

# Axis & Allies Anniversary - Complete 6-Speler Leerscenario

## **WAAROM DIT SCENARIO LEREN?**

**Axis & Allies** 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!)

## **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**

### **Overwinningssteden & Start IPC's**

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

| Land                | Overwinningsseden                           | Start IPC's |
|---------------------|---|-------------|
| Duitsland           | Berlijn, Parijs, Warschau                   | 31 IPC      |
| Sovjet-Unie         | Moskou, Stalingrad, Leningrad               | 30 IPC      |
| Japan               | Tokio, Shanghai                             | 17 IPC      |
| Verenigd Koninkrijk | Londen, Calcutta, Sydney, Hong Kong, Ottawa | 43 IPC      |
| Italië              | Rome  | 10 IPC      |
| Verenigde Staten    | Washington, San Francisco, Honolulu, Manila | 40 IPC      |

## Startopstelling per Land (volgens National Setup Charts)

### Duitsland (31 IPC start)

**Duitsland:** 1 Fabriek, 5 Infanterie, 1 Luchtafweergeschut **Polen:** 4 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Tank **Oost-Europa:** 6 Infanterie, 1 Artillerie, 2 Tanks, 1 Jager **Noordwest-Europa:** 2 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Luchtafweergeschut **Noorwegen:** 3 Infanterie **Baltische Staten:** 1 Infanterie **Oekraïne:** 2 Infanterie, 1 Tank **Balkan:** 2 Infanterie **Libië:** 1 Infanterie, 1 Tank **Zeezone 5 (Baltische Zee):** 1 Torpedobootjager, 3 Onderzeeboten, 1 Transport **Zeezone 14 (Middellandse Zee):** 1 Slagschip, 1 Transport **Zeezone 15 (Middellandse Zee):** 1 Kruiser

### Sovjet-Unie (30 IPC start)

**Rusland:** 1 Fabriek, 8 Infanterie, 1 Luchtafweergeschut **Karelië S.S.R.:** 3 Infanterie, 1 Luchtafweergeschut **Archangel:** 2 Infanterie **Kaukasus:** 2 Infanterie, 1 Tank **Oekraïne S.S.R.:** 4 Infanterie **Wit-Rusland:** 3 Infanterie **West-Rusland:** 4 Infanterie, 1 Tank

### Japan (17 IPC start)

**Japan:** 1 Fabriek, 3 Infanterie, 1 Luchtafweergeschut, 1 Jager **Mantsjoerije:** 2 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Tank, 1 Jager **Kiangsu:** 2 Infanterie, 1 Artillerie **Kwangtung:** 1 Infanterie **Zeezone 60 (Japan):** 2 Slagschepen, 1 Vliegdekschip, 1 Jager, 1 Torpedobootjager, 2 Transporten **Zeezone 61 (Caroline Eilanden):** 1 Slagschip, 1 Torpedobootjager, 1 Transport **Zeezone 37 (Kiangsu):** 1 Kruiser, 1 Torpedobootjager

### Verenigd Koninkrijk (43 IPC start)

**Verenigd Koninkrijk:** 1 Fabriek, 8 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Luchtafweergeschut, 1 Jager **Oost-Canada:** 2 Infanterie **India:** 3 Infanterie, 1 Luchtafweergeschut **Australië:** 2 Infanterie **Zuid-Afrikaanse Unie:** 1 Infanterie **Egypte:** 2 Infanterie **Trans-Jordanië:** 1 Infanterie **Zeezone 2 (Noord-Atlantiek):** 1 Slagschip, 1 Torpedobootjager, 1 Transport **Zeezone 35 (Indische Oceaan):** 1 Slagschip, 1 Kruiser, 1 Torpedobootjager, 1 Transport

### Italië (10 IPC start)

**Italië:** 1 Fabriek, 3 Infanterie **Libië:** 1 Infanterie **Zeezone 14 (Middellandse Zee):** 1 Slagschip, 1 Kruiser, 1 Torpedobootjager, 1 Transport

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

**Eastern United States:** 1 Industrial Complex, 4 Infantry, 1 AA Gun **Central United States:** 2 Infantry  
**Western United States:** 1 Industrial Complex, 2 Infantry, 1 AA Gun **Philippine Islands:** 1 Infantry **Sea Zone 10 (Eastern US):** 1 Battleship, 1 Destroyer, 1 Transport **Sea Zone 56 (Hawaiian Islands):** 1 Battleship, 1 Aircraft Carrier, 1 Fighter, 1 Cruiser, 1 Destroyer, 1 Transport

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

**Shensi:** 2 Infanterie, 1 Jager (Amerikaanse Vliegende Tijgers) **Sikang:** 1 Infanterie **Yunnan:** 1 Infanterie  
**Szechwan:** 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: Polen + Oost-Europa → Wit-Rusland**

**Duitse eenheden:** 6 Infanterie + 1 Artillerie + 1 Tank (Polen: 4 Inf, 1 Art, 1 Tank + Oost-Europa: 2 Inf)

**Sovjet verdediging:** 3 Infanterie

**Aanval 2: Oost-Europa → Oekraïne S.S.R.**

**Duitse eenheden:** 4 Infanterie + 2 Tanks **Sovjet verdediging:** 4 Infanterie

**Aanval 3: Baltische Staten → Karelië S.S.R.**

**Duitse eenheden:** 1 Infanterie **Sovjet verdediging:** 3 Infanterie + 1 Luchtafweergeschut

## Aanval 4: Strategische Bombardement - Duitsland Bommenwerper → Rusland

**Doel:** Sovjet Fabriek in Rusland **Eenheden:** 1 Bommenwerper (moet gekocht/geplaatst zijn - aanpassing: Jager doet mee aan grondgevecht)

## Fase 4: Gevecht Uitvoeren

### Gevecht 1: Wit-Rusland

#### Ronde 1 - Duitse aanval:

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

#### Ronde 1 - Sovjet verdediging:

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

#### Verliezen:

- Sovjet: 3 Infanterie (alle eenheden vernietigd)
- Duitsland: 2 Infanterie

**Resultaat:** Duitsland veroverd Wit-Rusland

### Gevecht 2: Ukraine S.S.R.

#### Ronde 1 - Duitse aanval:

- 4 Infantry (aanval 1 elk): **Dobbelstenen: 3,1,5,2** = 2 hits
- 2 Tanks (aanval 3 elk): **Dobbelstenen: 4,1** = 1 hit **Totaal Duitse hits: 3**

#### Ronde 1 - Sovjet verdediging:

- 4 Infantry (verdediging 2 elk): **Dobbelstenen: 2,3,1,5** = 2 hits

#### Verliezen:

- Sovjet: 3 Infantry
- Duitsland: 2 Infantry

#### Ronde 2 - Duitse aanval:

- 2 Infantry (aanval 1 elk): **Dobbelstenen: 4,2** = 1 hit
- 2 Tanks (aanval 3 elk): **Dobbelstenen: 3,1** = 2 hits **Totaal Duitse hits: 3**

## Ronde 2 - Sovjet verdediging:

- 1 Infantry (verdediging 2): **Dobbelsteen: 3** = 0 hits

### Verliezen:

- Sovjet: 1 Infantry (alle eenheden vernietigd)

**Resultaat:** Duitsland veroverd Ukraine S.S.R.

## Gevecht 3: Karelië S.S.R.

**Luchtafweergeschut afweer:** Geen luchtaanval, dus geen LA vuur

### Ronde 1 - Duitse aanval:

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

### Ronde 1 - Sovjet verdediging:

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

### Verliezen:

- Duitsland: 1 Infanterie (alle aanvallers vernietigd)

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

## Fase 5: Niet-Gevecht Verplaatsing

- 1 Jager van Oost-Europa → Oekraïne S.S.R.
- Resterende eenheden hergroeperen

## Fase 6: Nieuwe Eenheden Plaatsen

### Plaatsing in Duitsland:

- 4 Infanterie, 2 Artillerie, 1 Tank

## Fase 7: Inkomen Innen

**Inkomen:** Duitsland (10) + Polen (2) + Oost-Europa (3) + Noordwest-Europa (2) + Noorwegen (3) + Baltische Staten (1) + Oekraïne (2) + Wit-Rusland (2) + Oekraïne S.S.R. (2) + Balkan (1) + Libië (1) = **29**

**IPC**



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

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

- **+5 IPC** als As-landen alle volgende gebieden beheersen: Frankrijk, Noordwest-Europa, Duitsland, Tsjecho-Slowakije/Hongarije, Bulgarije/Roemenië, Polen
- **+5 IPC** als As-landen minstens 3 van deze gebieden beheersen: Baltische Staten, Oost-Polen, Oekraïne, Oost-Oekraïne, Wit-Rusland
- **+5 IPC** als As-landen minstens 1 van deze gebieden beheersen: Karelië S.S.R. en/of Kaukasus

*Duitsland ontvangt nog geen bonus omdat Frankrijk nog niet veroverd is.*

---

## BEURT 2: SOVJET-UNIE

### Phase 1: Research & Development

**Beslissing:** Geen onderzoek (alle IPC nodig voor verdediging)

### Phase 2: Purchase Units

**Beschikbaar:** 30 IPC **Aankopen:**

- 8 Infantry (24 IPC)
- 1 Artillery (4 IPC)
- Restant: 2 IPC bewaard

### Phase 3: Combat Move

#### Tegenaanval op Duitse posities

**Aanval 1: West Russia + Caucasus → Ukraine S.S.R.**

**Sovjet eenheden:** 4 Infantry + 1 Tank (West Russia) + 1 Infantry + 1 Tank (Caucasus) **Duitse**

**verdediging:** 2 Infantry + 2 Tanks + 1 Fighter

### Phase 4: Conduct Combat

**Gevecht: Oekraïne S.S.R.**

**Ronde 1 - Sovjet aanval:**

- 5 Infanterie (aanval 1 elk): **Dobbelstenen: 3,1,4,2,6** = 2 treffers
- 2 Tanks (aanval 3 elk): **Dobbelstenen: 2,4** = 1 treffer **Totaal Sovjet treffers: 3**

**Ronde 1 - Duitse verdediging:**

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

- 1 Jager (verdediging 4): **Dobbelsteen: 5** = 0 treffers **Totaal Duitse treffers: 3**

#### Verliezen:

- Sovjet: 3 Infanterie
- Duitsland: 2 Infanterie + 1 Tank

#### Ronde 2 - Sovjet aanval:

- 2 Infanterie (aanval 1 elk): **Dobbelstenen: 4,1** = 1 treffer
- 2 Tanks (aanval 3 elk): **Dobbelstenen: 3,2** = 2 treffers **Totaal Sovjet treffers: 3**

#### Ronde 2 - Duitse verdediging:

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

#### Verliezen:

- Sovjet: 1 Infanterie
- Duitsland: 1 Tank + 1 Jager (alle eenheden vernietigd)

**Resultaat:** Sovjet herovert Oekraïne S.S.R.



#### **LEERREGEL: Luchtsteun en Terugtrekking**

De Duitse Jager had kunnen terugtrekken na ronde 1 in plaats van vernietigd te worden!

Luchtdrievenheden kunnen zich terugtrekken naar aangrenzende vriendelijke gebieden en landen tijdens de Niet-Gevecht Verplaatsing fase.

### **Phase 5: Noncombat Move**

- Resterende eenheden consolideren rond Moskou

### **Phase 6: Mobilize New Units**

#### **Plaatsing in Russia:**

- 8 Infantry, 1 Artillery

### **Phase 7: Collect Income**

**Inkomen:** Russia (6) + Karelia S.S.R. (2) + Archangel (2) + Caucasus (1) + Ukraine S.S.R. (2) + West Russia (1) = **14 IPC**

---

## **BEURT 3: JAPAN**

## Phase 1: Research & Development

**Beslissing:** Japan investeert 5 IPC in onderzoek **Dobbelworp:** 1d6 = 6 = Doorbraak! **Breakthrough**

**Chart 2 dobbelworp:** 1d6 = 3 = Improved Shipyards (zeeschepen -1 IPC)

## Phase 2: Purchase Units

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

- 2 Transports (12 IPC, normaal 14 IPC)

## Phase 3: Combat Move

### Pearl Harbor Aanval + Pacifische Expansie

**Aanval 1: Sea Zone 60 → Sea Zone 56 (Pearl Harbor)**


**Japanse vloot:** 2 Battleships + 1 Aircraft Carrier + 1 Fighter + 1 Destroyer **Amerikaanse verdediging:** 1 Battleship + 1 Aircraft Carrier + 1 Fighter + 1 Cruiser + 1 Destroyer

**Aanval 2: Manchuria → China (Shensi)**

**Japanse eenheden:** 1 Infantry + 1 Artillery **Chinese verdediging:** 2 Infantry + 1 Fighter (Flying Tigers)

## Phase 4: Conduct Combat

### Gevecht 1: Pearl Harbor (Zeezone 56)

 **LEERREGEL: Zeegevecht Procedure** Alle zeeschepen vuren tegelijkertijd. Onderzeeboten met "Surprise Strike" vuren eerst!

#### Ronde 1 - Japanse aanval:

- 2 Slagschepen (aanval 4 elk): **Dobbelstenen: 3,2** = 2 treffers
- 1 Vliegdekschip (aanval 1): **Dobbelsteen: 4** = 0 treffers
- 1 Jager (aanval 3): **Dobbelsteen: 1** = 1 treffer
- 1 Torpedobootjager (aanval 2): **Dobbelsteen: 3** = 0 treffers **Totaal Japanse treffers: 3**

#### Ronde 1 - Amerikaanse verdediging:

- 1 Slagschip (verdediging 4): **Dobbelsteen: 2** = 1 treffer
- 1 Vliegdekschip (verdediging 2): **Dobbelsteen: 5** = 0 treffers
- 1 Jager (verdediging 4): **Dobbelsteen: 3** = 1 treffer
- 1 Kruiser (verdediging 3): **Dobbelsteen: 1** = 1 treffer
- 1 Torpedobootjager (verdediging 2): **Dobbelsteen: 4** = 0 treffers **Totaal Amerikaanse treffers: 3**



### Verliezen:

- Amerika: 1 Kruiser + 1 Torpedobootjager + beschadigd Slagschip (1 treffer, niet vernietigd)
- Japan: 1 Torpedobootjager + beschadigd Slagschip + 1 Jager

🎓 **LEERREGEL: Slagschepen - Twee Treffers** Slagschepen hebben 2 levenspunten! Eerste treffer = op de zijkant leggen (beschadigd), tweede treffer = vernietigd.

### Ronde 2 - Japan trekt zich terug naar Zeezone 60

**Resultaat:** Beide vloten zwaar beschadigd, Japan trekt terug

### 🎓 **LEERREGEL: Vliegdekschip Mechanics**

- Jagers moeten lanceren VOOR het vliegdekschip beweegt
- Jagers kunnen landen op vliegdekschepen tijdens Niet-Gevecht fase
- Als vliegdekschip wordt vernietigd, moeten Jagers binnen bereik naar land/ander vliegdekschip

### Gevecht 2: Shensi (China)

🎓 **LEERREGEL: Luchtafweergeschut vs Vliegtuigen** Chinese Jager wordt aangevallen door Japanse grondtroepen - geen LA-geschut vuur omdat het geen bomber is die het gebied aanvalt.

### Ronde 1 - Japanse aanval:

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

### Ronde 1 - Chinese verdediging:

- 2 Infanterie (verdediging 2 elk): **Dobbelstenen: 1,4** = 1 treffer
- 1 Jager (verdediging 4): **Dobbelsteen: 3** = 1 treffer **Totaal Chinese treffers: 2**

### Verliezen:

- Japan: 1 Infanterie + 1 Artillerie (alle eenheden vernietigd)

**Resultaat:** China behoudt Shensi

### 🎓 **LEERREGEL: Chinese Speciale Regels**

- China krijgt geen IPC inkomen - in plaats daarvan 1 nieuwe Infanterie per 2 Chinese gebieden onder controle
- Chinese eenheden kunnen alleen binnen de Chinese grens opereren (behalve Kwangtung)
- VS speler bestuurt Chinese eenheden maar houdt resources gescheiden

## Phase 5: Noncombat Move

- Vloot hergroepeert in veilige wateren

## Phase 6: Mobilize New Units

### Plaatsing in Japan:

- 2 Transports in Sea Zone 60

## Phase 7: Collect Income

**Inkomen:** Japan (8) + Manchuria (3) + Kiangsu (2) + Kwangtung (1) = **14 IPC**

---

# BEURT 4: VERENIGD KONINKRIJK

## Phase 1: Research & Development

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

## Phase 2: Purchase Units

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

- 6 Infantry (18 IPC)
- 2 Artillery (8 IPC)
- 1 Destroyer (8 IPC)
- 1 Fighter (10 IPC) **Totaal:** 44 IPC - overschrijdt budget, Fighter geschrapt = 34 IPC gebruikt

## Phase 3: Combat Move

### Atlantische en Mediterrane operaties

**Aanval 1: Trans-Jordan → Libya**

**Britse eenheden:** 1 Infantry **Italiaanse verdediging:** 1 Infantry

**Aanval 2: Sea Zone 35 (Indische Oceaan) patrouilles**

**Geen vijandelijke eenheden**

## Phase 4: Conduct Combat

**Gevecht: Libya**

**Ronde 1 - Britse aanval:**

- 1 Infantry (aanval 1): **Dobbelsteen: 1** = 1 hit

### Ronde 1 - Italiaanse verdediging:

- 1 Infantry (verdediging 2): **Dobbelsteen: 5** = 0 hits

### Verliezen:

- Italië: 1 Infantry (vernietigd)

**Resultaat:** VK veroverd Libya

### Phase 5: Noncombat Move

- Versterkingen naar India en Egypte
- Vloot herpositionering

### Phase 6: Mobilize New Units

#### Plaatsing in United Kingdom:

- 6 Infantry, 2 Artillery **Plaatsing in Sea Zone 2:**
- 1 Destroyer

### Phase 7: Collect Income

**Inkomen:** United Kingdom (8) + Eastern Canada (3) + India (3) + Australia (2) + Union of South Africa (1) + Egypt (2) + Trans-Jordan (1) + Libya (1) = **21 IPC**

---

## BEURT 5: ITALIË

### Phase 1: Research & Development

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

### Phase 2: Purchase Units

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

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

### Phase 3: Combat Move

#### Mediterrane consolidatie

**Aanval 1:** Italy → Libya (heroververing)

**Italiaanse eenheden:** 2 Infantry **Britse verdediging:** 1 Infantry

## Phase 4: Conduct Combat

### Gevecht: Libya

#### Ronde 1 - Italiaanse aanval:

- 2 Infantry (aanval 1 elk): **Dobbelstenen: 3,1** = 1 hit

#### Ronde 1 - Britse verdediging:

- 1 Infantry (verdediging 2): **Dobbelsteen: 2** = 1 hit

#### Verliezen:

- VK: 1 Infantry (vernietigd)
- Italië: 1 Infantry

**Resultaat:** Italië herovert Libya

## Phase 5: Noncombat Move

- Resterende troepen consolideren

## Phase 6: Mobilize New Units

#### Plaatsing in Italy:

- 3 Infantry

## Phase 7: Collect Income

**Inkomen:** Italy (3) + Libya (1) = **4 IPC**

---

# BEURT 6: VERENIGDE STATEN

## Phase 1: Research & Development

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

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

## Phase 2: Purchase Units

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

- 4 Infantry (12 IPC)
- 1 Artillery (4 IPC)
- 1 Destroyer (8 IPC)

- 1 Fighter (10 IPC) **Totaal:** 34 IPC - overschrijdt, Fighter geschapt = 24 IPC gebruikt

## China Purchase (aparte fase)

**Chinese territoria onder controle:** 4 (Shensi, Sikang, Yunnan, Szechwan) **Nieuwe Chinese units:**  $4 \div 2 = 2$  Infantry

## Phase 3: Combat Move

### Pacifische defensieve maatregelen

**Geen grote aanvallen (defensieve positie na Pearl Harbor)**

## Phase 4: Conduct Combat

**Geen gevechten**

## Phase 5: Noncombat Move

- Versterkingen naar Pacifische bases
- Vloot hergroepering na Pearl Harbor

## Phase 6: Mobilize New Units

**Plaatsing in Eastern United States:**

- 4 Infantry, 1 Artillery **Plaatsing in Western United States:**
- 1 Destroyer (Sea Zone 56) **Chinese plaatsing:**
- 2 Infantry in Chinese territoria (max 3 per territorium)

## Phase 7: Collect Income

**VS Basis Inkomen:** Eastern US (6) + Central US (2) + Western US (6) + Philippine Islands (3) = **17 IPC**

**War Bonds dobbelworp:**  $1d6 = 4 = +4$  IPC bonus **Totaal VS inkomen:** 21 IPC



## EENHEDEN KOSTEN vs EFFECTIVITEIT GIDS

### Grond Eenheden:

| Eenheid    | Kosten | Aanval | Verdediging | Wanneer Kopen                            |
|------------|--------|--------|-------------|--|
| Infanterie | 3 IPC  | 1      | 2           | <b>Altijd</b> - goedkoopste verdediging  |
| Artillerie | 4 IPC  | 2      | 2           | <b>Met Infanterie</b> - ondersteuning    |
| Tank       | 5 IPC  | 3      | 3           | <b>Aanvallen</b> - snelheid + kracht     |
| LA-Geschut | 6 IPC  | -      | 1           | <b>Defensie</b> - anti-lucht bescherming |

## Lucht Eenheden:

| Eenheid      | Kosten | Aanval | Verdediging | Wanneer Kopen                                     |
|--------------|--------|--------|-------------|---|
| Jager        | 10 IPC | 3      | 4           | <b>Flexibiliteit</b> - kan op vliegdekschip       |
| Bommenwerper | 12 IPC | 4      | 1           | <b>Strategisch</b> - grote aanvalskracht + bereik |

## Zee Eenheden:

| Eenheid          | Kosten | Aanval | Verdediging | Wanneer Kopen                           |
|------------------|--------|--------|-------------|---|
| Transport        | 7 IPC  | 0      | 0           | <b>Amfibisch</b> - troepen verplaatsen  |
| Onderzeeboot     | 6 IPC  | 2      | 1           | <b>Raids</b> - goedkope zeemacht        |
| Torpedobootjager | 8 IPC  | 2      | 2           | <b>Anti-Sub</b> - onderzeeboten stoppen |
| Kruiser          | 12 IPC | 3      | 3           | <b>Bombardement</b> - kust aanvallen    |
| Vliegdekschip    | 14 IPC | 1      | 2           | <b>Luchtsteun</b> - jagers verplaatsen  |
| Slagschip        | 20 IPC | 4      | 4           | <b>Zwaar Geschut</b> - 2 treffers nodig |

### 💡 KOSTEN-EFFECTIVITEIT TIPS:

- **Infanterie + Artillerie** = Goedkoopste aanvalskracht (7 IPC = 3 aanval, 4 verdediging)
- **Tanks** = Duurder maar sneller en flexibeler
- **Bommenwerpers** = Hoge aanval + strategische bombardement mogelijkheid
- **Slagschepen** = Duur maar overleven lang door 2-treffer systeem

## ⚠️ VEELGEMAAKTE BEGINNERS FOUTEN

### 🚫 FOUT 1: Suicide Runs met Vliegtuigen

**Probleem:** Vliegtuigen sturen naar gevecht zonder landingsplaats **Gevolg:** Vliegtuigen sterven automatisch na gevecht **Oplossing:** Altijd bereik controleren - vliegtuigen moeten kunnen landen in vriendelijk gebied

#### Voorbeeld Fout:

Jager (bereik 4) vliegt 4 zones naar gevecht

✗ Kan niet meer landen - sterft automatisch

✓ Vliegt 2 zones naar gevecht, 2 zones terug naar basis

### 🚫 FOUT 2: Overextending (Te Ver Uitbreiden)

**Probleem:** Alle eenheden naar voren sturen zonder verdediging achter **Gevolg:** Vijand doorbreekt zwakke punten en veroverd belangrijke gebieden **Oplossing:** Altijd reserve eenheden achterhouden voor verdediging

**Voorbeeld:**

- ✗ Alle Duitse tanks naar Rusland - Balkan onverdedigd
- ✓ 75% tanks aanvallen, 25% verdedigen belangrijke gebieden

### 🚫 **FOUT 3: Resource Hoarding (IPC's Oppotten)**

**Probleem:** IPC's sparen "voor later" in plaats van uitgeven **Gevolg:** Mist kansen om momentum op te bouwen **Oplossing:** Spendeer bijna alle IPC's elke beurt (max 10% bewaren)

### 🚫 **FOUT 4: Single-Front Focus**

**Probleem:** Alleen 1 front aanvallen en andere gebieden negeren **Gevolg:** Vijand kan eenvoudig verdedigen en tegenaanvallen **Oplossing:** Druk uitoefenen op meerdere fronten tegelijk

### 🚫 **FOUT 5: Technology Negeren**

**Probleem:** Nooit investeren in onderzoek & ontwikkeling **Gevolg:** Mist krachtige voordelen zoals War Bonds, Super Submarines **Oplossing:** Investeer 5-10 IPC per beurt in technologie (vooral vroeg in spel)

---

## 🎯 **STRATEGISCHE BESLUITVORMING UITGELEGD**

### 😬 **WAAROM Pearl Harbor Aanvallen? (Japan's Dilemma)**

**Voordelen Pearl Harbor:**

- **Amerikaanse vloot verzwakken** voordat VS volledig mobiliseert
- **Tijd winnen** voor Pacifische expansie
- **Psychologische impact** - VS moet defensief spelen

**Risico's Pearl Harbor:**

- **Amerikaanse woede** - VS krijgt oorlogseconomie boost
- **Eigen verliezen** - Japanse vloot ook beschadigd
- **China front** - Resources verdeeld over twee fronten

**Strategische Redenering:**

- 🗺️ Korte termijn: Japan verzwakt Amerika
- 📈 Lange termijn: Amerika wordt sterker door oorlogseconomie
- 🕒 Beslissing: Japan MOET snel winnen voordat VS te sterk wordt

## 😬 WAAROM Duitsland Eerst USSR Aanvalt?

### Operatie Barbarossa Logica:

- **Grootste bedreiging elimineren** - USSR heeft meeste landmacht
- **Resources verkrijgen** - Oost-Europa heeft veel IPC waarde
- **Two-front war vermijden** - USSR uitschakelen voor VK/VS interventie

### Alternatief (Zee Leeuw - VK aanvallen):

- **Voordeel:** VK zwakkere landverdediging
- **Nadeel:** Sterke Royal Navy + moeilijke amfibische operatie
- **Probleem:** USSR kan ondertussen mobiliseren

### Historische Les:

- 💡 In werkelijkheid faalde Barbarossa door:
  - Russische winter
  - Lange toevoerlijnen
  - Onderschatting Sovjet weerstand
- 🎮 In spel: Snelle overwinning mogelijk met geluk + strategie

## 😬 Resource Prioriteit Beslissingen

### Vroeg Spel (Beurten 1-3):

1. **Militaire eenheden** (70%)
2. **Technologie** (20%)
3. **Fabrieken** (10%)

### Midden Spel (Beurten 4-6):

1. **Militaire eenheden** (60%)
2. **Nieuwe fabrieken** (25%)
3. **Technologie** (15%)

### Laat Spel (Beurt 7+):

1. **Militaire eenheden** (80%)



2. **Fabriek reparaties** (15%)

3. **Technologie** (5%)

---



## **LIBERATIE vs VEROVERING UITGELEGD**



### **Definities:**

- **Verovering:** Nemen van vijandelijk gebied → jij krijgt controle + inkomen
- **Liberatie:** Bevrijden van bondgenoot gebied → oorspronkelijke eigenaar krijgt controle terug



### **Liberatie Procedure:**

Voorbeeld: Duitsland veroverd Frankrijk (VK gebied)

Later: VS bevrijdt Frankrijk

Resultaat: Frankrijk gaat terug naar VK (niet VS!)

### **Belangrijke Liberatie Regels:**

1. **Gebied gaat terug** naar oorspronkelijke eigenaar
2. **Fabrieken en LA-geschut** gaan ook terug naar oorspronkelijke eigenaar
3. **IPC inkomen** gaat naar oorspronkelijke eigenaar
4. **Uitzondering:** Als oorspronkelijke eigenaar's hoofdstad veroverd is, dan behoud jij het gebied



### **Hoofdstad Verovering Gevolgen:**

#### **Wanneer Hoofdstad Valt:**

1. **Alle IPC's gestolen** door veroveraar
2. **Geen inkomen meer** voor oorspronkelijke eigenaar
3. **Kan geen eenheden meer kopen** tot bevrijding
4. **Kan alleen nog Combat Move, Conduct Combat, Noncombat Move** fases doen

#### **Na Hoofdstad Bevrijding:**

1. **Controle hersteld** over eigen gebieden
2. **Fabrieken werken weer**
3. **IPC inkomen hervat**
4. **Kan weer eenheden kopen**

**Strategische Les:** Hoofdsteden verdedigen is CRUCIAAL!

---



# GEAVANCEERDE REGELS VERDUIDELIJKING



## Vliegtuig Landing Zones (Kritiek Belangrijk!)

### Landing Vereisten:

- **Jagers:** Vriendelijk gebied OF vliegdekschip binnen bereik
- **Bommenwerpers:** Alleen vriendelijk gebied
- **Bereik:** Totale beweging (heen + terug) mag niet overschrijden

### Landing Prioriteit:

1. **Vriendelijk landgebied** (veiligst)
2. **Bondgenoot vliegdekschip**
3. **Eigen nieuwe vliegdekschip** (moet geplaatst worden deze beurt)

### Wat gebeurt bij geen landing:

- ⚠️ Vliegtuig **STERFT** automatisch
- 💰 Verlies van 10-12 IPC investering
- 🎯 Strategische fout met grote gevolgen



## Transport Cargo Regels

### Basis Regels:

- **Capaciteit:** 1 grond eenheid + 1 infanterie (OF 2 infanterie)
- **Laden/Lossen:** Telt als volledige beweging voor land eenheden
- **Beweging:** Transport kan bewegen voor/na laden

### Wat gebeurt als Transport vernietigd:

- 💀 Alle cargo **STERFT** onmiddellijk
- 📌 Geen redding mogelijk
- ⚠️ Daarom: Bescherm transporten met oorlogsschepen!





### Amfibische Aanval Cargo:

- **Seaborne eenheden:** Kunnen NIET terugtrekken
- **Overland eenheden:** Kunnen WEL terugtrekken
- **Mixed force:** Overland eenheden bepalen retreat optie







## Friendly Fire & Bondgenoot Interactie

## Wat Bondgenoten KUNNEN:

-  **Territorium delen** voor verdediging
-  **Transport gebruiken** (met procedure)
-  **Vliegdekschip delen** voor jagers
-  **Samen verdedigen** tegen aanval

## Wat Bondgenoten NIET KUNNEN:

-  **Samen aanvallen** (elke macht individueel)
-  **IPC's delen** of geven
-  **Eenheden controleren** van andere macht
-  **Door elkaar heen bewegen** tijdens combat move

## Multinational Transport Procedure:



Beurt 1: Jij laadt jouw eenheden op bondgenoot transport

Beurt 2: Bondgenoot beweegt transport (op zijn beurt)

Beurt 3: Jij lost jouw eenheden (op jouw beurt)

## Retreat Regels Volledig

### Wie Kan Terugtrekken:

-  **Aanvaller:** Altijd (behalve amfibische seaborne eenheden)
-  **Verdediger:** Nooit

### Retreat Beperkingen:

- **Land eenheden:** Naar aangrenzend vriendelijk gebied waar minstens 1 aanvaller vandaan kwam
- **Zee eenheden:** Naar zeezone waar minstens 1 aanvaller vandaan kwam (moet vriendelijk zijn geweest aan start van beurt)
- **Lucht eenheden:** Blijven in gevechtsgebied, landen tijdens Noncombat Move

### Retreat Timing:

Stap 1: Aanvaller rolt aanval

Stap 2: Verdediger kiest casualties

Stap 3: Verdediger rolt verdediging

Stap 4: Aanvaller kiest casualties

Stap 5: Remove casualties

Stap 6: AANVALLER BESLUIT: Doorvechten of Terugtrekken

---



# TECHNOLOGIE STACK EFFECTS



## Meerdere Doorbraken Combineren:

### Chart 1 + Chart 2 Combinaties:

War Bonds + Super Submarines =

💰 Extra IPC per beurt + krachtigere onderzeeboot vloot

Heavy Bombers + Long-Range Aircraft =

✈️ Bereik 8 bommenwerpers die 2 dobbelstenen rollen

Improved Shipyards + Radar =

🚢 Goedkopere schepen + betere luchtafweer (1-2 treffer)

### Game-Changing Combinaties:

- **Amerika:** War Bonds + Heavy Bombers = Economische & militaire dominantie
  - **Duitsland:** Advanced Artillery + Mechanized Infantry = Blitzkrieg suprematie
  - **Japan:** Improved Shipyards + Long-Range Aircraft = Pacifische controle
- 



## SETUP VOLGORDE PER LAND (Stap-voor-Stap)



### Correcte Setup Procedure:

#### Stap 1: Spelmateriaal

1. **Spelbord** in midden tafel
2. **Battle Board** naast spelbord
3. **Nationale productie chart** zichtbaar voor iedereen
4. **IPC geld** bij banker
5. **Dobbelstenen** bij Battle Board

#### Stap 2: Speler Toewijzing

6 Spelers: Elk land eigen speler

5 Spelers: 1 speler krijgt Duitsland + Italië

4 Spelers: As vs Geallieerden (2 vs 2)





3 Spelers: 1 As, 2 Geallieerden

2 Spelers: 1 As, 1 Geallieerden

### Stap 3: Per Land Setup (Deze Volgorde!):

1. **Neem National Setup Chart** voor jouw land(en)
2. **Neem alle plastic eenheden** in jouw kleur
3. **Neem control markers** in jouw kleur
4. **Plaats eenheden volgens chart** op spelbord
5. **Plaats control markers** in jouw gebieden
6. **Neem start IPC's** volgens scenario
7. **Neem Victory City tokens** die je controleert

### Stap 4: Final Checks:

-  Alle eenheden geplaatst volgens setup charts
  -  National production markers op juiste waarde
  -  Iedereen heeft juiste start IPC's
  -  Victory city tokens correct verdeeld (6 As, 12 Geallieerden voor 1941)
- 

## EINDE RONDE PROCEDURES VOLLEDIG

### Na Elke Individuele Beurt:

1. **Controleer overgebleven IPC's** - Zijn redelijk?
2. **Update nationale productie marker** voor veroverde/verloren gebieden
3. **Repareer beschadigde fabrieken** indien betaald
4. **Controleer technology effects** - Welke zijn actief?

### Na Complete Ronde (Na VS beurt):

1. **Tel Victory Cities:**
  - As: Berlijn, Parijs, Warschau, Tokio, Shanghai, Rome + veroverde
  - Geallieerden: Washington, San Francisco, Honolulu, Manila, Londen, Calcutta, Sydney, Hong Kong, Ottawa, Moskou, Stalingrad, Leningrad + veroverde
2. **Check Win Condition:**
  - **15+ Victory Cities** = Overwinning!
  - **Minder dan 15** = Spel gaat door
3. **National Objectives Check:**
  - Controleer welke landen bonus IPC's verdienen
  - Update voor volgende ronde

#### 4. Damaged Factories Status:

- Welke fabrieken hebben schade?
- Hoeveel productie is verloren?

### **Victory Conditions Scenarios:**

- **Standaard:** 15 Victory Cities
- **Korter spel:** 13 Victory Cities
- **Langer spel:** 18 Victory Cities (Total War)
- **Totale Overwinning:** Alle 18 Victory Cities

**Dit complete scenario geeft je NU werkelijk ALLE kennis om Axis & Allies Anniversary te beheersen van beginner tot gevorderd niveau!**

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

**Beslissing:** Geen onderzoek (focus op militaire operaties)

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

**Beschikbaar:** 21 IPC (van vorige beurt) **Aankopen:**

- 2 Infanterie (6 IPC)
- 1 Artillerie (4 IPC)
- 1 Transport (7 IPC) **Totaal:** 17 IPC gebruikt, 4 IPC over

### **Fase 3: Gevechtsverplaatsing**

#### **Operatie: Amfibische Aanval op Wake Island**

**Complete Amfibische Operatie Setup:**

**Zeezone 56 → Zeezone 53 (Wake Island aanval)**

**VS Aanvalsmacht:**

- **Transport:** 2 Infanterie + 1 Artillerie (vanaf Hawaïaanse Eilanden)
- **Zee Escorte:** 1 beschadigd Slagschip, 1 Vliegdekschip + 1 Jager
- **Luchtsteun:** 1 Bommenwerper (van West-VS)

**Japanse Verdediging Wake Island:**

- **Land:** 1 Infanterie
- **Zee:** Geen vijandelijke schepen in zeezone

## **LEERREGEL: Amfibische Aanval Procedure**

1. **Zee Gevecht** (indien vijandelijke schepen aanwezig)
2. **Kust Bombardement** (Slagschepen/Kruisers als geen zee gevecht)
3. **Land Gevecht** (Transport eenheden + overland eenheden + luchtsteun)

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

#### **Stap 1: Zee Gevecht**

**Geen vijandelijke schepen** - Ga naar Stap 2

#### **Stap 2: Kust Bombardement**

##### **LEERREGEL: Bombardement Regels**

- Alleen Slagschepen en Kruisers kunnen bombarderen
- Alleen als GEEN zee gevecht plaatsvond
- Maximum 1 schip per land-eenheid die van transport komt
- Bombardement hits gaan naar "casualty zone" - verdedigen nog wel, maar sterven na gevecht

##### **Amerikaanse Bombardement:**

- 1 Slagschip (beschadigd, bombardement waarde 4): **Dobbelsteen: 3** = 1 treffer

##### **Japanse Verliezen:**

- 1 Infanterie naar casualty zone (verdedigt nog wel deze ronde)

#### **Stap 3: Land Gevecht - Wake Island**

##### **Amerikaanse aanval:**

- 2 Infanterie (aanval 1 elk): **Dobbelstenen: 2,4** = 1 treffer
- 1 Artillerie (aanval 2): **Dobbelsteen: 1** = 1 treffer
- 1 Bommenwerper (aanval 4): **Dobbelsteen: 3** = 1 treffer **Totaal Amerikaanse treffers: 3**

##### **Japanse verdediging:**

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

##### **Verliezen:**

- Japan: 1 Infanterie (vernietigd - was al in casualty zone)

**Resultaat:** VS veroverd Wake Island

## **LEERREGEL: Amfibische Specialiteiten**

- **Transport eenheden kunnen NIET terugtrekken** tijdens land gevecht
- **Overland eenheden kunnen WEL terugtrekken** naar aangrenzend gebied
- **Luchtsteun kan terugtrekken** naar vriendelijk gebied
- **Bombardement telt als gevecht** - schepen kunnen niet meer bewegen

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

- Bommenwerper landt in West-VS
- Vloot blijft in Zeezone 53

### **Fase 6: Nieuwe Eenheden Plaatsen**

#### **Plaatsing Oost-VS:**

- 2 Infanterie, 1 Artillerie **Plaatsing Zeezone 10:**
- 1 Transport

### **Fase 7: Inkomen Innen**

**VS Inkomen:** Oost-VS (6) + Midden-VS (2) + West-VS (6) + Wake Island (1) = **15 IPC War Bonds:** 1d6 = 2 = +2 IPC **Totaal:** 17 IPC

---

## **BEURT 8: ONDERZEEBOOT WARFARE (Duitsland)**

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

**Doorbraak van vorige beurt:** Geen nieuwe investering

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

**Beschikbaar:** 29 IPC (van vorige beurt)

#### **Aankopen:**

- 4 Onderzeeboten (24 IPC)
- 1 Infanterie (3 IPC) **Totaal:** 27 IPC gebruikt, 2 IPC over

### **Fase 3: Gevechtsverplaatsing**

## **Wolfpack Aanval op Britse Scheepvaart**

**Onderzeeboot Aanval:** Zeezone 5 → Zeezone 2 (Noord-Atlantiek)



**Duitse Onderzeeboten:** 4 Onderzeeboten (3 bestaande + 1 nieuwe) **Britse Verdediging:** 1 Slagschip, 1 Torpedobootjager, 1 Transport

### **LEERREGEL: Onderzeeboot Speciale Vermogens**

1. **Surprise Strike** - Onderzeeboten vuren EERST, verliezen worden direct weggenomen
2. **Submersible** - Kunnen onderduiken in plaats van aanvallen/verdedigen
3. **Stealth Movement** - Kunnen door vijandelijke zeezones zonder te stoppen (behalve als Torpedobootjager aanwezig)

## **Fase 4: Gevecht Uitvoeren**

### **Zeegevecht: Noord-Atlantiek (Zeezone 2)**

 **BELANGRIJKE REGEL: Torpedobootjager Effect** Omdat Britse Torpedobootjager aanwezig is, verliezen Duitse onderzeeboten hun speciale vermogens!

### **Ronde 1 - GEEN Surprise Strike (door Torpedobootjager)**

#### **Duitse aanval:**

- 4 Onderzeeboten (aanval 2 elk): **Dobbelstenen: 1,3,4,2 = 2 treffers**

#### **Britse verdediging:**

- 1 Slagschip (verdediging 4): **Dobbelsteen: 2 = 1 treffer**
- 1 Torpedobootjager (verdediging 2): **Dobbelsteen: 1 = 1 treffer**
- 1 Transport (verdediging 0): Kan niet vuren **Totaal Britse treffers: 2**

#### **Verliezen:**

- VK: 1 Torpedobootjager + beschadigd Slagschip
- Duitsland: 2 Onderzeeboten

### **Ronde 2: Duitse aanval:**

- 2 Onderzeeboten (aanval 2 elk): **Dobbelstenen: 2,1 = 2 treffers**

#### **Britse verdediging:**

- 1 beschadigd Slagschip (verdediging 4): **Dobbelsteen: 5 = 0 treffers**
- 1 Transport (verdediging 0): Kan niet vuren

#### **Verliezen:**

- VK: Slagschip vernietigd (2de treffer) + Transport vernietigd

**Resultaat:** Duitse onderzeeboten overheersen Noord-Atlantiek

### **LEERREGEL: Torpedobootjager vs Onderzeeboten**

- **Met Torpedobootjager:** Onderzeeboten verliezen alle speciale vermogens
  - **Zonder Torpedobootjager:** Onderzeeboten krijgen Surprise Strike en kunnen onderduiken
  - **Anti-Sub Warfare:** Cruciaal voor verdediging van scheepvaartroutes
- 

## **STRATEGISCHE BOMBARDEMENT & FABRIEKSSCHADE**

### **Beurt 9: VK Strategische Bombardement op Duitsland**

#### **Fase 3: Gevechtsverplaatsing**

**Operatie:** Bommenwerper vanuit VK → Duitsland (fabrieksaanval)

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

##### **Strategische Bombardement Procedure:**

**Stap 1: Luchtafweergeschut Verdediging** Duitse LA-geschut in Duitsland vurt op VK Bommenwerper:

- **LA-geschut (verdediging tegen vliegtuigen): Dobbelsteen: 2** = Mist (1 nodig voor treffer)

##### **Stap 2: Bombardement Schade**

VK Bommenwerper overleeft LA-vuur en bombardeert fabriek:

- **Bommenwerper schade roll: Dobbelsteen: 4** = 4 schade punten

### **LEERREGEL: Fabrieksschade Systeem**

- Plaats 4 "Damaged Factory" markers onder Duitse fabriek
- **Effect:** Duitsland kan nu slechts 6 eenheden produceren ( $10 - 4 = 6$ )
- **Maximum schade:** 2x territoriale waarde (Duitsland = 10, dus max 20 schade)
- **Reparatie:** 1 IPC per schade marker tijdens Eenheden Kopen fase

### **LEERREGEL: Economische Oorlogvoering**

Strategische bombardement is cruciaal omdat:

- **Reduceert vijandelijke productie** zonder gebied te veroveren
  - **Kosteneffectief** - 1 bommenwerper kan meer schade doen dan zijn kosten
  - **Dwingt reparatie-uitgaven** af in plaats van nieuwe eenheden
-

# TANK BLITZKRIEG & GEAVANCEERDE BEWEGING

## Beurt 10: Duitse Tank Blitzkrieg door Rusland

### Fase 3: Gevechtsverplaatsing

**Operatie:** Tank Blitzkrieg van Wit-Rusland → West-Rusland → Rusland

#### **LEERREGEL: Tank Blitzkrieg Regels**

1. Tank kan door **onbezet vijandig gebied** als eerste deel van beweging
2. **Plaatst controle marker** in eerste gebied voordat verder gaat
3. **Kan eindigen in vriendelijk OF vijandig gebied**
4. **MOET stoppen** bij vijandelijke eenheden (zelfs LA-geschut/fabriek)

#### **Duitse Blitzkrieg:**

- **1 Tank** van Wit-Rusland → West-Rusland (onbezet) → aanval op Rusland

#### **Beweging:**

1. **Wit-Rusland → West-Rusland:** Onbezet - plaats Duitse marker, ga door
2. **West-Rusland → Rusland:** Bevat Sovjet eenheden - stop en voer gevecht uit

### Fase 4: Gevecht Uitvoeren

#### **Gevecht: Rusland (Hoofdstad Aanval) Duitse aanval:**

- 1 Tank (aanval 3): **Dobbelsteen: 2** = 1 treffer

#### **Sovjet verdediging (8 Infanterie + 1 Artillerie):**

- 8 Infanterie (verdediging 2 elk): **Dobbelstenen: 3,1,5,4,2,1,6,3** = 4 treffers
- 1 Artillerie (verdediging 2): **Dobbelsteen: 4** = 0 treffers **Totaal:** 4 treffers

#### **Verliezen:**

- Sovjet: 1 Infanterie
- Duitsland: 1 Tank (vernietigd - overtroffen in aantal)

**Resultaat:** Sovjet behoudt Rusland - Blitzkrieg mislukt

#### **LEERREGEL: Hoofdstad Verdediging**

- **Hoofdsteden** (Moskou, Berlijn, Londen, etc.) zijn zwaar verdedigd
- **Verovering betekent:** Alle vijandelijke IPC's gestolen + geen inkomen voor verdediger

- **Bevrijding:** Herstelt oorspronkelijke controle en IPC's
- 

## GEAVANCEERDE TACTIEKEN & SAMENVATTING

### **BELANGRIJKE TACTISCHE LESSEN**

#### **1. Artillerie Ondersteuning**

- **1 Artillerie + 1 Infanterie** = Infanterie krijgt aanval 2 (i.p.v. 1)
- **Goedkoopste manier** om aanvalskracht te vergroten
- **Verdediging:** Artillerie ondersteunt NIET bij verdediging

#### **2. Gecombineerde Aanvallen**

- **Land + Lucht + Zee** coördinatie is krachtigst
- **Luchtsteun** kan zich terugtrekken als gevecht slecht gaat
- **Multiple aanvalsroutes** maken verdediging moeilijker

#### **3. Economische Prioriteiten**

- **Fabrieken beschermen** is cruciaal voor productie
- **Strategische bombardement** kan economie verlammen
- **Nationale Doelstellingen** geven significante bonus IPC's

#### **4. Vloot Operaties**

- **Torpedobootjagers** zijn essentieel tegen onderzeeboten
- **Vliegdekschepen** geven flexibiliteit maar zijn kwetsbaar
- **Slagschepen** overleven langer door 2-treffer systeem

#### **5. Chinese Theater**

- **China speciale regels** - geen IPC maar gratis Infanterie
- **Amerikaanse Flying Tigers** cruciaal voor Chinese verdediging
- **Japanse uitbreiding** moet Chinese weerstand overwinnen

### **OVERWINNINGSTEDEN STATUS - EINDE VOORBEELD**

#### **Huidige Controle:**

- **As (7):** Berlijn, Parijs, Warschau, Tokio, Shanghai, Rome, Wake Island
- **Geallieerden (11):** Washington, San Francisco, Honolulu, Manila, Londen, Calcutta, Sydney, Hong Kong, Ottawa, Moskou, Stalingrad, Leningrad

**Voor Overwinning Nodig:** 15 Overwinningsseden **Status:** Spel gaat door - geen winnaar nog



## **COMPLETE SPELMECHANISMEN GELEERD**

- ✓ **Alle 7 Fases** van elke beurt
- ✓ **Onderzoek & Ontwikkeling** met technologie doorbraken
- ✓ **Strategische Bombardement** en fabrieksschade
- ✓ **Amfibische Operaties** met volledige procedure
- ✓ **Onderzeeboot Warfare** en speciale vermogens
- ✓ **Tank Blitzkrieg** en geavanceerde beweging
- ✓ **Artillerie Ondersteuning** voor Infanterie
- ✓ **Vliegdekschip & Jager** mechanics
- ✓ **Luchtafweergeschut** tegen vliegtuigen
- ✓ **Chinese Speciale Regels** en plaatsing
- ✓ **Nationale Doelstellingen** voor bonus inkomen
- ✓ **Hoofdstad Verovering** en gevolgen
- ✓ **Multinationale Samenwerking** tussen bondgenoten
- ✓ **Overwinningsseden** tracking en wincondities

**Dit complete scenario geeft je alle kennis om Axis & Allies Anniversary te beheersen!**