

Contents

Welkom bij Axis & Allies Anniversary Edition	2
Jouw Toegangspoort tot Strategisch Gaming van de Tweede Wereldoorlog	2
☐ Wat is Axis & Allies?	2
☐ Speldoelstellingen	2
De Overwinningsvoorwaarde	2
Startposities	2
✧ De Twee Zijden	3
☐ As Mogendheden - De Aggressors	3
☐ Geallieerde Mogendheden - De Coalitie	3
☐ Hoe het Spel Werkt	3
Beurt Structuur	3
De 7-Fase Beurt Volgorde	3
Kern Mechanica	3
☐ Waarom Deze Tutorial Aanpak?	4
Leren Door Geschiedenis	4
Progressieve Vaardigheidsopbouw	4
Echt Strategisch Denken	4
☐ Aan de Slag	4
Wat Je Nodig Hebt	4
Tutorial Structuur	4
Leer Filosofie	4
☐ Klaar om te Commanderen?	4
 Hoofdstuk 1: Operatie Barbarossa - De Blitzkrieg Les	 5
Leren Spelen van Axis & Allies Anniversary Edition	5
☐ Wat Je Gaat Leren	5
☐ Dageraad van de Oorlog - 22 Juni 1941, 04:30	5
De Commandobunker, Oost-Pruisen	5
☐ Jouw Eerste Beurt: Duitse Gevecht Bewegingsfase	6
▶ ACTIE VEREIST:	6
☐ REGEL TUTORIAL: Bewegingsfase	6
✕ De Slag om Oost-Polen - 05:00	6
Gevechtsfase Begint	6
▶ ACTIE VEREIST: Voer Gevecht Uit	6
☐ REGEL TUTORIAL: Gevecht Oplossing	7
▶ ACTIE: Pas Verliezen Toe	7
☐ REGEL TUTORIAL: Gebied Verovering	7
▶ ACTIE: Update het Bord	7
☐ Inkomsten Inzameling - Einde van Duitse Beurt	7
▶ ACTIE: Bereken Duitse Inkomsten	7
☐ REGEL TUTORIAL: Inkomsten Inzameling	7
▶ ACTIE: Verzamel Geld	8
☐ De Sovjet Reactie - 23 Juni 1941, 11:15	8
De Kremlin Oorlogskamer	8
✧ Sovjet Tegenaanval	8
▶ ACTIE: Sovjet Speler's Zet	8
☐ REGEL TUTORIAL: Uitbuiten van Onverdedigd Gebied	8
☐ Automatische Overwinning	9
▶ ACTIE: Verover Polen	9
Update het Bord:	9
☐ REGEL TUTORIAL: Inkomsten Veranderingen	9
☐ Sovjet Inkomsten Inzameling	9

▶ ACTIE: Bereken Sovjet Inkomsten	9
▶ ACTIE: Verzamel Geld	9
□ Einde van Hoofdstuk Resultaten	9
Territoriale Veranderingen:	9
Financiële Samenvatting:	10
Militaire Verliezen:	10
□ Strategische Lessen Geleerd	10
□ Belangrijkste Punt: “Laat Nooit Gebied Onverdedigd”	10
Historische Context:	10
Spel Mechanica Geleerd:	10
□ Vorbereiding voor Hoofdstuk 2	10

Welkom bij Axis & Allies Anniversary Edition

Jouw Toegangspoort tot Strategisch Gaming van de Tweede Wereldoorlog

□ Wat is Axis & Allies?

Axis & Allies Anniversary Edition is een strategisch bordspel dat jou het commando geeft over de grote mogendheden tijdens de Tweede Wereldoorlog. Je neemt de kritieke beslissingen die de geschiedenis hebben gevormd - van militaire campagnes tot industriële productie, van diplomatieke allianties tot technologische doorbraken.

Dit is niet zomaar een spel over het verplaatsen van stukjes op een bord. Het gaat over het begrijpen van de complexe wisselwerking tussen economie, logistiek en strategie die de uitkomst van 's werelds grootste conflict heeft bepaald.

□ Speldoelstellingen

De Overwinningsvoorwaarde

Doel: Wees de eerste zijde die **15 Overwinningssteden** controleert aan het einde van een complete ronde.

Overwinningssteden vertegenwoordigen 's werelds meest strategisch belangrijke locaties - hoofdsteden, grote havens, industriële centra en grondstoffen hubs. Controleer deze, en je controleert de wereld.

Startposities

- **As Mogendheden:** 6 Overwinningssteden (hebben er 9 meer nodig om te winnen)
- **Geallieerde Mogendheden:** 12 Overwinningssteden (hebben er 3 meer nodig om te winnen)

De Geallieerden beginnen met een voordeel, maar de As heeft het initiatief...

♠ De Twee Zijden

□ As Mogendheden - *De Aggressors*

- □□ **Duitsland:** Industriële krachtpatser met elite troepen
- □□ **Japan:** Marine suprematie en snelle expansie
- □□ **Italië:** Mediterrane controle en Afrikaanse campagnes

As Strategie: Sla snel toe, breid gebied uit, benut vroege voordelen voordat Geallieerde productie je overweldigt.

□ Geallieerde Mogendheden - *De Coalitie*

- □□ **Verenigde Staten:** Industriële reus met onbeperkt potentieel
- □□ **Verenigd Koninkrijk:** Marine traditie en wereldwijd imperium
- □□ **Sovjet-Unie:** Massale legers en eindeloze reserves
- □□ **China:** Guerrilla weerstand en territoriale verdediging

Geallieerde Strategie: Overleef de initiële aanval, coördineer meerdere fronten, gebruik superieure middelen om As troepen uit te putten.

□ Hoe het Spel Werkt

Beurt Structuur

Spelers nemen beurten in historische volgorde: 1. **Duitsland** (Blitzkrieg doctrine) 2. **Sovjet-Unie** (Massa mobilisatie) 3. **Japan** (Pacifische expansie) 4. **Verenigd Koninkrijk** (Marine macht) 5. **Italië** (Mediterrane operaties) 6. **Verenigde Staten** (Industriële kracht)

De 7-Fase Beurt Volgorde

Elke speler's beurt bestaat uit 7 fasen:

1. □ **Onderzoek & Ontwikkeling** - Ontwikkel baanbrekende technologieën
2. □ **Eenheden Kopen** - Koop nieuwe militaire krachten met je inkomsten
3. ➔ **Gevecht Beweging** - Positioneer eenheden voor de strijd
4. ✕ **Gevecht Uitvoeren** - Vecht voor controle over gebieden
5. ↗ **Niet-Gevecht Beweging** - Herpositioneer en versterk
6. □ **Nieuwe Eenheden Plaatsen** - Plaats je nieuwe aankopen
7. □ **Inkomsten Inzamelen** - Verkrijg middelen van gecontroleerde gebieden

Kern Mechanica

□ **Gevecht Systeem** - Gooi dobbelstenen om gevecht uitkomsten te bepalen - Verschillende eenheden hebben verschillende aanval/verdediging waarden - Gecombineerde wapen tactieken geven bonussen

□ **Economische Motor** - Controleer gebieden om Industriële Productie Certificaten (IPCs) te verkrijgen - Besteed IPCs om nieuwe eenheden en technologieën te kopen - Balanceer militaire expansie met economische groei

□ **Industriële Productie** - Fabrieken beperken hoeveel eenheden je per beurt kunt bouwen - Bescherm je industrie terwijl je vijandelijke productie targeteert - Strategische bombardementen kunnen vijandelijke oorlogsinspanningen verlammen

□ Waarom Deze Tutorial Aanpak?

Leren Door Geschiedenis

In plaats van droge regelboeken, leer je door cruciale momenten van WOII te ervaren: - **Operatie Barbarossa** leert basis gevecht en beweging - **Pearl Harbor** introduceert marine oorlogvoering en nationale doelstellingen - **Technologie race** toont hoe innovatie oorlogvoering verandert - **Geallieerde bevrijding** demonstreert coalitie strategie

Progressieve Vaardigheidsopbouw

- **Hoofdstuk 1:** Beheers de fundamenteën
- **Hoofdstukken 2-4:** Leer economisch beheer en gespecialiseerd gevecht
- **Hoofdstukken 5-7:** Behandel complexe multi-front operaties
- **Hoofdstukken 8-10:** Pas geavanceerde strategieën en speciale regels toe

Echt Strategisch Denken

Aan het einde van deze tutorial campagne begrijp je: - □ **Middelen Beheer:** Balanceren van militaire behoeften met economische groei - □ **Strategische Planning:** Meerdere beurten vooruit denken - □ **Risico Inschatting:** Wanneer aanvallen en wanneer verdedigen - □ **Coalitie Oorlogvoering:** Coördineren met bondgenoten en timing van operaties - □ **Historische Context:** Waarom bepaalde strategieën slaagden of faalden

□ Aan de Slag

Wat Je Nodig Hebt

- Axis & Allies Anniversary Edition bordspel
- 2-6 spelers (of speel meerdere machten zelf voor het leren)
- 3-4 uur voor een volledig spel (tutorial hoofdstukken zijn 30-45 minuten elk)
- Bereidheid om te denken als een WOII commandant!

Tutorial Structuur

Elk hoofdstuk volgt hetzelfde format: 1. □ **Historische Setting** - Meeslepende verhaalvertelling 2. □ **Spel Acties** - Stap-voor-stap instructies 3. □ **Regel Uitleg** - Leer mechanica terwijl je ze gebruikt 4. □ **Strategische Analyse** - Begrijp de diepere principes

Leer Filosofie

“Vertel me en ik vergeet, leer me en misschien onthoud ik het, betrek me erbij en ik leer.”

Je zult niet alleen lezen over Axis & Allies - je commandeert legers, neemt de moeilijke beslissingen, en ervaart de gevolgen. Elke dobbelsteenworp vertelt een verhaal. Elke strategische keuze echoot door de geschiedenis.

□ Klaar om te Commanderen?

Het lot van naties wacht op jouw beslissingen. Ga je de Blitzkrieg ontketenen die Europa veroverd? Leid je de industriële macht die de wereld bevrijdt? Navigeer je door het complexe web van allianties dat de naoorlogse orde vormt?

Je eerste missie begint met Hoofdstuk 1: Operatie Barbarossa.

De geschiedenis roept. De wereld kijkt toe.

Het commando wacht.

"In oorlog: vastberadenheid. In nederlaag: uitdaging. In overwinning: grootmoedigheid. In vrede: goede wil."

- Winston Churchill

Stap nu in de schoenen van de geschiedenis's grootste commandanten en ontdek of jij hebt wat er nodig is om de loop van de Tweede Wereldoorlog te veranderen...

Hoofdstuk 1: Operatie Barbarossa - De Blitzkrieg Les

Leren Spelen van Axis & Allies Anniversary Edition

▣ Wat Je Gaat Leren

- ▣ **Moeilijkheidsgraad:** Beginner
 - ▣ **Tijd:** 30-45 minuten
 - ▣ **Vaardigheden:** Basis gevecht mechanica, dobbelstenen gooien, gebied controle en beweging
 - ▲ **Strategische Les:** Waarom het onverdedigd laten van gebieden gevaarlijk is
-

▣ Dageraad van de Oorlog - 22 Juni 1941, 04:30

De Commandobunker, Oost-Pruisen

De grootste militaire operatie in de wereldgeschiedenis staat op het punt te beginnen. 3,8 miljoen soldaten, 3.350 tanks, 2.770 vliegtuigen - allemaal gericht op één doel: de vernietiging van de Sovjet-Unie.

In het zwakke licht van de commandobunker kaarten staart **Generaloberst Heinz Guderian** naar de Poolse grens terwijl zijn adjudant de laatste radioberichten voorleest. De panzerdivisies staan klaar voor de doorbraak - 350 tanks, duizenden infanteristen, allemaal wachtend op zijn bevel.

Adjudant: "Herr General, Veldmaarschalk von Bock eist maximale snelheid. Alle reserves moeten vooruit - geen eenheid mag achterblijven voor verdediging."

Guderian: "Alle Panzergruppen: Voorwaarts! Maximale snelheid! Laat niets de opmars vertragen! Stalin verwacht ons niet - we moeten hem vernietigen voordat hij kan reageren!"

Guderian: "Alle eenheden - VOLLEDIG vooruit. We laten niets achter. De Sovjetstaat zal instorten als een kaartenhuis."

Guderian's private gedachten: Snelheid is altijd mijn doctrine geweest. In Frankrijk bracht het ons de overwinning in zes weken. In Polen verbrijzelden we het verzet in dagen. Rusland mag dan uitgestrekt zijn, maar snelheid en superieure technologie zullen getallen overwinnen. Dat hebben ze altijd gedaan.

☐ **Jouw Eerste Beurt: Duitse Gevecht Bewegingsfase**

Datum: 22 Juni 1941, 04:30

Fase: Ronde 1, Beurt 1, Fase 3 - Gevecht Beweging

► **ACTIE VEREIST:**

1. **Lokaliseer op je bord:**
 - **Polen gebied** (Duits gecontroleerd)
 - **Oost-Polen gebied** (Sovjet gecontroleerd)
 2. **Tel je Duitse eenheden in Polen:**
 - 4 Infanterie stukken
 - 2 Tank stukken
 - 1 Artillerie stuk
 3. **Voer Guderian's bevelen uit - Verplaats ALLE eenheden:**
 - Pak ALLE 7 eenheden uit Polen
 - Plaats ze naast Oost-Polen (ze zullen aanvallen in de volgende fase)
 - **KRITIEK:** Laat Polen volledig leeg
-

☐ **REGEL TUTORIAL: Bewegingsfase**

Beweging Basis: - **Infanterie:** Beweeg 1 gebied - **Tanks:** Beweeg 2 gebieden - **Artillerie:** Beweeg 1 gebied

Gevecht Bewegingsregels: - Eenheden die bewegen om aan te vallen moeten stoppen wanneer ze een vijandelijk bezet gebied bereiken - Je kunt meerdere eenheden verplaatsen om hetzelfde gebied aan te vallen - Zodra je een eenheid naar gevecht beweegt, MOET je aanvallen

⚠ **Strategische Fout Waarschuwing:** Merk op dat Polen nu **volledig onverdedigd** is. Is dit verstandig? Guderian gelooft dat snelheid belangrijker is dan veiligheid, maar we zullen zien...

✂ **De Slag om Oost-Polen - 05:00**

Gevechtsfase Begint

De Duitse oorlogsmachine stort zich op de verraste Sovjetgrensposten. Het gedonder van tankomotoren en artillerie echoot over het Poolse platteland.

► **ACTIE VEREIST: Voer Gevecht Uit**

Locatie: Oost-Polen

Aanvallers: Jouw 7 Duitse eenheden

Verdedigers: 2 Sovjet Infanterie stukken

□ REGEL TUTORIAL: Gevecht Oplossing

Stap 1: Artillerie Ondersteuning - Artillerie geeft +1 aanval aan ÉÉN infanterie eenheid - Kies 1 van je infanterie om deze bonus te krijgen - Die infanterie valt aan op **2** in plaats van **1**

Stap 2: Gooi Aanval Dobbelstenen - Infanterie (normaal): Aanval op 1 (1 dobbelsteen)
- Infanterie (artillerie ondersteund): Aanval op 1-2 (1 dobbelsteen) - Tank: Aanval op 1-3 (1 dobbelsteen elk) - Artillerie: Aanval op 1-2 (1 dobbelsteen) - **Totaal:** Gooi 7 dobbelstenen voor Duitse aanval

Stap 3: Tel Treffers De historische dobbelsteen resultaten waren: **2, 1, 4, 3, 3, 5, 2** - Infanterie (ondersteund): **2** = TREFFER! □ - Infanterie: **1** = TREFFER! □
- Infanterie: **4** = mis - Infanterie: **3** = mis - Tank: **3** = TREFFER! □ - Tank: **5** = mis - Artillerie: **2** = TREFFER! □

Duitse Treffers: 4

► ACTIE: Pas Verliezen Toe

Sovjet Reactie: - Slechts 2 Sovjet infanterie verdedigen - 4 Duitse treffers vs 2 Sovjet eenheden = **Alle Sovjet eenheden vernietigd** - Verwijder beide Sovjet infanterie uit Oost-Polen

Duitse Verliezen: Geen (Sovjets hadden geen aanval dobbelstenen)

□ REGEL TUTORIAL: Gebied Verovering

Wanneer je een gevecht wint: 1. **Verwijder alle verdedigende eenheden** 2. **Verplaats je aanvallende eenheden naar het gebied** 3. **Plaats je controle marker** (of draai gebied marker om) 4. **Update inkomsten waarden** (Oost-Polen waard +2 IPC voor Duitsland)

► ACTIE: Update het Bord

- Verplaats alle 7 Duitse eenheden naar Oost-Polen
 - Plaats Duitse controle marker op Oost-Polen
 - Verwijder Sovjet controle marker
-

□ Inkomsten Inzameling - Einde van Duitse Beurt

Datum: 22 Juni 1941, 18:00

Fase: Ronde 1, Beurt 1, Fase 7 - Inkomsten Inzamelen

► ACTIE: Bereken Duitse Inkomsten

Duitse gebieden nu gecontroleerd: - Start gebieden: 31 IPC waarde - Oost-Polen: +2 IPC waarde - **Totaal:** 33 IPC

□ REGEL TUTORIAL: Inkomsten Inzameling

Inkomsten Inzamelingsregels: - Elke natie zamelt inkomsten **alleen op hun eigen beurt** in - Inkomsten = totale IPC waarde van gebieden die je controleert - Je zamelt in aan het **einde** van je beurt (Fase 7) - Geld gaat naar je "bank" voor aankopen van volgende beurt

► **ACTIE: Verzamel Geld**

- Neem 33 IPC tokens uit de bank
- Plaats ze in je schatkist
- Duitsland heeft nu 33 IPC voor toekomstige aankopen

Resultaat: Duitsland kreeg 2 IPC door het veroveren van Oost-Polen!

□ **De Sovjet Reactie - 23 Juni 1941, 11:15**

De Kremlin Oorlogskamer

Terwijl Legergroep Centrum naar het oosten stormde, gebeurde er iets dat veel Wehrmacht commandanten niet hadden voorzien. In de haast om door te breken, was een cruciale militaire regel vergeten...

Maarschalk Georgy Zhukov stormt de vergaderkamer binnen, zijn uniform nog stoffig van de frontlinie inspectie. Stalin kijkt op van de kaarten die de catastrofe in Oost-Polen tonen.

Stalin: "Wat is de situatie, Georgy Konstantinovich?"

Zhukov: "Kameraad Stalin, de Duitse aanval was massaal - alle eenheden tegelijk. Maar onze verkenners melden iets interessants..."

Zhukov: "Ze hebben ALLES naar voren gestuurd. Geen reserves, geen achterhoede. Polen ligt volledig open."

Stalin: "Betekent dit wat ik denk dat het betekent?"

Zhukov: "Ons 15e Regiment in Wit-Rusland kan er direct doorheen stoten. Als de Duitsers dachten dat snelheid belangrijker was dan veiligheid... laten we hen dat anders leren."

Stalin: "Немедленно! (Onmiddellijk!) Alle beschikbare troepen - verover Polen terug. Laat hen leren dat het Rode Leger niet verslagen is!"

⚡ **Sovjet Tegenaanval**

Datum: 23 Juni 1941, 11:30

Speler: Sovjet-Unie

Fase: Ronde 1, Beurt 2, Fase 3 - Gevecht Beweging

► **ACTIE: Sovjet Speler's Zet**

1. **Lokaliseer Wit-Rusland gebied** (Sovjet gecontroleerd)
2. **Tel Sovjet eenheden:** 2 Infanterie stukken
3. **Kijk naar Polen:** Is het verdedigd? **NEE!** (Duitsland liet het leeg)
4. **Verplaats Sovjet eenheden:** Verplaats beide infanterie van Wit-Rusland naar Polen

□ **REGEL TUTORIAL: Uitbuiten van Onverdedigd Gebied**

Onverdedigd Gebied Regels: - Als gebied geen verdedigende eenheden heeft, veroveren aanvallers het automatisch - Geen dobbelstenen gooien nodig - Geen gevechtsfase vereist - Beweeg naar binnen en neem onmiddellijk controle

Dit is waarom het onverdedigd laten van gebieden gevaarlijk is!

☐ Automatische Overwinning

Datum: 23 Juni 1941, 11:45

Fase: Voer Gevecht Uit (automatisch)

► ACTIE: Verover Polen

Sovjet eenheden die Polen binnengaan: - 2 Infanterie stukken - **Geen Duitse verdedigers aanwezig** - **Resultaat:** Automatische Sovjet overwinning!

Update het Bord:

1. Plaats 2 Sovjet infanterie in Polen
2. Verwijder Duitse controle marker
3. Plaats Sovjet controle marker op Polen
4. Laat Wit-Rusland leeg (eenheden zijn wegverhuisd)

☐ REGEL TUTORIAL: Inkomsten Veranderingen

Wanneer gebied van eigenaar verandert: - **Duitsland verliest:** -2 IPC (Polen verloren) - **USSR wint:** +2 IPC (Polen terugveroverd)

Nieuwe inkomsten niveaus: - Duitsland: 31 IPC (terug naar start niveau) - USSR: 30 IPC (geen netto verandering vanaf start)

☐ Sovjet Inkomsten Inzameling

Datum: 23 Juni 1941, 20:00

Fase: Sovjet Inkomsten Inzamelen

► ACTIE: Bereken Sovjet Inkomsten

Sovjet gebieden gecontroleerd: - Start gebieden: 30 IPC basis - Verloren Oost-Polen: -2 IPC - Gewonnen Polen: +2 IPC - **Totaal:** 30 IPC (netto nul verandering)

► ACTIE: Verzamel Geld

- Neem 30 IPC tokens uit de bank
 - USSR schatkist heeft nu 30 IPC
-

☐ Einde van Hoofdstuk Resultaten

Territoriale Veranderingen:

- **Oost-Polen:** USSR → Duitsland ☐
- **Polen:** Duitsland → USSR ☐
- **Wit-Rusland:** Geen eenheden meer (verzwakte Sovjet positie)

Financiële Samenvatting:

- **Duitsland:** Verzamelde 33 IPC, heeft nu 33 in de bank
- **USSR:** Verzamelde 30 IPC, heeft nu 30 in de bank
- **Netto effect:** Duitsland +2 IPC voordeel

Militaire Verliezen:

- **USSR:** Verloor 2 infanterie (gevecht slachtoffers in Oost-Polen)
 - **Duitsland:** Geen verliezen
-

□ Strategische Lessen Geleerd

□ Belangrijkste Punt: “Laat Nooit Gebied Onverdedigd”

Wat er gebeurde: 1. Duitsland behaalde tactisch succes (veroverde Oost-Polen) 2. Maar strategische fout (liet Polen onverdedigd) 3. USSR benutte de opening onmiddellijk 4. Duitsland's netto winst was minimaal ondanks “winnen”

De Wiskunde: - Duitsland besteedde 1 volledige beurt en leed verliezen om +2 IPC te winnen
- Maar Duitsland verloor ook 2 IPC de volgende beurt - **Netto resultaat:** Zeer klein voordeel voor aanzienlijk risico

Historische Context:

Dit weerspiegelt de echte uitdagingen van Operatie Barbarossa: - Initiële successen creëerden overextensie - Lange bevoorradingslijnen werden kwetsbaar - Snelheid vs. veiligheid afwegen hadden gevolgen - De uitgestrektheid van Rusland absorbeerde Duitse voordelen

Spel Mechanica Geleerd:

- **Bewegingsregels:** Verschillende eenheden hebben verschillende bewegingsbereiken
 - **Gevecht Oplossing:** Dobbelstenen gooien, artillerie ondersteuning, slachtoffer toewijzing
 - **Gebied Controle:** Hoe verovering inkomsten en positionering beïnvloedt
 - **Inkomsten Inzameling:** Wanneer en hoe spelers middelen verkrijgen
 - **Beurt Volgorde:** Hoe fasen van speler naar speler stromen
-

□ Voorbereiding voor Hoofdstuk 2

In het volgende hoofdstuk leer je over: - **Productie Fase:** Hoe nieuwe eenheden kopen met je IPC - **Industriële Filosofie:** Kwaliteit vs. Kwantiteit strategieën
- **Fabriek Beperkingen:** Productie capaciteit regels - **Geavanceerd Gevecht:** Meerdere gebied gevechten

De basis die je hier hebt gelegd - begrijpen van beweging, gevecht en inkomsten - zal je dienen gedurende je hele Axis & Allies reis.

Onthoud Guderian's les: In oorlog, zoals in dit spel, kan snelheid zonder veiligheid leiden tot kostbare kwetsbaarheden. Elke zet heeft gevolgen die doorwerken in toekomstige beurten.

"Snelheid is altijd mijn doctrine geweest... maar misschien heeft veiligheid ook zijn plaats."
- Generaloberst Heinz Guderian, lerend van ervaring