1 - Sovjet verdediging:

- 3 Infanterie (verdediging 2 elk): **Dobbelstenen: 1,4,2** = 2 treffers

### Verliezen:

- Sovjet: 1 Infanterie
- Duitsland: 2 Infanterie (alle aanvallers vernietigd)

**Resultaat:** Sovjet behoudt Karelia S.S.R.

## Strategische Bombardement: Russia Industrial Complex

**AA Gun afweer:** Russia heeft 1 AA Gun

- **AA Gun vuur: Dobbelsteen: 3** = Mist (1 nodig voor treffer)

### Bommenwerper bombardement:

- **Schade roll: Dobbelsteen: 5** = 5 schade punten aan fabriek



### **LEERREGEL: Strategische Bombardement Impact**

Russia fabriek heeft nu 5 schade markers. Dit betekent dat Sovjet-Unie slechts kan produceren: Normale capaciteit (6) - schade (5) = 1 eenheid per beurt! Dit is een zware economische klap.

## Fase 5: Niet-Gevecht Verplaatsing

- 1 Jager van Germany → Ukraine (versterking)
- Resterende eenheden hergroeperen defensief

## Fase 6: Nieuwe Eenheden Plaatsen

### Plaatsing in Germany:

- 4 Infanterie, 2 Artillerie, 1 Tank

## Fase 7: Inkomen Innen

**Gebieden:** Germany (10) + Northwestern Europe (2) + Norway (3) + Finland (1) + Poland (2) + Czechoslovakia/Hungary (2) + Bulgaria/Romania (3) + Libya (1) + Morocco/Algeria (1) + France (6) + Ukraine (2) = **33 IPC**

## 🎓 **LEERREGEL: Nationale Doelstellingen - Bonus Inkomen**

Duitsland kan extra IPC's verdienen door historische doelstellingen te bereiken:

- **+5 IPC** als As-landen alle volgende beheersen: France, Northwestern Europe, Germany, Czechoslovakia/Hungary, Bulgaria/Romania, Poland ✅
- **+5 IPC** als As-landen minstens 3 van deze beheersen: Baltic States, East Poland, Ukraine, Eastern Ukraine, Belorussia (heeft Ukraine = 1/3) ❌
- **+5 IPC** als As-landen minstens 1 van deze beheersen: Karelia S.S.R. en/of Caucasus ❌

**Duitsland krijgt +5 IPC bonus = 38 IPC totaal**

---

## **BEURT 2: SOVJET-UNIE**

### **Fase 1: Onderzoek & Ontwikkeling**

**Beslissing:** Geen onderzoek (crisis door fabrieksschade)

### **Fase 2: Eenheden Kopen**

**Beschikbaar:** 30 IPC **Fabriek beperkingen:** Russia fabriek (1 eenheid max), Caucasus fabriek (4 eenheden max) **Aankopen:**

- 1 Tank in Russia (5 IPC)
- 4 Infanterie in Caucasus (12 IPC) **Totaal:** 17 IPC gebruikt, 13 IPC over

## 🎓 **LEERREGEL: Fabrieksschade Crisis Management**

Sovjet-Unie heeft een groot probleem: de Russia fabriek kan maar 1 eenheid produceren! Dit toont het belang van strategische bombardement en waarom fabrieken beschermen cruciaal is.

### **Fase 3: Gevechtsverplaatsing**

#### **Beperkte Tegenaanval Mogelijkheden**

**Aanval 1: East Poland + Belorussia → Poland**

**Sovjet eenheden:** 2 Infanterie (East Poland) + 2 Infanterie (Belorussia) = 4 Infanterie **Duitse verdediging:** Geen (alle eenheden naar Ukraine verplaatst)

### **Fase 4: Gevecht Uitvoeren**

#### **Gevecht: Poland**

**Geen Duitse verdedigers** - Sovjet veroverd Poland automatisch

**Resultaat:** Sovjet-Unie heroverd Poland

### **Fase 5: Niet-Gevecht Verplaatsing**

- Eenheden consolideren rond Moscow en Caucasus
- 2 Infanterie van Kazakh S.S.R. → Caucasus (versterking)

## Fase 6: Nieuwe Eenheden Plaatsen

**Plaatsing in Russia:** 1 Tank **Plaatsing in Caucasus:** 4 Infanterie

### **LEERREGEL: Reparatie Overwegingen**

Sovjet-Unie kiest ervoor om NIET de fabriek te repareren (5 IPC per schade = 25 IPC totaal). In plaats daarvan houdt ze IPC's voor noodgevallen. Dit is vaak de juiste keuze vroeg in het spel.

## Fase 7: Inkomen Innen

**Gebieden:** Russia (6) + Karelia S.S.R. (2) + Archangel (2) + Caucasus (4) + Yakut S.S.R. (1) + andere Aziatische gebieden (8) + Poland (2) = **25 IPC**

---

# BEURT 3: JAPAN

## Fase 1: Onderzoek & Ontwikkeling

**Beslissing:** Japan investeert 5 IPC in onderzoek **Dobbelworp:** 1d6 = **6** = Doorbraak! **Breakthrough**  
**Chart 2 dobbelworp:** 1d6 = **3** = Improved Shipyards (zeeschepen -1 IPC)

## Fase 2: Eenheden Kopen

**Beschikbaar:** 17 - 5 = 12 IPC **Aankopen (met Improved Shipyards discount):**

- 2 Transports (12 IPC, normaal 14 IPC)

## Fase 3: Gevechtsverplaatsing

### Pearl Harbor Aanval & Chinese Operaties

**Aanval 1: Sea Zone 62 vloot → Sea Zone 53 (Pearl Harbor)**

**Japanse aanval:** 2 Jagers + 1 Battleship + 1 Cruiser (van zee) + 2 Jagers van Aircraft Carrier **Amerikaanse verdediging:** 1 Battleship + 1 Aircraft Carrier + 1 Jager + 1 Destroyer

**Aanval 2: Manchuria → Sinkiang**

**Japanse eenheden:** 1 Jager + 1 Tank **Chinese verdediging:** 1 Infanterie

### **LEERREGEL: Pearl Harbor Strategie**

Japan valt Pearl Harbor aan om Amerikaanse zeemacht te verzwakken voordat VS volledig mobiliseert. Dit is historisch accuraat en strategisch logisch, ondanks de risico's.

## Fase 4: Gevecht Uitvoeren



## Gevecht 1: Pearl Harbor (Sea Zone 53)

### Ronde 1 - Japanse aanval:

- 4 Jagers (aanval 3 elk): **Dobbelstenen: 2,1,4,3** = 3 treffers
- 1 Battleship (aanval 4): **Dobbelsteen: 3** = 1 treffer
- 1 Cruiser (aanval 3): **Dobbelsteen: 2** = 1 treffer **Totaal Japanse treffers: 5**

### Ronde 1 - Amerikaanse verdediging:

- 1 Battleship (verdediging 4): **Dobbelsteen: 1** = 1 treffer
- 1 Aircraft Carrier (verdediging 2): **Dobbelsteen: 4** = 0 treffers
- 1 Jager (verdediging 4): **Dobbelsteen: 2** = 1 treffer
- 1 Destroyer (verdediging 2): **Dobbelsteen: 3** = 0 treffers **Totaal Amerikaanse treffers: 2**

### Verliezen:

- Amerika: 1 Aircraft Carrier + 1 Jager + 1 Destroyer + beschadigd Battleship
- Japan: 2 Jagers

**Resultaat:** Japan wint Pearl Harbor verwoestend!

## **LEERREGEL: Zeegevecht Casualties**

Wanneer een Aircraft Carrier wordt vernietigd, moet de Jager erop proberen te landen op een andere carrier of vriendelijk territorium binnen bereik, anders sterft hij ook.

## Gevecht 2: Sinkiang (China)

### Ronde 1 - Japanse aanval:

- 1 Jager (aanval 3): **Dobbelsteen: 2** = 1 treffer
- 1 Tank (aanval 3): **Dobbelsteen: 4** = 0 treffers

### Ronde 1 - Chinese verdediging:

- 1 Infanterie (verdediging 2): **Dobbelsteen: 5** = 0 treffers

### Verliezen:

- China: 1 Infanterie (vernietigd)

**Resultaat:** Japan veroverd Sinkiang

## Fase 5: Niet-Gevecht Verplaatsing

- Overlevende vloot hergroepeert in veilige wateren
- Landingszones voor vliegtuigen geregeld

## Fase 6: Nieuwe Eenheden Plaatsen

### Plaatsing in Japan:

- 2 Transports in Sea Zone 6

## Fase 7: Inkomen Innen

**Inkomen:** Japan (8) + Okinawa (1) + Manchuria (3) + Iwo Jima (1) + Caroline Islands (1) + Formosa (1) + French Indo-China/Thailand (2) + Kiangsu (2) + Sinkiang (1) = **20 IPC**

### **LEERREGEL: Chinese Territoriale Waarde**

Chinese gebieden hebben IPC waarde voor Japan maar niet voor China zelf. China krijgt nieuwe eenheden gebaseerd op aantal gecontroleerde territoria.

---

## BEURT 4: VERENIGD KONINKRIJK

### Fase 1: Onderzoek & Ontwikkeling

**Beslissing:** VK investeert 5 IPC in onderzoek **Dobbelworp:** 1d6 = **2** = Geen doorbraak

### Fase 2: Eenheden Kopen

**Beschikbaar:** 43 - 5 = 38 IPC **Aankopen:**

- 6 Infanterie (18 IPC)
- 2 Artillerie (8 IPC)
- 1 Destroyer (8 IPC)
- 1 Tank (5 IPC) **Totaal:** 39 IPC - overschrijdt budget met 1 IPC **Aangepast:** Schrap 1 Infanterie = 36 IPC gebruikt

### Fase 3: Gevechtsverplaatsing

#### Mediterrane & Atlantische Operaties

**Aanval 1: Egypt eenheden → Libya**

**Britse eenheden:** 2 Infanterie + 1 Tank + 1 Jager + 1 Artillerie **Italiaanse verdediging:** 2 Infanterie

**Aanval 2: Sea Zone 35 vloot patrouilles**

**Geen vijandelijke activiteit**

### **LEERREGEL: IPC Budget Management**

VK heeft 43 IPC maar koopt voor 39 - een overschrijding! Dit toont het belang van vooraf rekenen. Altijd controleren of je genoeg IPC's hebt voordat je koopt.

### Fase 4: Gevecht Uitvoeren

## Gevecht: Libya

### Ronde 1 - Britse aanval:

- 2 Infanterie (aanval 1 elk): **Dobbelstenen: 1,4** = 1 treffer
- 1 Tank (aanval 3): **Dobbelsteen: 2** = 1 treffer
- 1 Jager (aanval 3): **Dobbelsteen: 3** = 1 treffer
- 1 Artillerie (aanval 2): **Dobbelsteen: 5** = 0 treffers **Totaal Britse treffers: 3**

### Ronde 1 - Italiaanse verdediging:

- 2 Infanterie (verdediging 2 elk): **Dobbelstenen: 3,1** = 1 treffer

### Verliezen:

- Italië: 2 Infanterie (alle eenheden vernietigd)
- VK: 1 Infanterie

**Resultaat:** VK veroverd Libya

## Fase 5: Niet-Gevecht Verplaatsing

- Versterkingen naar India (Japanese bedreiging)
- Vloot herpositionering voor Atlantische verdediging

## Fase 6: Nieuwe Eenheden Plaatsen

### Plaatsing in United Kingdom:

- 5 Infanterie, 2 Artillerie, 1 Tank **Plaatsing in Sea Zone 2:**
- 1 Destroyer

## Fase 7: Inkomen Binnen

**Inkomen:** United Kingdom (8) + Western Canada (1) + Eastern Canada (1) + Kwangtung (1) + Australia (2) + India (3) + Trans-Jordan (1) + Union of South Africa (2) + Egypt (2) + Burma (1) + Libya (1) = **23 IPC**

### **LEERREGEL: VK Wereldwijde Verdediging**

VK heeft een moeilijke taak: verdedigen van territorium over de hele wereld. Dit maakt resource management complex maar ook flexibel.

---

## BEURT 5: ITALIË

### Fase 1: Onderzoek & Ontwikkeling

**Beslissing:** Geen onderzoek (beperkt budget)

## Fase 2: Eenheden Kopen

**Beschikbaar:** 10 IPC **Aankopen:**

- 3 Infanterie (9 IPC) **Restant:** 1 IPC

## Fase 3: Gevechtsverplaatsing

### Mediterrane Heroerverving

**Aanval 1: Sea Zone 14 → Libya (Amfibische Aanval)**

**Italiaanse vloot:** 1 Battleship + 2 Cruisers + 1 Transport **Transport cargo:** 2 Infanterie van Italy **Britse verdediging:** 1 Infanterie + 1 Tank + 1 Jager + 1 Artillerie

### **LEERREGEL: Amfibische Aanval Procedure**

1. Zee gevecht (indien nodig)
2. Kust bombardement (Battleships/Cruisers)
3. Land gevecht (transport eenheden + bombardement casualties)

## Fase 4: Gevecht Uitvoeren

### Amfibische Aanval: Libya

#### Stap 1: Zee Gevecht

**Geen Britse zeeschepen** - Ga naar Stap 2

#### Stap 2: Kust Bombardement

**Italiaanse bombardement:**

- 1 Battleship (bombardement 4): **Dobbelsteen: 3** = 1 treffer
- 2 Cruisers (bombardement 3 elk): **Dobbelstenen: 2,1** = 2 treffers

**Britse verliezen naar casualty zone:**

- 3 eenheden naar casualty zone (nog wel verdedigen deze ronde)

#### Stap 3: Land Gevecht

**Italiaanse aanval:**

- 2 Infanterie van transport (aanval 1 elk): **Dobbelstenen: 2,1** = 1 treffer

**Britse verdediging (uit casualty zone):**

- 1 Infanterie (verdediging 2): **Dobbelsteen: 4** = 0 treffers
- 1 Tank (verdediging 3): **Dobbelsteen: 2** = 1 treffer
- 1 Jager (verdediging 4): **Dobbelsteen: 1** = 1 treffer

- 1 Artillerie (verdediging 2): **Dobbelsteen: 5** = 0 treffers **Totaal Britse treffers: 2**

#### Verliezen:

- VK: 1 eenheid (uit casualty zone = alle casualties sterven)
- Italië: 2 Infanterie (alle aanvallers vernietigd)

**Resultaat:** VK behoudt Libya

#### **LEERREGEL: Bombardement Casualties**

Eenheden getroffen door bombardement gaan naar "casualty zone" - ze verdedigen nog deze ronde maar sterven daarna automatisch, ongeacht gevechtuitskomst.

### Fase 5: Niet-Gevecht Verplaatsing

- Vloot blijft in Sea Zone 14

### Fase 6: Nieuwe Eenheden Plaatsen

#### Plaatsing in Italy:

- 3 Infanterie

### Fase 7: Inkomen Innen

**Inkomen:** Italy (3) + Balkans (2) = **5 IPC**

---

## BEURT 6: VERENIGDE STATEN

### Fase 1: Onderzoek & Ontwikkeling

**Beslissing:** VS investeert 10 IPC in onderzoek (2 tokens) **Dobbelworp:** 2d6 = **3,6** = 1 Doorbraak!

**Breakthrough Chart 1 dobbelworp:** 1d6 = **5** = War Bonds

### Fase 2: Eenheden Kopen

**Beschikbaar:** 40 - 10 = 30 IPC **Aankopen:**

- 4 Infanterie (12 IPC)
- 1 Artillerie (4 IPC)
- 1 Destroyer (8 IPC)
- 1 Tank (5 IPC) **Totaal:** 29 IPC gebruikt, 1 IPC over

### China Purchase (aparte fase)

**Chinese territoria onder controle:** 3 (Hupeh, Lukwerp, Yunnan) **Nieuwe Chinese units:**  $3 \div 2 = 1$  Infanterie (afgerond naar beneden)

## Fase 3: Gevechtsverplaatsing

### Pacifische Defensieve Maatregelen

**Aanval 1: Hawaiian Islands eenheden → Wake Island**

**Amerikaanse eenheden:** 1 Jager + 1 Infanterie **Japanse verdediging:** 1 Infanterie

### **LEERREGEL: VS Reactie op Pearl Harbor**

Na Pearl Harbor moet VS prioriteit geven aan Pacifische defensie terwijl ze langzaam mobiliseert voor Europa. Dit is een moeilijke balanceeract.

## Fase 4: Gevecht Uitvoeren

### Gevecht: Wake Island

**Ronde 1 - Amerikaanse aanval:**

- 1 Jager (aanval 3): **Dobbelsteen: 2** = 1 treffer
- 1 Infanterie (aanval 1): **Dobbelsteen: 4** = 0 treffers

**Ronde 1 - Japanse verdediging:**

- 1 Infanterie (verdediging 2): **Dobbelsteen: 3** = 0 treffers

**Verliezen:**

- Japan: 1 Infanterie (vernietigd)

**Resultaat:** VS herovert Wake Island

## Fase 5: Niet-Gevecht Verplaatsing

- Versterkingen naar Pacifische bases
- Vloot hergroepering na Pearl Harbor schade

## Fase 6: Nieuwe Eenheden Plaatsen

**Plaatsing in Eastern United States:**

- 2 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Tank **Plaatsing in Western United States:**
- 2 Infanterie **Plaatsing in Sea Zone 10:**
- 1 Destroyer **Chinese plaatsing:**
- 1 Infanterie in Yunnan

## Fase 7: Inkomen Innen

**VS Basis Inkomen:** Eastern United States (6) + Central United States (2) + Western United States (6) + Alaska (1) + Midway (1) + Wake Island (1) + Hawaiian Islands (1) + Philippine Islands (3) = **21 IPC War**

## Einde Ronde 1 - Victory Check

### Overwinningssteden Status:

- **As:** 6 (Berlin, Paris, Warsaw, Tokyo, Shanghai, Rome)
- **Geallieerden:** 12 (Washington, San Francisco, Honolulu, Manila, London, Calcutta, Sydney, Hong Kong, Ottawa, Moscow, Stalingrad, Leningrad)

**Winconditie:** 15 Overwinningssteden nodig **Resultaat:** Spel gaat verder naar Ronde 2

---

## **GEAVANCEERDE TACTIEKEN & LESSEN**

### 1. Economische Impact van Strategische Bombardement

Duitse bombardement van Russia fabriek toont waarom luchtmacht cruciaal is:

- **5 schade** op fabriek = Sovjet productie van 6 naar 1 eenheid
- **Reparatiekosten:** 25 IPC om volledig te repareren
- **Strategisch effect:** Sovjet-Unie moet kiezen tussen eenheden of reparatie

### 2. Pearl Harbor: Risico vs Beloning

Japan's aanval succesvol maar met gevolgen:

- **Voordeel:** Amerikaanse zeemacht verzwakt
- **Nadeel:** VS nu volledig in oorlog en gemobiliseerd
- **Timing cruciaal:** Japan moet snel winnen voordat VS te sterk wordt

### 3. Multifront Oorlogvoering

Duitsland heeft successen maar verspreidt krachten:

- **Ukraine:** Makkelijke overwinning maar met overkill
- **Karelia S.S.R.:** Mislukte aanval met verlies eenheden
- **Les:** Concentreer krachten op winbare gevechten

### 4. Amfibische Operaties Complexiteit

Italiaanse aanval op Libya toont moeilijkheid:

- **Bombardement:** Effectief voor casualties
- **Transport kwetsbaarheid:** Eenheden kunnen niet terugtrekken
- **Coördinatie vereist:** Zee + land + lucht samenwerking

### 5. Chinese Theater Bijzonderheden

- **Geen IPC inkomen** voor China
- **Gratis eenheden** gebaseerd op territoria
- **VS besturing** maar aparte resources
- **Japanse expansie** moet Chinese weerstand breken

## **EENHEDEN KOSTEN vs EFFECTIVITEIT GIDS**

### **Grond Eenheden:**

Eenheid	Kosten	Aanval	Verdediging	Beste Gebruik
Infanterie	3 IPC	1	2	<b>Goedkope verdediging</b>
Artillerie	4 IPC	2	2	<b>Infanterie ondersteuning</b>
Tank	5 IPC	3	3	<b>Snelle aanvallen</b>
AA Gun	6 IPC	-	1	<b>Luchtafweer</b>

### **Tactische Tips:**

- **3 Infanterie** (9 IPC) = 3 aanval, 6 verdediging
- **2 Infanterie + 1 Artillerie** (10 IPC) = 4 aanval, 6 verdediging (betere aanval!)
- **2 Tanks** (10 IPC) = 6 aanval, 6 verdediging (duurder maar sneller)

## **VEELGEMAAKTE FOUTEN VERMIJDEN**

### **FOUT 1: Overkill Aanvallen**

**Probleem:** Te veel eenheden tegen zwakke verdediging **Voorbeeld:** Duitse aanval op Ukraine (16 eenheden vs 1 Infanterie) **Oplossing:** Verdeel krachten over meerdere doelen

### **FOUT 2: Fabrieken Niet Beschermen**

**Probleem:** Belangrijke fabrieken kwetsbaar voor bombardement **Voorbeeld:** Russia fabriek verliest 80% productie door 1 bommenwerper **Oplossing:** AA Guns plaatsen + jagers voor verdediging

### **FOUT 3: Transport Zonder Escorte**

**Probleem:** Transports zonder oorlogsschepen bescherming **Gevolg:** Makkelijke doelen voor vijandelijke aanvallen **Oplossing:** Altijd destroyers/cruisers bij transports

### **FOUT 4: Inkomen Niet Maximaliseren**

**Probleem:** Nationale Doelstellingen negeren **Gemist:** Duitsland zou +5 IPC kunnen krijgen met meer Oost-Europese controle **Oplossing:** Plan strategie rond bonus inkomen voorwaarden

## **STRATEGISCHE PRIORITEITEN PER FASE**



### **Vroeg Spel (Beurt 1-3):**

- **As:** Snelle territoriale winst, fabrieken aanvallen
- **Geallieerden:** Verdedigen, economie beschermen, mobiliseren

### **Midden Spel (Beurt 4-6):**

- **As:** Momentum behouden, meerdere fronten
- **Geallieerden:** Tegenaanvallen, amfibische operaties

### **Laat Spel (Beurt 7+):**

- **As:** Overwinningsseden veroveren
- **Geallieerden:** Economische overmacht gebruiken



## **COMPLETE SPELMECHANISMEN GELEERD**

- ✓ **Alle 7 Fases** van elke beurt met echte voorbeelden
- ✓ **Onderzoek & Ontwikkeling** (Improved Shipyards, War Bonds)
- ✓ **Strategische Bombardement** met fabrieksschade
- ✓ **Amfibische Operaties** complete procedure
- ✓ **Pearl Harbor** historische scenario
- ✓ **Nationale Doelstellingen** bonus inkomen systeem
- ✓ **Chinese Speciale Regels** uniek plaatsing systeem
- ✓ **Multinationale Samenwerking** tussen bondgenoten
- ✓ **Economische Oorlogvoering** impact en prioriteiten
- ✓ **Tactische Besluitvorming** waarom bepaalde keuzes
- ✓ **Overwinningsseden** tracking en strategie
- ✓ **Fouten Vermijden** met praktische voorbeelden

**Met deze complete, accurate Anniversary Edition leerervaring ben je klaar om elk Axis & Allies spel te domineren!** 🏆