

Elwin Klappe

CLASH

OF THE ARDENNES



E Table of contents

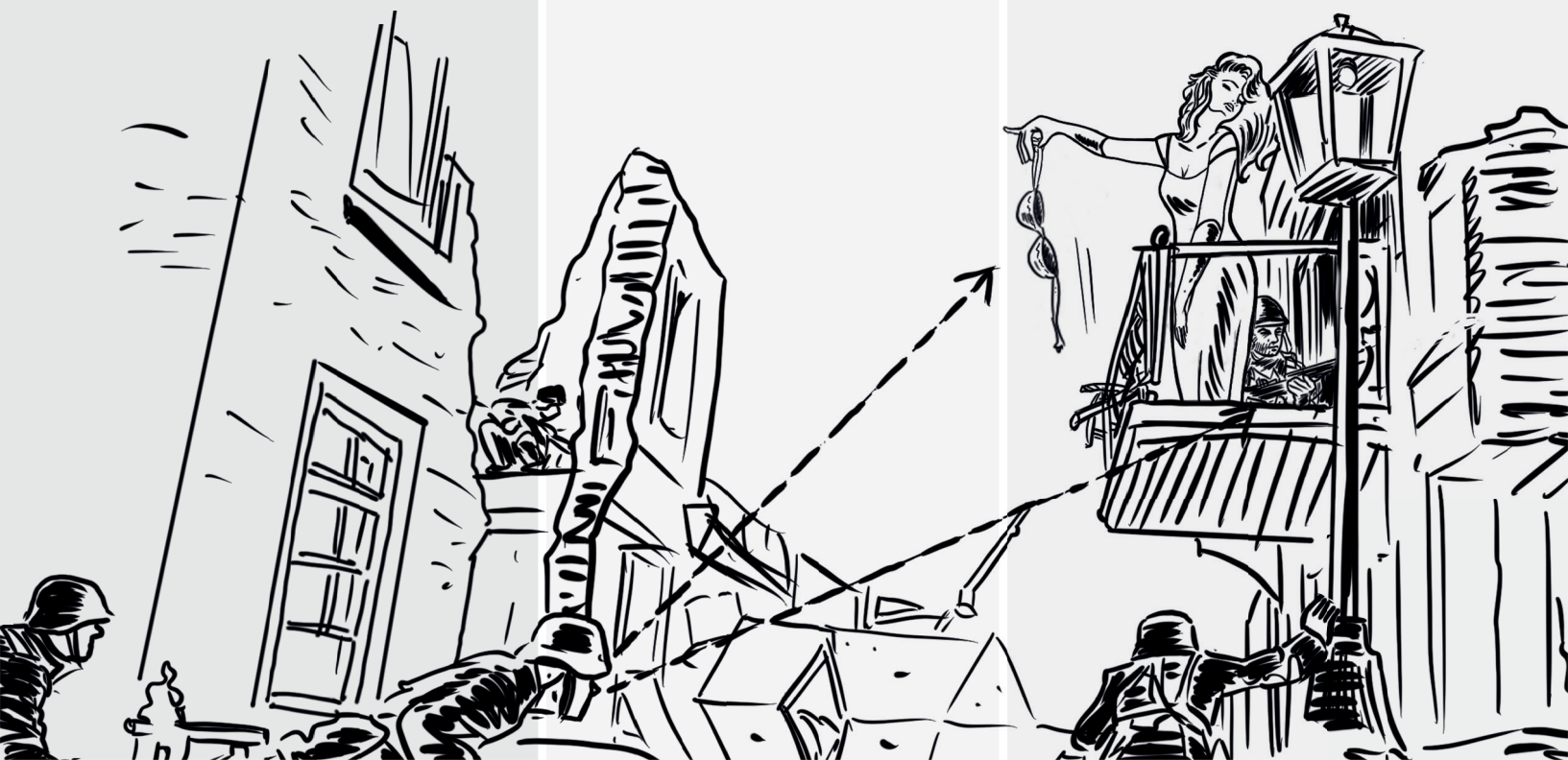
4	The Battle of the Bulge
12	Prepare yourself!
12	Objective
14	Close combat
15	Attacking
16	The same units in line
16	Equal opponents
17	Blocking
17	Conquering a road
18	Units
20	Special units
42	Game examples and tactics

N Inhoudsopgave

4	De Slag om de Ardennen
22	Bereid je voor!
22	Doel van het spel
24	De eerste stappen
25	Aanvallen
26	Dezelfde eenheden in lijn
26	Gelijkwaardige tegenstanders
27	Blokkeren
27	Een weg veroveren
28	Eenheden
30	Speciale eenheden
42	Spelvoorbeelden en tactieken

F Table des matières

5	La bataille des Ardennes
32	Préparez-vous !
32	Objectifs
34	Combat rapproché
35	Attaquer
36	Colonne d'unités identiques
36	Unités de force égale
37	Bloquer l'ennemi
37	Conquérir une route
38	Unités
40	Unités spéciales
42	Tactiques et mises en situation

E**N****F**

E The Battle of the Bulge

Bois Jacques, Foy, 16:00, 26th of December 1944

"The silence, it's the silence that makes this a scary place. In the snow covered, dark, foggy forest of the Ardennes, the enemy could be anywhere, yet all is quiet. A bird flies up above our heads and starts singing, it is a simple treat. Strange how in the darkest of times, you start appreciating the little things in life.

My platoon, the 101st, has been camped here for 2 weeks defending Bastogne and the access road to Namur. Our supply lines are a disaster and troops are scarce around here.

The ground was too frozen for spades, so we used dynamite to make fox holes. We are cold. Yesterday Sam could no longer stand the cold, so he made a fire. The sergeant was furious, how could he, risking our lives like that. A few seconds later Sam was feeling as guilty as he ever had been in his life. A German sniper shot the sergeant through his head. At least it was a quick death.

I'm on lookout today, it is quiet in Bois Jacques. Our reconnaissance hasn't been very successful lately, because the cloudy weather has grounded the Air force, which means that we can not see their movements. We know they are out there, snipers have been taking lives at our front line. We haven't gotten any sign of reinforcements, are they even out there?"

N De Slag om de Ardennen

Bois Jacques, Foy, 16:00u. 26 December 1944

"De stilte, ja, het is de stilte die er voor zorgt dat dit maar een enge plek is. Alles bedekt met spierwitte sneeuw. Een mistig en donker deel van het Ardennen bos. De vijand kan overal zitten en toch is het muisstil. Een vogel vliegt boven mijn hoofd en begint te fluiten. Raar, hoe je in deze donkere tijden de kleine dingen in het leven begint te waarderen.

Mijn peloton, de 101ste luchtdlandingsdivisie, verdedigen hier nu twee weken het Belgische stadje Bastogne en de toegangsweg naar Namur. Aanvoerlijnen zijn er bijna niet en we zijn ver onderbezet...



De grond is bevroren. Zo erg dat we met dynamiet onze mangaten moesten uitblazen. Met een schop valt hier niets te beginnen. We hebben het ijskoud. Gisteren maakte Sam een vuurtje, hij kon de kou niet langer aan. Maar de sergeant was woedend, hoe kon hij onze levens zo riskeren? Een paar momenten later voelde Sam zich nog schuldiger... Een sluipschutter schoot de sergeant door het hoofd. Het was gelukkig een snelle dood.

Vandaag moet ik observeren. Het lijkt verder rustig. Het verkennen in de lucht gaat moeizaam, mede door het slechte weer is het voor de vliegtuigen niet te zien wat de Duitsers doen. Ze zijn er wel, want af en toe wordt er een van mijn kameraden door een sluipschutter geraakt. Versterkingen laten op zich wachten, al vraag ik mij af of ze überhaupt komen."

E

N

F

❶ La bataille des Ardennes

26 décembre 1944, Bois Jacques (Foy, Belgique), 16h00.

"Le silence... c'est le silence qui rend cet endroit effrayant. Dans la forêt enneigée, sombre et brumeuse d'Ardenne, l'ennemi pourrait se trouver n'importe où. Et pourtant, tout est calme. Un oiseau s'envole au-dessus de nos têtes et commence à chanter. Un plaisir simple. C'est curieux comme dans les moments les plus sombres, on commence à apprécier les petites choses de la vie.

Cela fait deux semaines que mon unité, la 101^{ème}, a établi son campement ici, pour défendre Bastogne et la voie d'accès à Namur. Mais la chaîne d'approvisionnement est désastreuse et nos troupes sont éparpillées un peu partout.

Comme le sol était trop gelé pour nos pelles, nous avons utilisé de la dynamite pour creuser des tranchées. Nous sommes gelés. Hier, comme Sam ne pouvait plus supporter le froid, il a décidé de faire un feu. Le sergent était furieux contre lui : comment osait-il risquer nos vies à tous ? Un instant suffit à ce que Sam se sente plus pitoyable que jamais. Peu après, un tireur d'élite allemand abattait le sergent d'une balle en pleine tête. Au moins, sa mort aura été rapide.

Aujourd'hui, c'est à mon tour de monter la garde. C'est calme dans le Bois Jacques. Nos missions de reconnaissance n'ont pas été très efficaces ces derniers temps, car le temps nuageux cloue au sol nos forces aériennes, ce qui signifie que nous n'avons aucune idée des mouvements ennemis. Mais nous savons qu'ils sont là. Leurs tireurs d'élite ont fauché plusieurs de nos gars sur la ligne de front. Et toujours aucun signe de renforts. Existent-ils seulement ?"



E

N

F



"Suddenly the bird stops singing, a screeching noise comes rumbling in from below, is that... Louder and clearer, grinding tank wheel's, trees breaking, this must be... German tanks! I look for a flare to warn the troops behind me, ah there it is, I fire it. The red light penetrates through the fog and unfolds the scene ahead of me as a strange procession, a tank division followed by infantry is making its way in our direction."

"Opeens stopt de vogel met fluiten. Een gierend geluid klinkt ver weg vanuit de bomenrij. Het wordt steeds luider en duidelijker. Takken breken... Duitse tanks! Snel pak ik een flare en trek aan het koord. De witte hemel kleurt voor even rood en er ontvouwd zich een onwerkelijk tafereel voor onze neus. Een hele tank divisie, gevolgd door infanterie, komt deze kant op gestormd."

"Soudain, l'oiseau s'arrête de chanter. Un grondement assourdissant semble surgir du sol, qu'est-ce que... Il se fait de plus en plus fort et précis... Ce bruit d'arbres broyés, ce grincement de chenilles, ce ne peut qu'être que... des chars allemands ! Je cherche frénétiquement une fusée éclairante pour avertir les troupes derrière moi. Ah la voilà ! Je la tire... La lumière rouge transperce le brouillard et dévoile devant moi le spectacle d'une étrange procession : soutenue par de l'infanterie, une division blindée progresse droit sur nous."

"Jack and I leave our foxhole and scramble to the platoon further up the hill. It doesn't take long before we are spotted by the German infantry. Under a hail of bullets, we stumble over to our platoon. The guys are calling us, just a little further! Keep running! You're almost there! A tank shell hits the ground right next to Jack!"

"Jack en ik ontvluchten onze mangaten zo snel als we kunnen en we proberen ons peloton te bereiken. Niet snel daarna worden we onder vuur genomen door Duits geschut. "Nog een stukje verder" roepen onze kameraden. Je bent er bijna! Op dat moment ontploft er een granaat net naast Jack!"

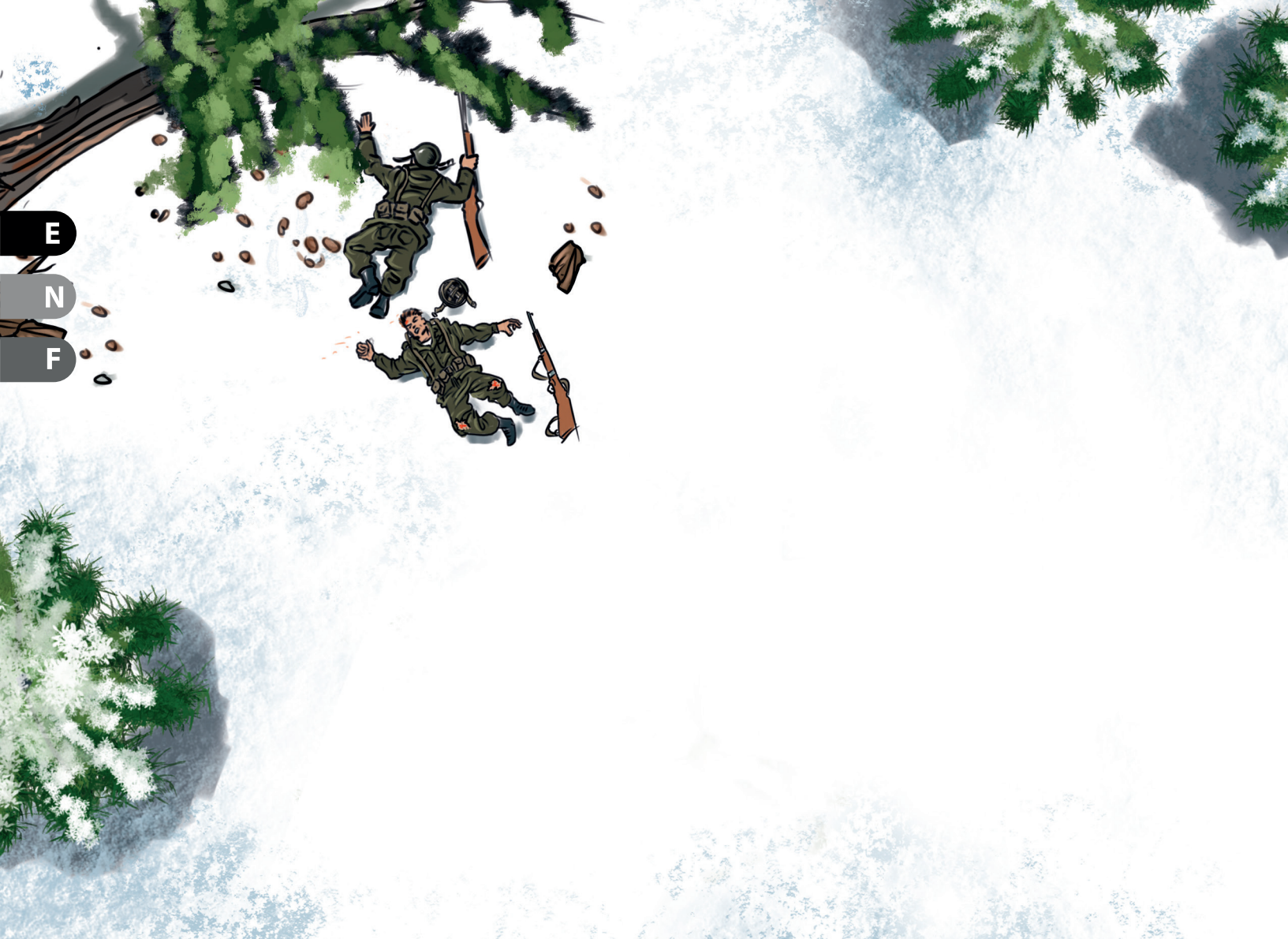
"Jack et moi nous ruons hors de notre abri en direction de notre section, plus haut sur la colline. Il ne faut pas longtemps avant que nous soyons repérés par l'infanterie allemande. Pris sous une pluie de balles, nous fonçons vers nos camarades. On entend déjà les gars nous crier : 'Continuez à courir ! Vous y êtes presque !' Mais un obus s'abat juste à côté de Jack !"

E

N

F





"It knocks me off my feet. I have to get up! The shell shock disorients me, where is my platoon? I see trees, blood on the ground. I see people shouting, but I can't hear them."

"Ik lig op de grond... Bloed en kapotte bomen is het enige wat ik zie. Ik ben gedesoriëteerd. Waar is mijn peloton? Iedereen lijkt te schreeuwen. Maar ik hoor niets."

"L'explosion me renverse violemment. Je dois me relever ! Le choc me désoriente, où se trouve mon unité ? Je vois des arbres autour de moi, du sang sur le sol. J'aperçois des gens qui crient, mais je ne les entends pas."

"Suddenly arms pull me to the ground into the foxhole right in front of me. I look into the eyes of Jack, he is shouting at me. I call out "I can't hear!". I look over the edge and fall back into the hole from the impact of an explosion on a German tank."

"Opeens word ik in een mangat getrokken. Ik zie de angstige blik van Jack. Hij schreeuwt. Maar ik schreeuw terug dat ik hem niet kan horen. Ik kijk over de rand van het mangat heen, maar klap achterover terug in het gat. Een Duitse tank explodeert."

"Soudain, des mains s'agrippent à moi et m'entraînent au fond d'une tranchée, juste devant moi. Je regarde Jack dans les yeux, il me crie dessus. Je lui répons en hurlant : "Je n'entends rien !". Je jette un œil par-dessus le rebord et me retrouve aussitôt projeté au fond du trou, soufflé par l'explosion d'un char allemand."

E

N

F



"The German tank is on fire, the crew trying to escape from the burning beast. A second impact coming from the south, one impact after the other, can this be...? Under a storm of shell impacts, our infantry swarms the field, Patton's 3rd army turns the tide. More German tanks are set on fire. The few German tanks that are unharmed, pull back to the cover of the trees, covering the retreat of their infantry."

E

"Hij staat in brand. De mannen proberen eruit te komen, maar een tweede granaat slaat in. Waar komt dit vandaan? Onder een storm van granaatslagen snelt het 3e leger van Patton ons te hulp! Meer Duitse tanks worden geraakt en de overige Duitse tanks trekken zich terug achter de bomenrij. De soldaten volgen."

N

F

"Le char allemand s'embrase, l'équipage tente de s'extraire de la bête rapidement dévorée par les flammes. On entend un second obus tiré du sud, encore un impact, puis d'autres... Cela pourrait-il être...? Sous un déluge de feu, notre infanterie envahit le champ de bataille, la 3ème armée de Patton renverse le cours des choses. Plusieurs chars allemands sont désormais en proie aux flammes. Ceux encore intacts se replient à l'abri des arbres, tout en couvrant la retraite de leur infanterie."



Bastogne, 10:00, 27th of December 1944

"We have gathered on the market square, or what is left of it. Yesterday seems already forgotten, however, since yesterday General Patton became the big hero of the Ardennes! We are getting new orders, to move on to the many towns, roads and forests like here in Bastogne waiting to be liberated."

Bastogne, 10:00u. 27 December 1944

"We hebben ons verzameld op het marktplein. Tja, wat er van over is dan. Generaal Patton en zijn 3e leger zijn de helden van de dag. We krijgen nieuwe orders. Nieuwe dorpen, wegen en bossen moeten worden bevrijd, net als hier in in de bossen rondom Bastogne."

Bastogne, 10h00, 27 décembre 1944

"Nous sommes rassemblés sur la place du marché, ou du moins ce qu'il en reste. La journée d'hier semble déjà loin, même si, depuis hier, le général Patton est considéré comme le grand héros des Ardennes ! Nous recevons de nouveaux ordres : progresser vers les nombreuses villes, routes et forêts qui, comme ici à Bastogne, attendent d'être libérées."



E

N

F

Prepare yourself!

To start a new game, unfold the battlefield board and place it in the center of the play area (see page 13). Players choose which side of the battle they will play: the Allies (green, star) or the Germans (red, cross).

E

Each player should then take their matching units from the box (25 per player) and place them next to the battlefield. It is recommended to sort them by unit type to make them easily accessible during play.

Shuffle the "Victory" and "Objective" cards separately and place them face down on the designated spots on the battlefield.

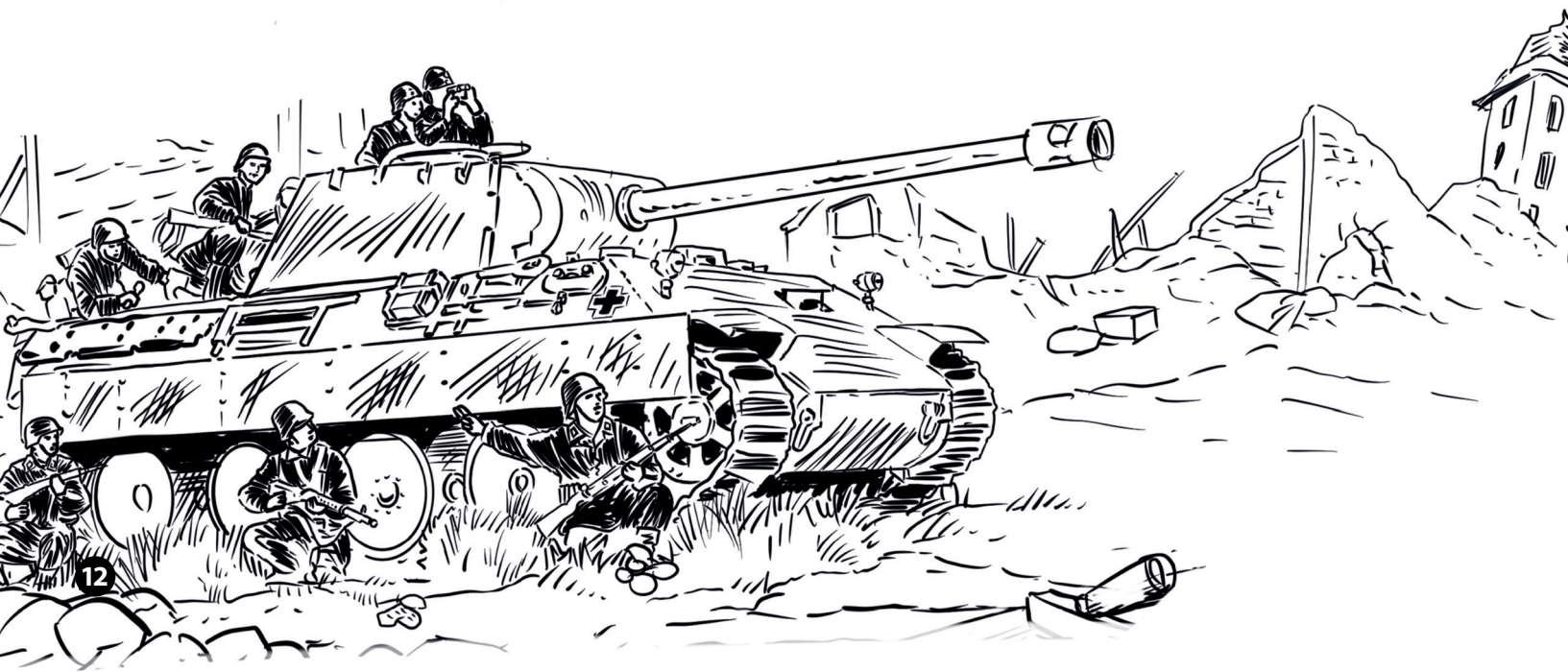
Objective

Choose a starting player or flip a coin. The starting player draws one Objective card from the top of the Objective deck. Then, the second player does the same. Objective cards are kept hidden from the other player.

Each drawn Objective card contains that player's unique win conditions. After viewing their win condition, each player places their Objective card facedown next to their units in the play area. Each player may view their own Objective card at any time during the course of play.

To win the game, a player will need to conquer the roads described on their objective card. Players conquer roads by placing units, starting from their own side and reaching to the other players' side. If, at any point, a player forms an uninterrupted line in this way, they conquer that road.

As an alternative objective, players may also win the game by being the first to conquer any 3 roads.



Attacking

It is unavoidable that units will eventually clash, because an opponent will try to prevent a player from reaching their side.

When 2 units clash (the **front** units touch each other and the active player attacks*), the strongest unit always wins.

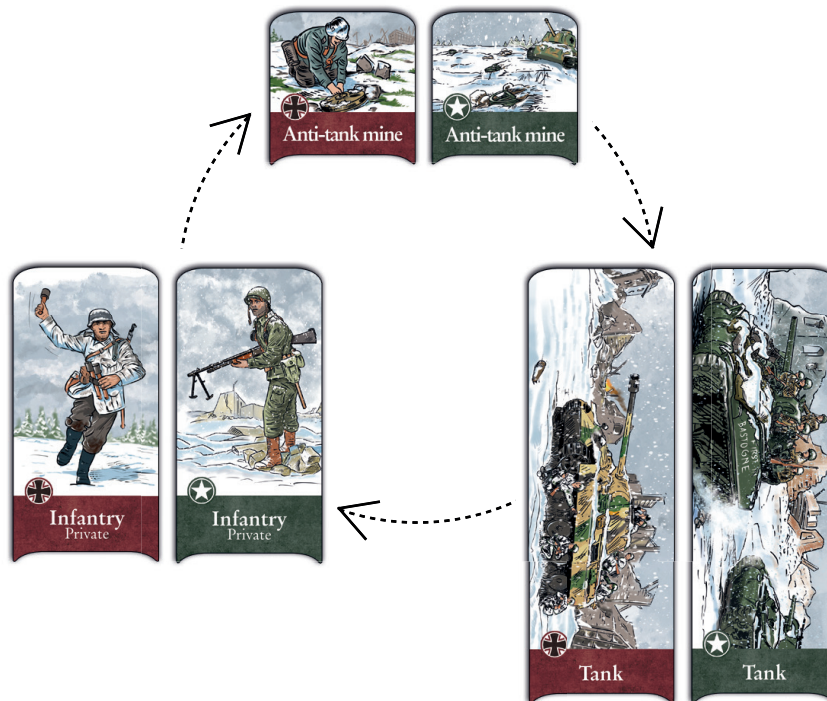
When a player with a stronger unit attacks their opponent, the opponent must withdraw the weaker unit from the battlefield and return it in their stock. This unit is available to use again by the opponent on their own turns. A gap appears and the player may now fill this gap with a unit or units from their own stock, if they have action points left.

The detail of who defeats who is further explained in the “unit section”. For now, it is enough to understand that a tank defeats infantry, infantry defeats an anti-tank mine and an anti-tank mine defeats a tank, see below.

Important rules to remember:

- Attacking is always optional, costs no action points at all and can be executed any time during a turn.
- Players can't attack a stronger unit.

* special rules apply for the mortar and commander tank, see the special unit section.



Units

The following pages contain the descriptions of all basic and special units that are used during the game. If you're new to Clash of the Ardennes, then consider playing a few games without the special units and Victory cards.

E

Anti-tank mine

The anti-tank mine occupies 1 tile and is widely used to fill in small gaps. The anti-tank mine defeats all tanks, but can be disarmed by all infantry and the spy.



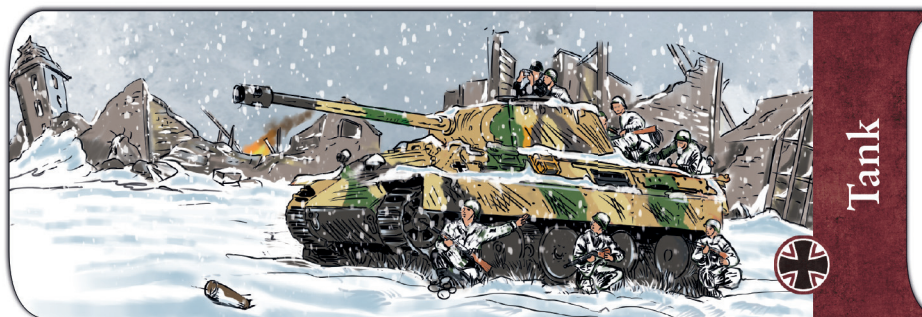
5x Allied anti-tank mines
5x German anti-tank mines

Tank

The tank occupies 3 tiles and can therefore advance very quickly. The tank defeats all infantry, but is defeated by the anti-tank mine and the spy.



7x Allied tanks



7x German tanks

Infantry

Infantry occupies 2 tiles (except the general, which occupies 5 tiles) and is the most common piece in the game. Each infantry unit has a rank. If 2 infantry units clash, the highest-ranking infantry unit wins. There are 5 playable infantry ranks (2 of them are 'special units', which are described on page 20 and page 21).

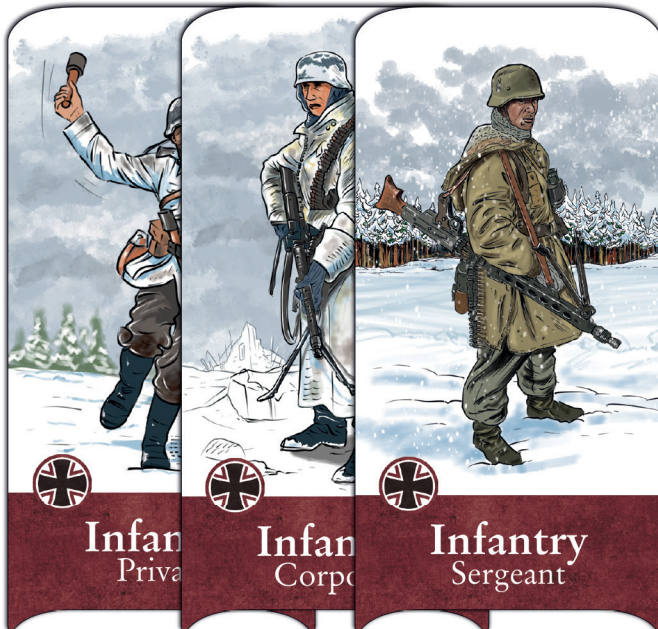
The Allied and German privates are the lowest in ranking, followed by the Allied and German corporals. The Allied and German sergeants are next in ranking.

If a higher-ranking Infantry unit clashes with **SEVERAL** lower-ranking infantry units in a line, **ALL lower-ranking infantry units** are removed from the battlefield together with weaker units (in this case anti-tank mines), *up to the point* when they meet another unit, which is a higher-ranking infantry unit, an infantry unit with the same rank or a stronger unit.

If two infantry units clash and they have the same rank, the same rule applies as a clash with other equal units. **BOTH** units are removed from the battlefield.

6x German infantry privates
2x German infantry corporals
1x German infantry sergeant

6x Allied infantry privates
2x Allied infantry corporals
1x Allied infantry sergeant



Special units

The following pages contain the descriptions of all special units that can be used during the game. Special units are limited in number (1 per type) and have special abilities that can affect the battlefield.

E

During a game, each player can only have 1 special unit on the battlefield. If a player wants to use any other special unit, they first have to retreat a leading special unit previously placed in a road (2 action points) or wait for it to be defeated by the opposing player.

Important to remember:

- When a player has conquered a road and a special unit is wedged in this road, they have reached their special unit limit (1) and cannot use another during the course of the game.

Infantry - General

The general behaves the same as all infantry units. Because the general is the highest in command, he defeats all infantry units, as well as the anti-tank mine. This special unit has the ability to make a huge step, because of the length of the unit (5 tiles). The general is defeated by all tanks and the spy.

Spy

The spy is the most cunning unit in the game. The spy occupies 1 tile only and therefore can always be placed. The spy defeats every other unit. Only an enemy spy can stop the other spy. Both spies are then removed from the battlefield.

Although the spy can attack any other unit and always wins, they can't wipe out a whole road. The downside of the spy is that (s)he can only attack the first 2 units that are in line. In the accidental case that the second unit is the enemy spy, the enemy spy will stand its ground and remain on the board.

Command tank

The command tank behaves the same as a normal tank, but has the extra special ability to flank on both roads, left and right, next to the road you placed it on. A player must place this special unit with the arrow pointing towards weaker units. If one of the arrows contacts with a part of any infantry unit, this infantry unit must be removed from the game board together with all other units in front of it (even if it contains stronger units like anti-tank mines or the spy). This is a powerful special unit, because it can clear up to 3 roads at once.

Important rules to remember:

- You can't flank the opponents tanks or command tank. You can only flank infantry units.
- The player who attacks, always decides which unit they attack and which unit not.

Note: in the 'Game examples and tactics' section, the command tank is described in more detail.

Infantry - Mortar

The mortar (infantry unit) has the special ability to attack from a distance. When deployed, a player can **only** attack the lowest ranking infantry unit (private) who is exactly 2 roads away from the mortar and in line with the arrow of the mortar (left side ONLY). This infantry unit must be removed from the game board together with all other units in front of it (even if it contains stronger units like tanks, higher ranking infantry or the spy).

When in *direct* contact (clash), the mortar only wins against the anti-tank mine, but loses against all other infantry units, tanks and the spy.

Note: the Mortar may shoot over a captured road. In the 'Game examples and tactics' section, the mortar is described in more detail.



1x Special unit
Infantry - German mortar

1x Special unit
Infantry - Allied mortar

1x Special unit
German spy

1x Special unit
Allied spy



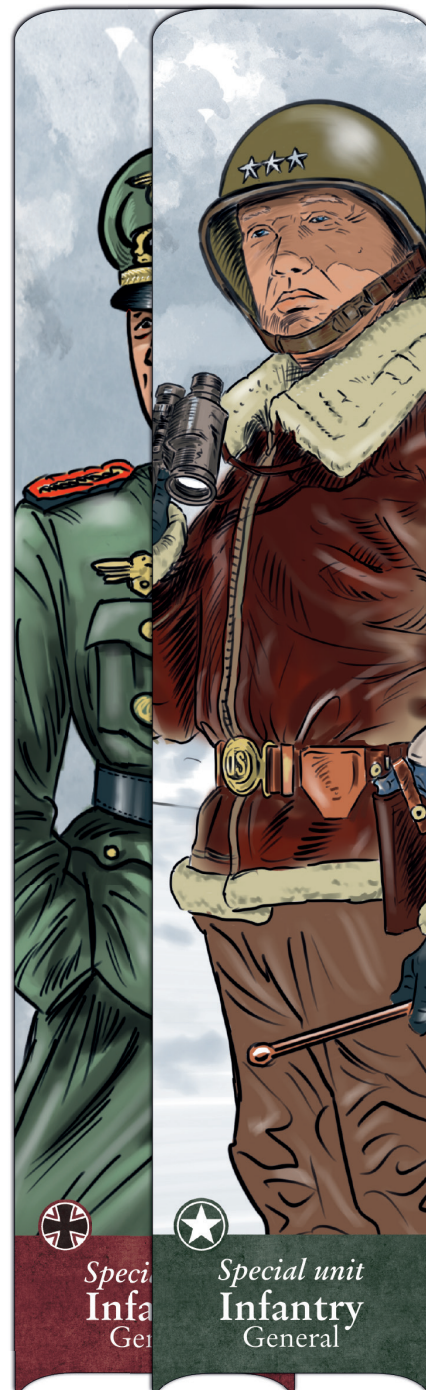
1x Special unit
Infantry - German General

1x Special unit
Infantry - Allied General



1x Special unit
German command tank

1x Special unit
Allied command tank



1x Special unit
Infantry - German General

1x Special unit
Infantry - Allied General

Bereid je voor!

Zodra je een nieuw spel start, dien je eerst het slagveld open te vouwen (zie pagina 23). Beide spelers kiezen hun zijde. Geallieerden (groene ster) of de Duitsers (rood kruis).

Plaats alle houten eenheden (units) naast het slagveld. Zorg dat de eenheden geordend liggen, zodat je makkelijk kunt zien hoeveel je er van elk soort nog hebt. De 4 'Special units' leg je ook bij elkaar.

N

Schud de 'Victory-' en 'Objective' kaarten (Zege- en Doelenkaarten) en plaats ze op de kop, op de aangeven plekken op het slagveld.

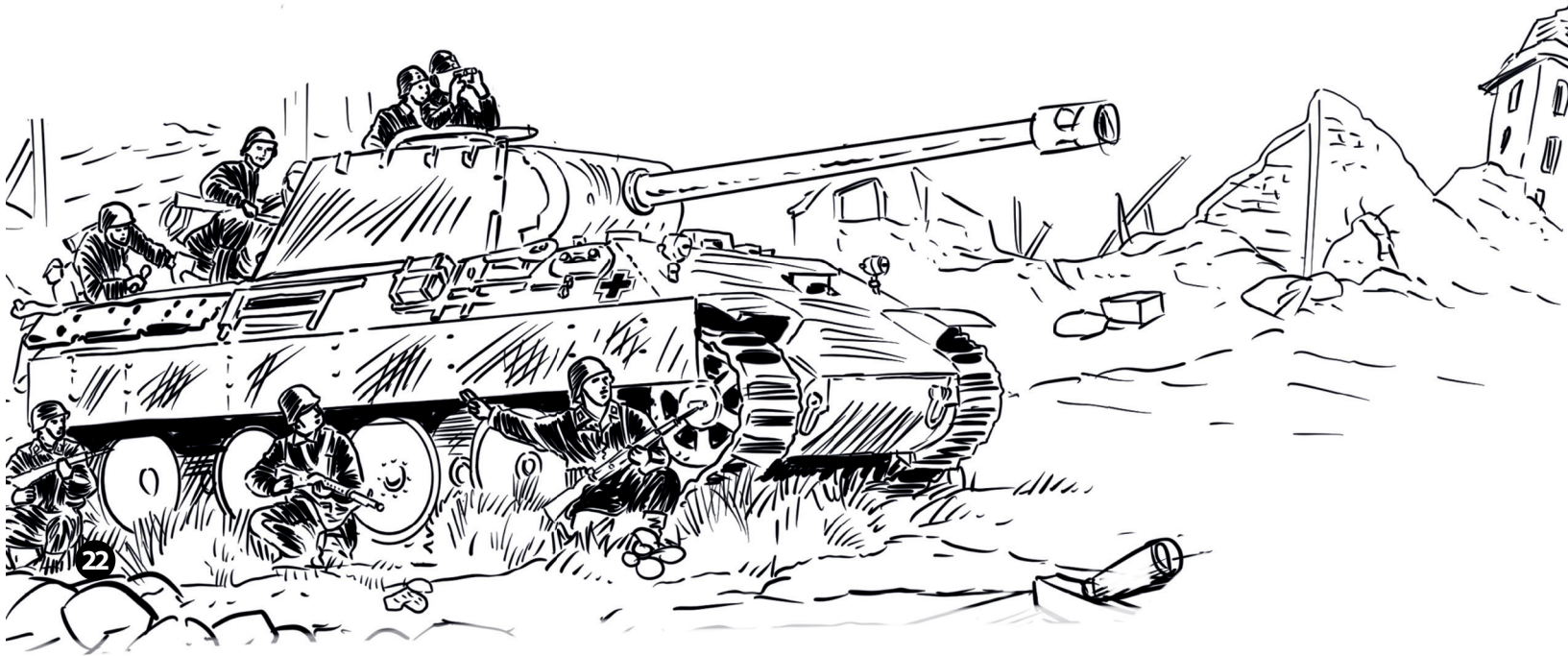
Doel van het spel

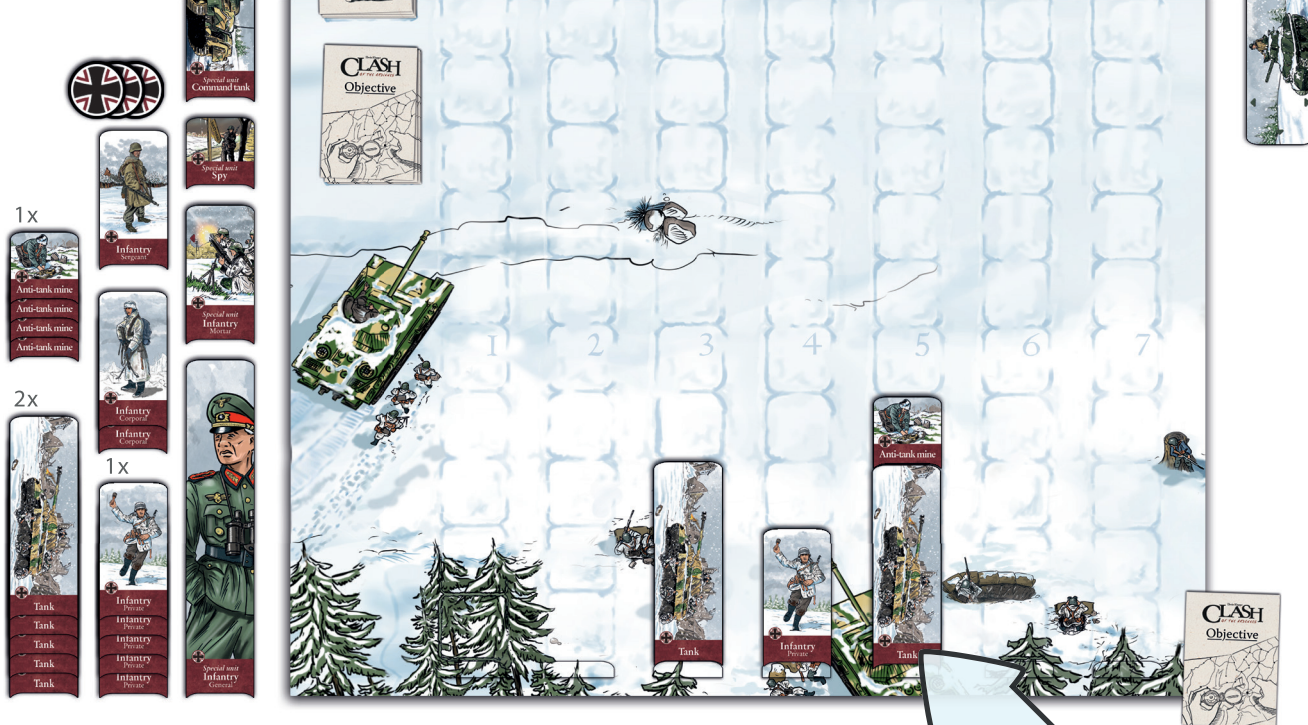
Bepaal wie het spel mag beginnen of gebruik een munt om te tossen. Deze speler mag als eerste een Objective kaart pakken. De andere speler pakt de volgende Objective kaart.

Deze kaart bevat jouw doel van het spel. Lees hem nauwkeurig, houd hem geheim en leg hem op de kop naast je eenheden.

Jouw doel is om wegen te veroveren (welke dat zijn worden omschreven op je Objective kaart). Je kunt wegen veroveren door het plaatsen van eenheden op 1 van de 7 wegen. Je start altijd vanuit je eigen zijde (vanaf een startblok) en je bouwt je legers op richting de andere zijde, door het plaatsen van aaneengesloten eenheden. Als je het einde van een weg hebt bereikt, dan heb jij de weg veroverd en is hij van jou.

Je kunt het spel ook winnen als je 3 willekeurige wegen hebt veroverd.





VOORBEELD: start van een spel

Hier kun je zien dat de Duitser 4 eenheden heeft geplaatst (1x infanterie, 2 tanks en 1 antitankmijn) op de wegen 3, 4, en 5. Dit betekent dat hij zijn 4 actiepunten heeft verbruikt, dus de Geallieerde mag zijn ronde beginnen.

De eerste stappen

Je speelt het spel om de beurt. In elke beurt heeft een speler 4 actiepunten, vrij te besteden. Dit zijn de acties:

- Plaats een willekeurige eenheid op een willekeurige weg _____ 1 actiepunten
- Neem de allerlaatste eenheid van een willekeurige weg en plaats hem aan de voorzijde op dezelfde weg _____ 2 actiepunten
- Neem een voorste eenheid terug en plaats hem terug in je voorraad _____ 2 actiepunten
- Neem een *geblokte* voorste eenheid terug en plaats hem terug in je voorraad _____ 3 actiepunten

Belangrijke regels om te onthouden:

1. Eenheden plaats je altijd vanuit je eigen zijde, startend bij 1 van de 7 startblokken.
2. De eenheden moeten altijd in contact met elkaar staan en moeten een aaneengesloten lijn vormen.
3. Je mag geen gat hebben tussen je eenheden (zie punt 2). De lijn moet altijd aaneengesloten blijven.
4. Als je alle actiepunten hebt verbruikt, is het de beurt van je tegenstander. Je *hoeft* niet al je actiepunten te gebruiken.
5. Eenheden kunnen nooit overlappen.

Aanvallen

Het is onvermijdelijk dat eenheden elkaar gaan tegenkomen en 'clashen' (botsen), want je tegenstander zal er alles aan doen om te voorkomen dat jij hun zijde bereikt.

Als 2 eenheden clashen (dat doen ze doordat de **voorste** eenheden elkaar aanraken en als je aanvalt*), dan wint de sterkste eenheid altijd.

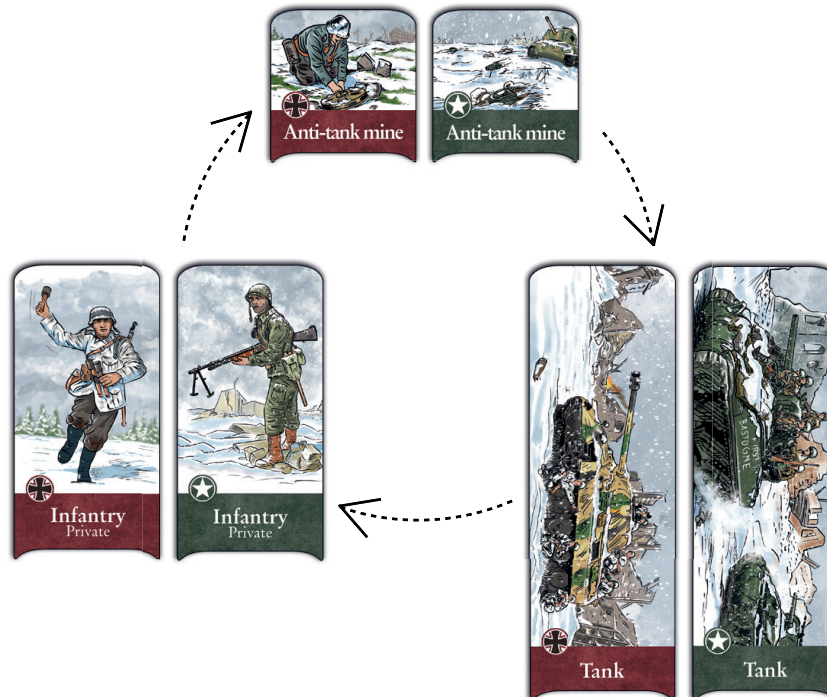
Als je jouw tegenstander aanvalt met een sterkere eenheid, dan moet jouw tegenstander de verloren eenheid terugplaatsen bij zijn voorraad (je tegenstander mag deze eenheid in zijn beurt gewoon weer gebruiken). Hierdoor ontstaat er een gat. Deze kun je eventueel opvullen met een eenheid of eenheden vanuit je eigen voorraad, mits je nog voldoende actiepunten over hebt.

Wie wie verslaat in detail wordt verderop in het regelboekje uitgelegd. Voor nu is het voldoende om te begrijpen dat een tank een soldaat verslaat, de soldaat verslaat/ontmanteld een antitankmijn en de antitankmijn verslaat de tank. Zie de illustratie hieronder ter verduidelijking.

Belangrijke regels om te onthouden:

- Aanvallen is altijd optioneel, kost geen actiepunten en kun je uitvoeren gedurende je gehele beurt.
- Je kunt een sterkere eenheid nooit aanvallen.

* Speciale regels gelden voor de mortier en de commandotank, zie verderop in het boekje.



Dezelfde eenheden in lijn

Zodra je aanvalt (bijvoorbeeld, infanterie valt een antitankmijn aan), dan moeten al deze zelfde eenheden (in dit geval alle antitankmijnen) die in een lijn staan worden verwijderd **plus** alle eenheden die ook zwakker zijn als de aanvallende eenheid. Dit betekent: plaats niet teveel zelfde eenheden achter elkaar. Je kunt ze beter afwisselen.

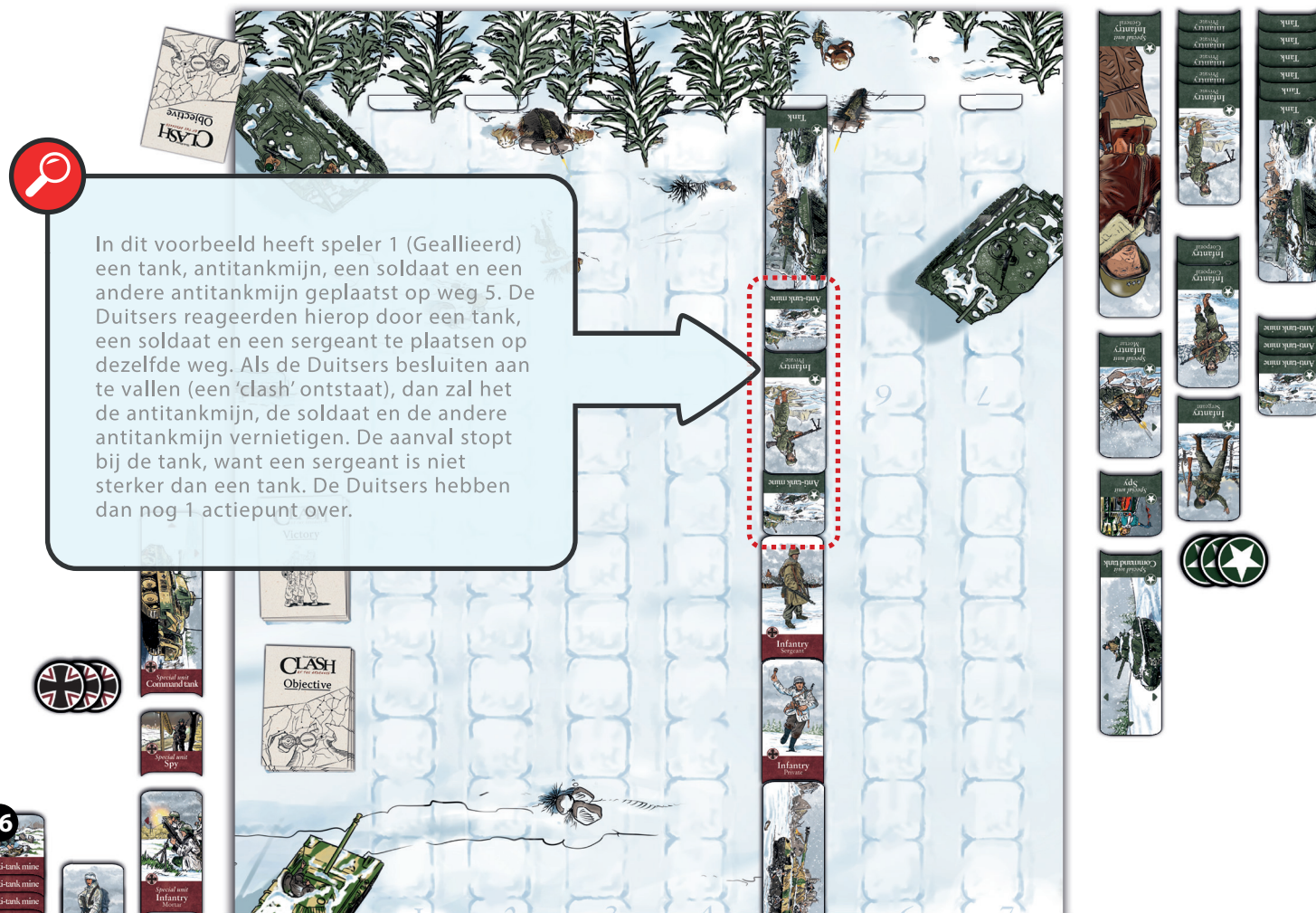
Belangrijke regel om te onthouden:

- Een aanval stopt **ALTIJD** op het moment wanneer je een sterkere tegenstander tegenkomt, een eenheid die precies hetzelfde is of een eenheid met dezelfde rang.

N

Gelijkwaardige tegenstanders

Wanneer gelijkwaardige tegenstanders (precies eenzelfde eenheid of een eenheid met dezelfde rang) elkaar treffen en je valt aan, dan dienen **ALLEEN** deze 2 eenheden te worden teruggenomen van het slagveld.



Blokkeren

Tijdens een beurt, kan je ervoor kiezen om de tegenstander te blokkeren met een sterkere eenheid. In plaats van aan te vallen, laat je de sterkere eenheid tegenover de zwakkere eenheid staan. Zodra de tegenstander aan de beurt is, is er geen ruimte om een eenheid te plaatsen en kan je tegenstander alleen de geblokkeerde eenheid terugtrekken. Al kost dit 3 dure actiepunten...

Tip:

Je hoeft niet per se aan te vallen: blokkeren is een slimme manier om de weg in jouw voordeel te behouden. Gebruik het vaak.

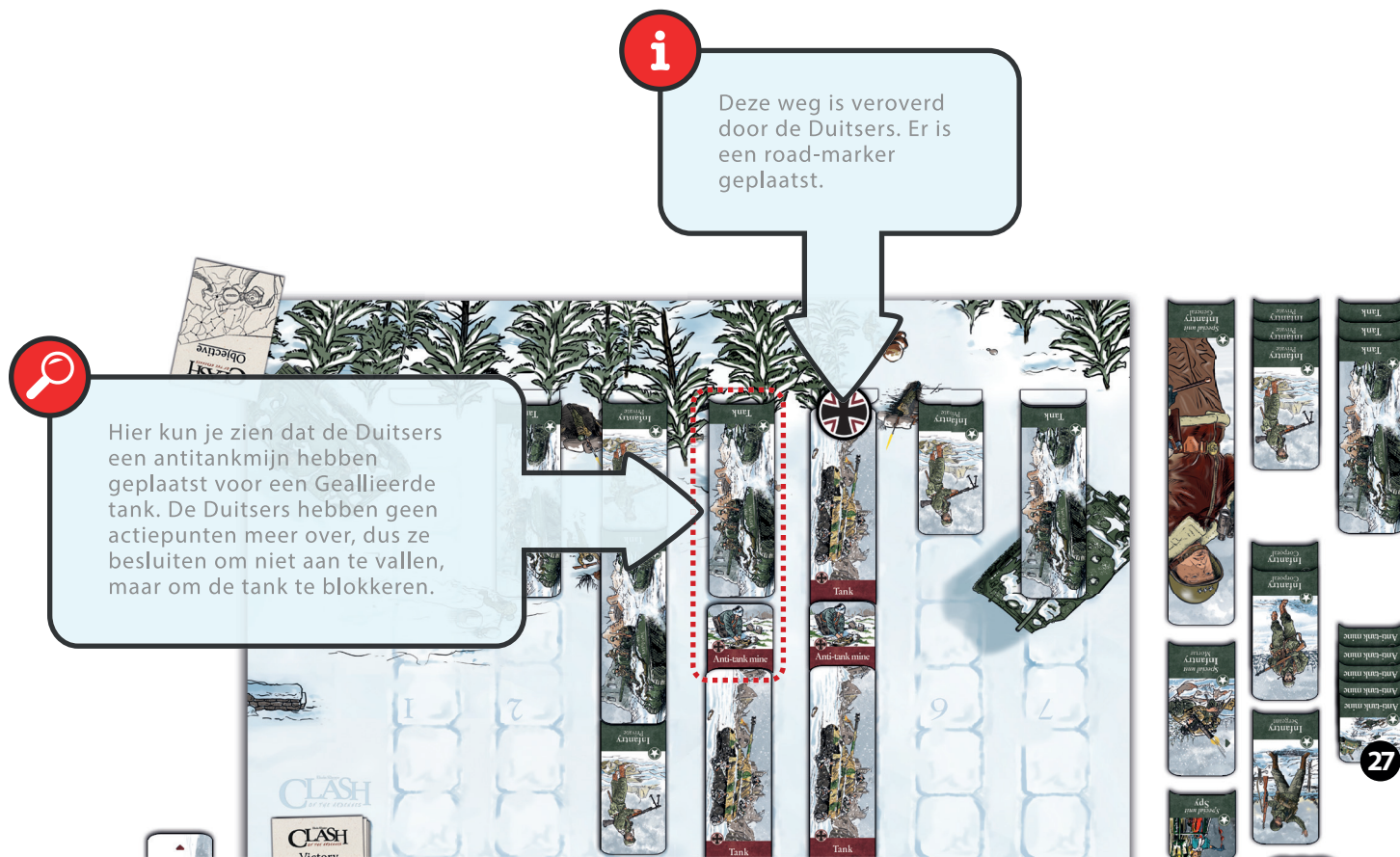
N

Een weg veroveren

Zodra je het einde van een weg hebt bereikt, dan heb je hem veroverd. Als je de weg hebt veroverd mag je een Victory kaart trekken en een road-marker plaatsen op het einde van de weg. Lees de Victory kaart en gebruik hem zoals beschreven op de kaart.

Belangrijke regels om te onthouden:

- Je kunt een voorste eenheid van een veroverde weg niet terughalen.
- Je mag een weg of startblok nooit overlappen met een eenheid, hij moet altijd aansluiten.
- Je mag een Victory kaart alleen tijdens je eigen beurt inzetten



Eenheden

Op de volgende pagina's tref je de beschrijvingen van alle (speciale) eenheden aan die je kunt gebruiken gedurende het spel. Mocht je Clash of the Ardennes voor het eerst spelen dan raden we je aan om een paar spellen te spelen zonder de speciale eenheden en de Victory kaarten.

Antitankmijn

De antitankmijn is 1 blok groot en kun je goed gebruiken voor het opvullen van kleine gaten. De antitankmijn verslaat alle tanks, maar kan ontmanteld worden door alle infanterie eenheden en de spion.

N



5x Geallieerde antitankmijnen
5x Duitse antitankmijnen

Tank

De tank beslaat 3 blokken en kan daardoor snel vooruitgang boeken. De tank verslaat alle infanterie eenheden, maar wordt verslagen door de antitankmijn en de spion.



7x Geallieerde tanks



7x Duitse tanks

Infanterie

Infanterie eenheden bestaan uit 2 blokken (behalve de generaal, die beslaat er 5) en is het meest voorkomende eenheid in het spel. Elke infanterie eenheid heeft een eigen rang. Als 2 infanterie eenheden 'clashen', dan wint de hoogste in rang. Er zijn 5 speelbare rangen (waarvan er 2 speciale eenheden zijn, deze worden beschreven op pagina 30 en 31).

De Geallieerde en Duitse soldaten (private) hebben de laagste rang, gevolgd door de Geallieerde en Duitse korporalen (corporal). De Geallieerde en Duitse sergeanten (sergeant) zijn de volgende in rang.

Als een eenheid met hogere rang 'clasht' met meerdere eenheden van lagere rang, dan worden **ALLE eenheden met een lagere rang** verwijderd van het slagveld plus alle zwakkere eenheden (in dit geval antitankmijnen) tot aan het moment dat deze eenheid een andere eenheid treft die een hogere rang heeft, eenzelfde rang heeft of een sterkere eenheid is.

Mochten twee infanterie eenheden 'clashen' die dezelfde rang hebben, dan geldt dezelfde regel als wanneer twee dezelfde eenheden 'clashen'. Dan worden alleen de twee zelfde eenheden verwijderd van het slagveld.

N

6x Duitse infanterie soldaten
2x Duitse infanterie korporalen
1x Duitse infanterie sergeant



6x Geallieerde infanterie soldaten
2x Geallieerde infanterie korporalen
1x Geallieerde infanterie sergeant



Speciale eenheden

De volgende pagina's bevatten alle beschrijvingen van de speciale eenheden die je kunt gebruiken gedurende het spel. Speciale eenheden zijn speciaal omdat je er slechts 1 van hebt en ze hebben allen een eigen speciale eigenschap.

Gedurende het spel mag elke speler slechts 1 speciale eenheid op het slagveld hebben. Wil je een andere speciale eenheid gebruiken, dan zul je eerst de andere speciale eenheid moeten terugtrekken (2 actiepunten) of je laat je speciale eenheid verslaan door de tegenstander.

N

Belangrijke regel om te onthouden:

- Als je een weg hebt veroverd en je speciale eenheid ligt in deze weg, dan kun je gedurende het gehele spel geen andere speciale eenheid meer gebruiken.

Infanterie - Generaal

De generaal werkt hetzelfde als de infanterie eenheden, maar omdat de generaal de hoogste in rang is, verslaat hij alle andere infanterie eenheden en ook antitankmijnen. Het voordeel van de generaal is dat de generaal een grote stap kan zetten (5 blokken). De generaal kan verslagen worden door alle tanks en de spion.

Spion

De spion is de meest sluwe eenheid van het spel. De spion is slechts 1 blok groot en kun je dus altijd plaatsen. De spion verslaat alle eenheden. Alleen de spion van de tegenstander kan hem/haar tegenhouden. Beide spionnen worden dan verwijderd van het slagveld.

Ondanks dat de spion iedereen verslaat, kun je niet een hele weg aanvallen. De spion kan enkel de eerste 2 eenheden aanvallen (ongeacht welke eenheden dit zijn). Mocht de tweede eenheid toevallig ook een spion zijn, dan blijft deze spion staan op het slagveld.

Commando tank

De commando tank werkt hetzelfde als een gewone tank, enkel kan de commando tank ook flankeren aan beide aanliggende wegen. Je moet de commando tank zo positioneren dat de pijlen wijzen naar een deel van de zwakkere eenheden. Mocht 1 van de pijlen wijzen naar een infanterie eenheid en de commando tank valt aan, dan wordt deze eenheid verwijderd plus alle opvolgende eenheden in deze weg (ook als het sterkere eenheden bevat, zoals een antitankmijn of spion). Let op, de commando tank is een zeer sterke eenheid en kan 3 wegen wegvegen in 1 aanval.

Belangrijke regels om te onthouden:

- Je kunt de tanks en de commando tank van je tegenstander niet flankeren. Je kunt alleen infanterie flankeren.
- Als je aanvalt, bepaal je zelf wie je aanvalt.

Opmerking: In de "spelvoorbeelden en tactieken" sectie, wordt de commando tank uitgebreider beschreven.

Infanterie - Mortier

De mortier (infanterie) kan als hij wordt geplaatst over een (veroverde) weg heen schieten. De mortier kan alleen een infanterie soldaat aanvallen (laagste infanterie eenheid in rang) zolang de pijl in lijn ligt met (een deel van) de soldaat en links 2 wegen is verwijderd. Deze soldaat moet na een aanval verwijderd worden plus alle opvolgende eenheden in deze weg (ook als het sterkere eenheden bevat, zoals een tank, infanterie met een hogere rang of de spion).

In direct contact verliest de mortier van alle eenheden, behalve de antitankmijn.

Opmerking: In de "spelvoorbeelden en tactieken" sectie, wordt de mortier uitgebreider beschreven.



1x Speciale eenheid - Infanterie -
Duitse mortier

1x Speciale eenheid - Infanterie -
Geallieerde mortier

1x Speciale eenheid - Duitse spion
1x Speciale eenheid - Geallieerde spion



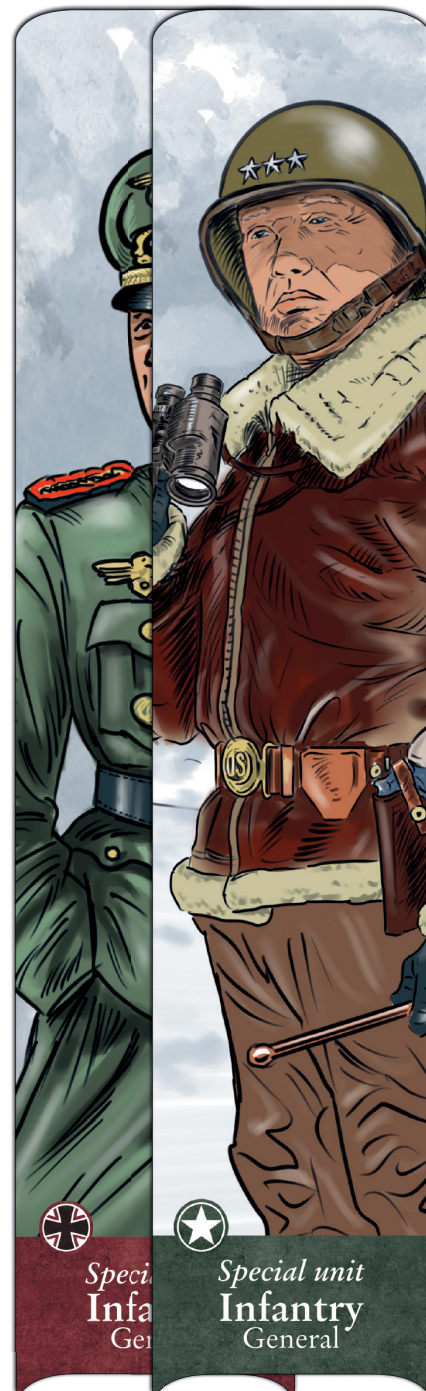
1x Speciale eenheid
Infanterie - Duitse generaal

1x Speciale eenheid
Infanterie - Geallieerde generaal



1x Speciale eenheid - Duitse
commando tank

1x Speciale eenheid - Geallieerde
commando tank



Speciale
Infanterie
Generaal

Special unit
Infantry
General

Préparez-vous !

Pour commencer, dépliez le plateau représentant le champ de bataille et placez-le au centre de la table (voir page 33). Les joueurs choisissent quel camp jouer : les Alliés (vert, étoile) ou les Allemands (rouge, croix).

Ensuite, chaque joueur prend dans la boîte les unités correspondantes (25 par joueur) et les place à côté du champ de bataille. Il est recommandé de trier les unités par type afin de faciliter leur utilisation au cours de la partie.

Mélangez séparément les cartes "Victoire" et "Objectif" et placez-les, face cachée, aux endroits prévus sur le champ de bataille.

F

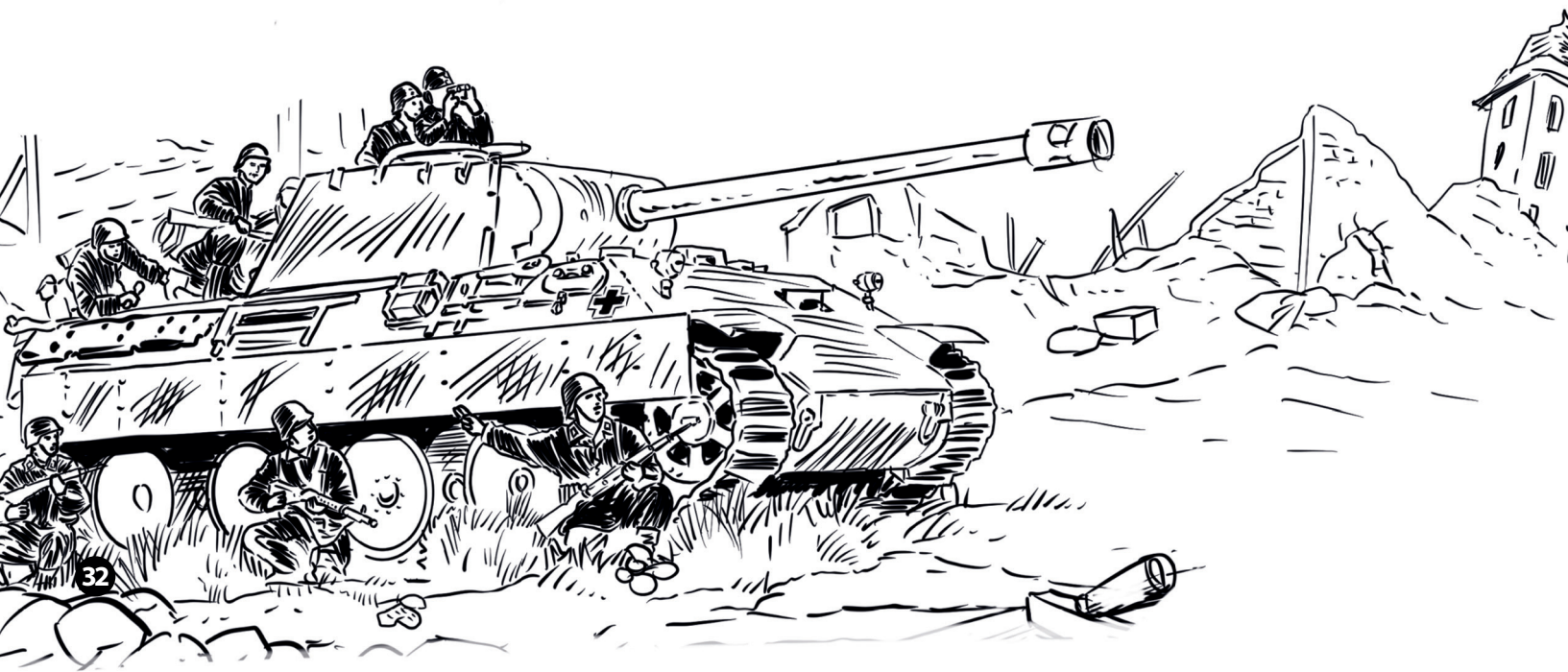
Objectifs

Mettez-vous d'accord sur qui sera le premier joueur, ou bien tirez à pile ou face. Le premier joueur pioche une (1) carte Objectif du dessus du paquet d'Objectifs. Ensuite, le deuxième joueur fait de même. Ne révélez pas votre carte Objectif au joueur adverse.

Votre carte Objectif contient des conditions de victoire qui vous sont propres. Après en avoir pris connaissance, placez votre carte Objectif, face cachée, de votre côté du plateau. Vous pouvez consulter votre carte Objectif à tout moment.

Pour gagner la partie, un joueur doit conquérir les routes indiquées sur sa carte Objectif. Vous allez conquérir des routes grâce aux unités que vous déployez, en partant de votre côté du champ de bataille et en atteignant le côté adverse. Si, à un moment donné, un joueur parvient à former une colonne ininterrompue d'unités sur une route, il la conquiert.

Il existe un objectif alternatif : il est également possible de gagner la partie en étant le premier à conquérir 3 routes.

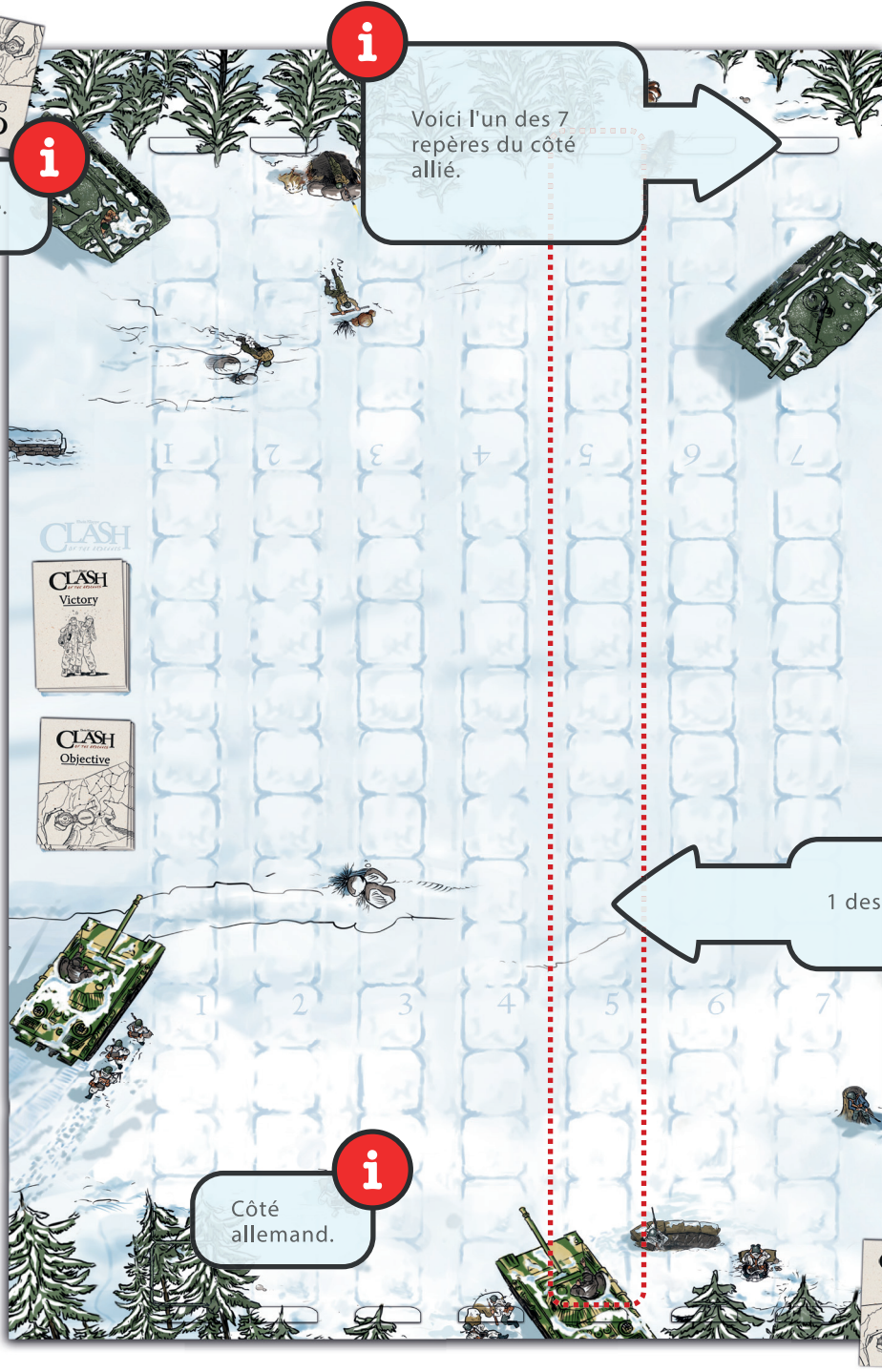


Côté allié.

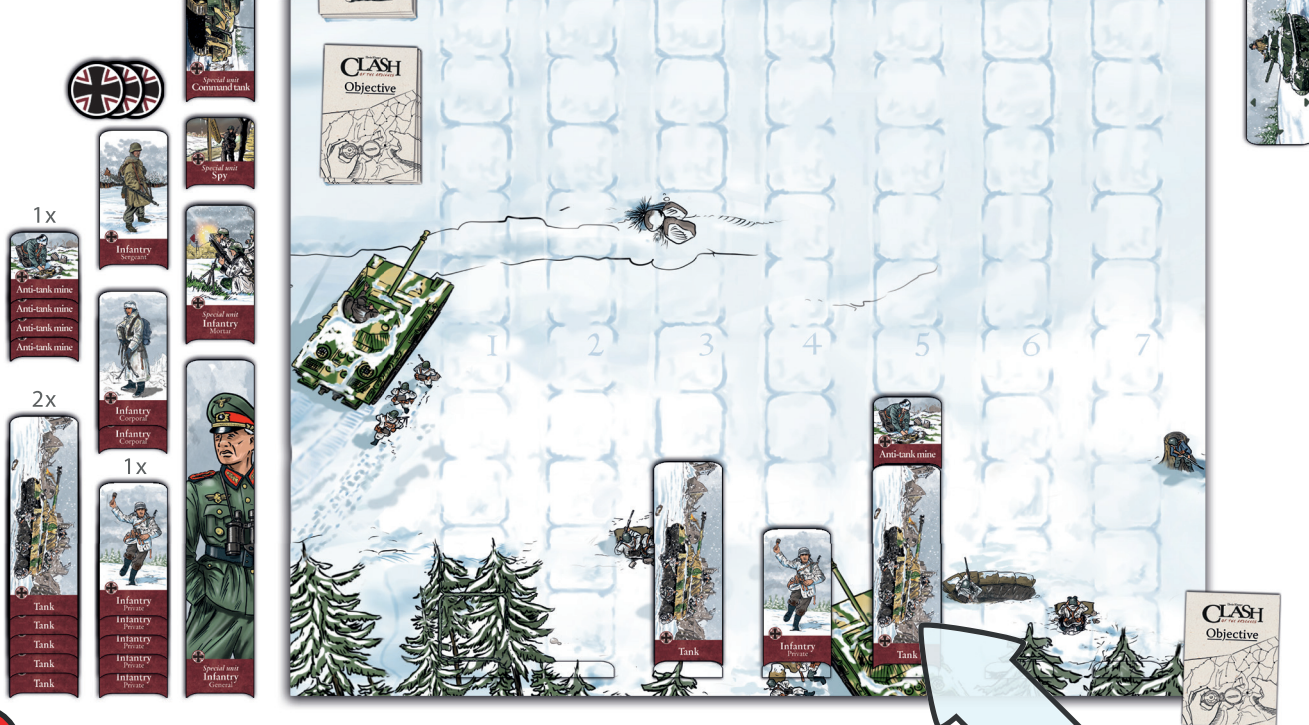
Voici l'un des 7 repères du côté allié.

Côté allemand.

1 des 7 routes.



F



EXEMPLE : début d'une nouvelle partie

Ici, vous pouvez voir que les Allemands ont placé 4 unités (1 soldat, 2 chars et 1 mine antichars) sur les routes 3, 4 et 5. Cela fait un total de 4 points d'action utilisés, et c'est donc aux Alliés de commencer leur tour.

Combat rapproché

La partie se joue en manches, chaque joueur jouant un seul tour par manche. Chaque joueur commence son tour avec 4 points d'action. Les joueurs peuvent dépenser tous leurs points d'action ou choisir de n'en dépenser qu'une partie. Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, tant que vous ne dépensez pas plus que les 4 points d'action disponibles. Voici une liste des actions possibles et de leur coût :

- | | | |
|---|--------|-------------------|
| - Prendre une unité de sa réserve et la placer sur n'importe quelle route _____ | Coût : | 1 point d'action |
| - Prendre votre unité la plus à l'arrière d'une route et la faire monter en première ligne sur cette même route _ | | 2 points d'action |
| - Replier une unité qui se trouve en première ligne, en la replaçant dans votre réserve _____ | | 2 points d'action |
| - Replier une unité bloquée en première ligne, en la replaçant dans votre réserve. _____ | | 3 points d'action |

Règles importantes à retenir :

1. Pour faire avancer vos unités sur une route, vous devez faire monter en première ligne l'unité la plus proche du repère situé de votre côté du champ de bataille.
2. En effet, vos unités doivent toujours être en contact les unes avec les autres et former une colonne ininterrompue.
3. Il ne doit pas y avoir d'écart entre les unités d'un joueur (voir point 2) : la colonne doit rester ininterrompue.
4. Lorsqu'un joueur a terminé ses actions, c'est au tour de son adversaire. Les points d'action non utilisés sont perdus, ils ne sont pas conservés d'un tour à l'autre.
5. Les unités ne peuvent jamais se chevaucher.

Attaquer

Inévitablement, les unités des deux joueurs vont finir par s'affronter, chacun essayant d'empêcher l'adversaire d'atteindre son camp.

Lorsque 2 unités s'affrontent (les unités en première ligne se touchent et le joueur actif attaque*), l'unité la plus puissante gagne toujours.

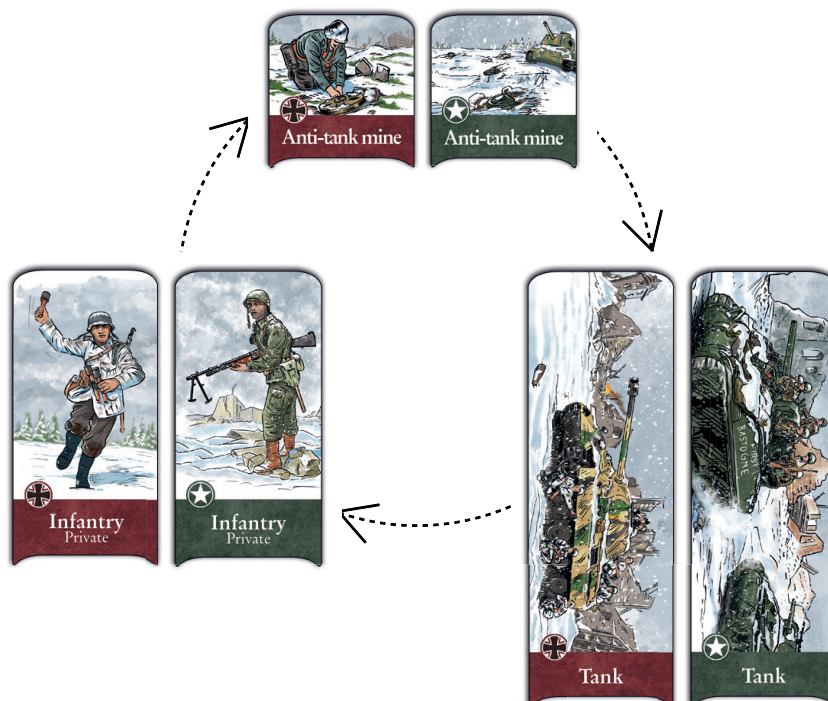
Lorsque vous attaquez votre adversaire avec une unité plus puissante que la sienne, l'adversaire doit retirer son unité du champ de bataille et la remettre dans sa réserve. Votre adversaire pourra l'utiliser à nouveau lors de son prochain tour. Un écart apparaît : vous pouvez le combler avec une ou plusieurs unités de votre réserve, à condition qu'il vous reste des points d'action.

Pour en savoir plus sur qui détruit qui, veuillez consulter le chapitre "Unités". Pour l'instant, il suffit de comprendre qu'un char détruit une unité d'infanterie, qu'une unité d'infanterie détruit une mine antichars et qu'une mine antichars détruit un char. Voir plus bas.

Règles importantes à retenir :

- L'attaque est toujours facultative, ne coûte aucun point d'action et peut être exécutée à tout moment pendant votre tour.
- Vous ne pouvez pas attaquer une unité plus forte que la vôtre.

* Des règles spéciales s'appliquent au Mortier et au Char de Commandement (voir chapitre "Unités spéciales").



Colonne d'unités identiques

Lorsque vous attaquez (exemple : un soldat attaque une mine antichars), toutes les unités identiques (ici, les mines antichars) qui suivent doivent être retirées, ainsi que toutes les unités plus faibles que l'unité attaquante. Autrement dit, évitez de placer trop d'unités identiques les unes à la suite des autres : mieux vaut alterner avec d'autres types d'unités.

Règle importante à retenir :

- Une attaque s'arrête **TOUJOURS** dès l'instant où votre unité rencontre une unité plus puissante, identique ou de même grade.

F Unités de force égale

Lorsque deux unités de force égale (unités identiques ou de même grade) s'affrontent en combat rapproché, **SEULES** ces 2 unités sont retirées. Par exemple, si deux mines antichars s'affrontent, **SEULES** les deux mines antichars sont retirées du champ de bataille.

Dans ce cas, les Alliés ont placé un char, une mine antichars, un soldat et une autre mine antichars sur la route 5. Les Allemands réagissent et placent un char, un soldat et un sergent sur la même route. Si les Allemands décident d'attaquer (affrontement), le sergent détruit la mine antichars, le soldat et l'autre mine antichars. L'attaque s'arrête au char, car le sergent est moins puissant que le char. Il reste aux Allemands encore 1 point d'action.

The illustration shows a game board with a grid of routes. A blue callout box with a magnifying glass icon contains the text. The board features various units: a green tank, a red tank, a green soldier, a red soldier, and a green sergeant. There are also mine cards and objective cards. A command tank is also visible. The board is numbered 1 through 7. A red dashed box highlights a column of units on route 5: a tank, a mine, an infantry, another mine, and another tank. A red arrow points from the callout box to this column.

Bloquer l'ennemi

A son tour, un joueur peut vouloir "bloquer" ses adversaires avec une unité plus puissante. Au lieu d'attaquer, le joueur laisse son unité la plus forte toucher l'unité la plus faible. Lorsque c'est le tour de ses adversaires, il n'y a pas de place pour placer une unité adverse plus forte sur cette route, et donc retirer son unité avant est la seule option. Cela leur coûte 3 précieux points d'action...

Conseil :

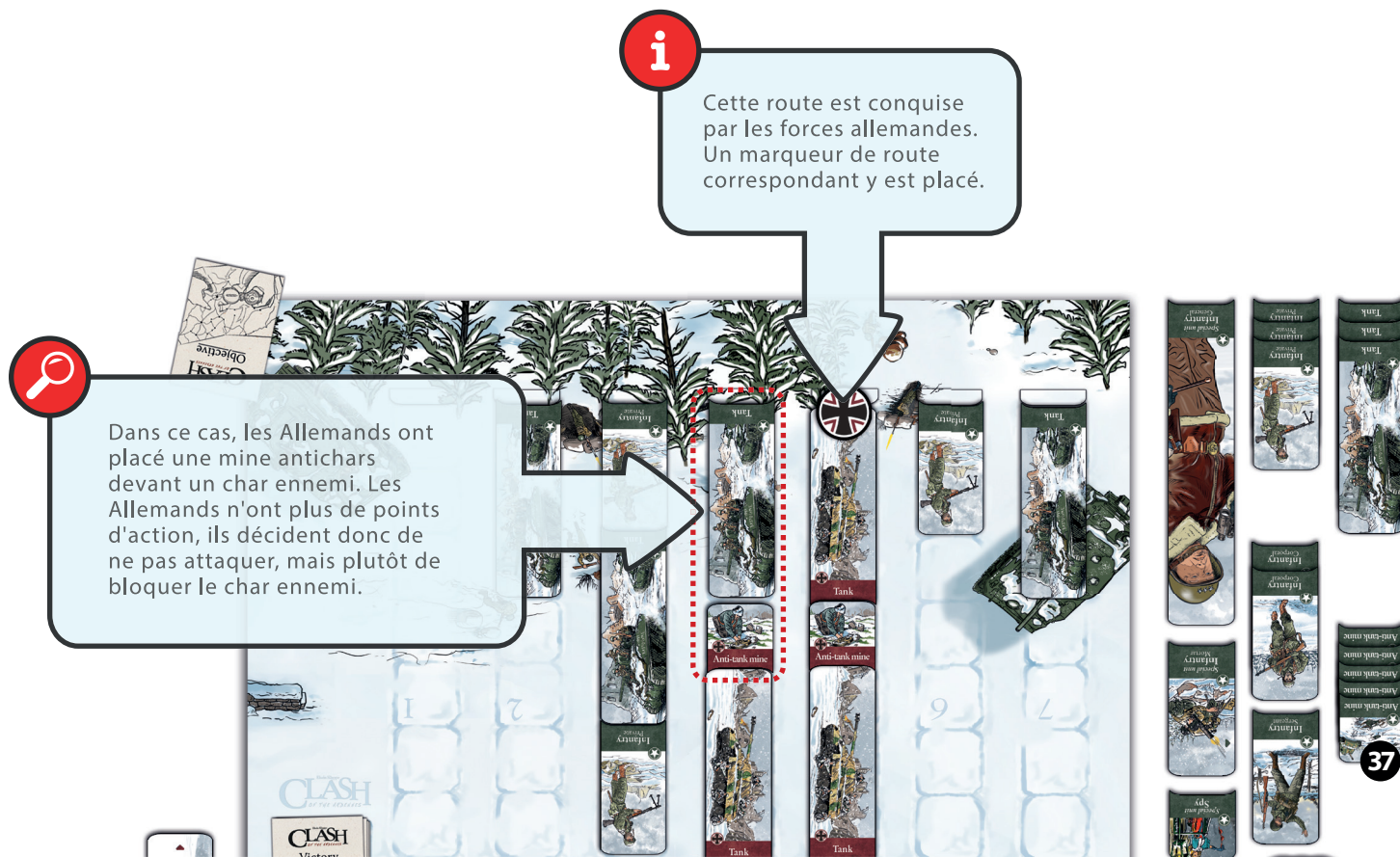
Un joueur n'est pas obligé d'attaquer une unité ennemie : le blocage est un moyen judicieux de garder l'avantage sur une route. Utilisez-le souvent.

Conquérir une route

Lorsqu'un joueur atteint le bout de la route avec une unité, il conquiert cette route. Le joueur peut maintenant tirer 1 "carte Victoire" et placer un "marqueur de route" sur cette route. Lisez la carte Victoire et appliquez ses effets.

Règles importantes à retenir :

- Vous ne pouvez pas replier une unité qui se trouve en première ligne sur une route conquise.
- Vos unités ne peuvent jamais chevaucher les limites d'une route.
- Vous ne pouvez utiliser une carte Victoire que lors de vos propres manches.



Unités

Les pages suivantes décrivent les unités de base et les unités spéciales utilisables au cours de la partie. Si vous débutez dans Clash of the Ardennes, nous vous recommandons de jouer quelques parties sans unités spéciales ni cartes Victoire.

Mine antichars

La mine antichars occupe 1 tuile et est généralement utilisée pour combler les petits écarts. La mine antichars défait tous les chars, mais peut être désarmée par l'espion et n'importe quelle unité d'infanterie.



5 mines antichars alliées
5 mines antichars allemandes

Char de combat

Le char occupe 3 tuiles et permet donc d'avancer très rapidement. Le char détruit n'importe quelle unité d'infanterie, mais peut être détruit par la mine antichars et par l'espion.



7 chars alliés



7 chars allemands

Infanterie

Les unités d'infanterie occupent 2 tuiles (sauf le Général, qui occupe 5 tuiles) et sont les unités les plus communes du jeu. Chaque unité d'infanterie a un grade. Si 2 unités d'infanterie s'affrontent, c'est la plus gradée qui remporte le combat. Il existe 5 types d'unités d'infanterie différentes (parmi lesquelles 2 sont des "unités spéciales", décrites en pages 40 et 41).

Chez les Alliés comme chez les Allemands, les soldats sont les unités d'infanterie les moins gradées, suivis des caporaux puis des sergents.

Si l'une de vos unités d'infanterie affronte PLUSIEURS unités d'infanterie moins gradées qu'elle, ces dernières sont TOUTES retirées du champ de bataille, ainsi que les unités plus faibles (dans ce cas, les mines antichars), jusqu'à ce que votre unité rencontre une unité d'infanterie aussi gradée ou plus gradée, ou une unité plus puissante.

Si deux unités d'infanterie de même grade s'affrontent, la règle habituelle sur les affrontements entre unités égales s'applique. Les DEUX unités sont donc retirées du champ de bataille.

F

6 soldats allemands
2 caporaux allemands
1 sergent allemand



6 soldats alliés
2 caporaux alliés
1 sergent allié



Unités spéciales

Les pages suivantes décrivent les unités spéciales utilisables au cours de la partie. Les unités spéciales sont limitées (1 par type) et possèdent des capacités spécifiques qui peuvent affecter le champ de bataille.

Au cours de la partie, chaque joueur ne peut avoir qu'une seule unité spéciale sur le champ de bataille. Si un joueur souhaite déployer une autre unité spéciale, alors son unité spéciale déjà présente en première ligne sur une route doit se replier (2 points d'action) ou attendre d'être vaincue par le joueur adverse.

Règle importante à retenir :

- Si un joueur conquiert la route sur laquelle se trouve son unité spéciale, alors sa limite d'unités spéciales (1) sera atteinte pour le reste de la partie, et il ne pourra plus en placer d'autres.

F

Infanterie - Général

Le Général se comporte de la même manière que les autres unités d'infanterie. Comme le Général est le plus haut gradé, il bat toutes les unités d'infanterie, ainsi que la mine antichars. Cette unité spéciale permet de grandes avancées, en raison de sa longueur (5 tuiles). Le Général peut être vaincu par n'importe quel char et par l'espion.

Espion

L'espion est l'unité la plus rusée du jeu. L'espion n'occupe qu'une seule tuile, ce qui le rend facile à placer. L'espion peut vaincre n'importe quelle autre unité. Seul un espion ennemi peut arrêter l'autre espion. Les deux espions sont alors retirés du champ de bataille.

Bien que l'espion puisse attaquer n'importe quelle autre unité et gagne toujours, il ne peut pas anéantir une route entière. En effet, l'inconvénient de l'espion est qu'il ne peut attaquer que les deux premières unités qui sont sur sa route. Dans l'éventualité où la deuxième unité est l'espion ennemi, ce dernier tient sa position et reste sur le plateau.

Char de commandement

Le char de commandement se comporte comme un char normal, mais sa capacité spéciale lui permet de prendre à revers les routes situées immédiatement à sa gauche et à sa droite. Vous devez placer cette unité spéciale avec la flèche pointant vers les unités les plus faibles. Si l'une des flèches entre en contact avec une unité d'infanterie, cette dernière doit être retirée du plateau de jeu, ainsi que toutes les unités situées devant elle (même s'il s'agit d'unités plus fortes que le char, telles que les mines antichars ou l'espion). C'est donc une unité spéciale puissante qui permet de dégager jusqu'à 3 routes à la fois.

Règles importantes à retenir :

- Vous ne pouvez pas prendre à revers les chars normaux ni le char de commandement de l'adversaire, seulement son infanterie.
- Le joueur actif décide toujours quelle unité il attaque et quelle unité il n'attaque pas.

Remarque : le char de commandement est décrit plus en détail au chapitre "Tactiques et mises en situation".

Infanterie - Mortier

Le mortier est une unité d'infanterie ayant pour capacité spéciale de pouvoir attaquer à distance lorsque vous le déployez. Toutefois, vous ne pouvez prendre pour cible qu'un soldat (unité d'infanterie la moins gradée) qui se trouve précisément à 2 routes de distance, dans l'axe de la flèche figurant sur votre mortier (donc sur son côté gauche UNIQUEMENT). Le soldat visé est retiré du plateau, ainsi que toutes les autres unités placées devant lui (y compris les unités plus puissantes, comme les chars, les unités d'infanteries plus gradées ou l'espion).

En cas de combat rapproché (affrontement), le mortier ne peut vaincre que la mine antichars : il peut être vaincu par toutes les autres unités d'infanterie, les chars et l'espion.

Remarque : le mortier peut tirer par-dessus une route déjà conquise. Le mortier est décrit plus en détail au chapitre "Tactiques et mises en situation".



1x unité spéciale
Infanterie - Mortier allemand

1x unité spéciale
Infanterie - Mortier allié

1x unité spéciale
Espion allemand

1x unité spéciale
Espion allié



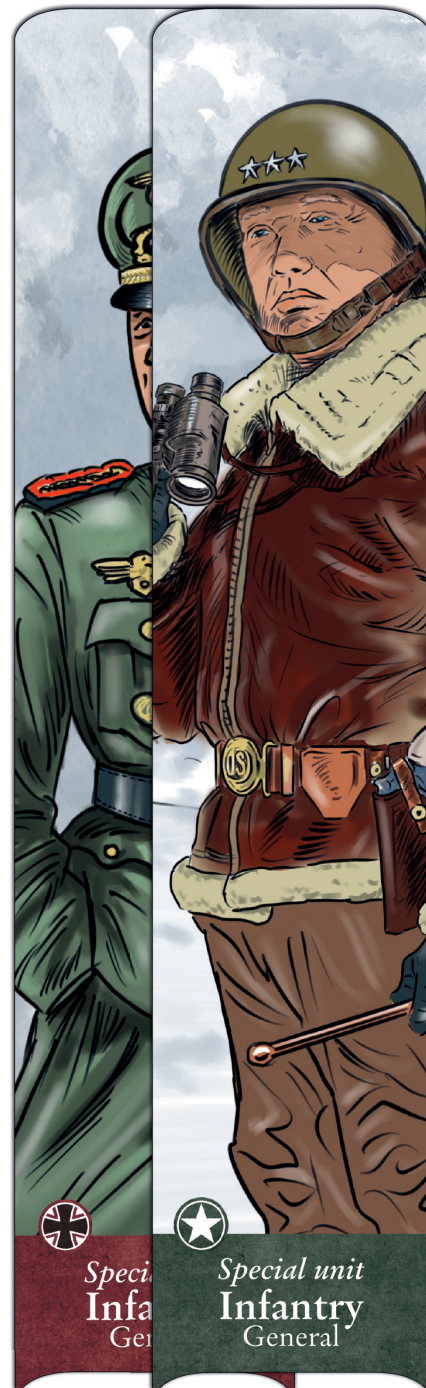
1x unité spéciale
Infanterie - Général allemand

1x unité spéciale
Infanterie - Général allié



1x unité spéciale
Char de commandement allemand

1x unité spéciale
Char de commandement allié



E Game examples and tactics

N Spelvoorbeelden en tactieken

F Tactiques et mises en situation



Example: start of a new game

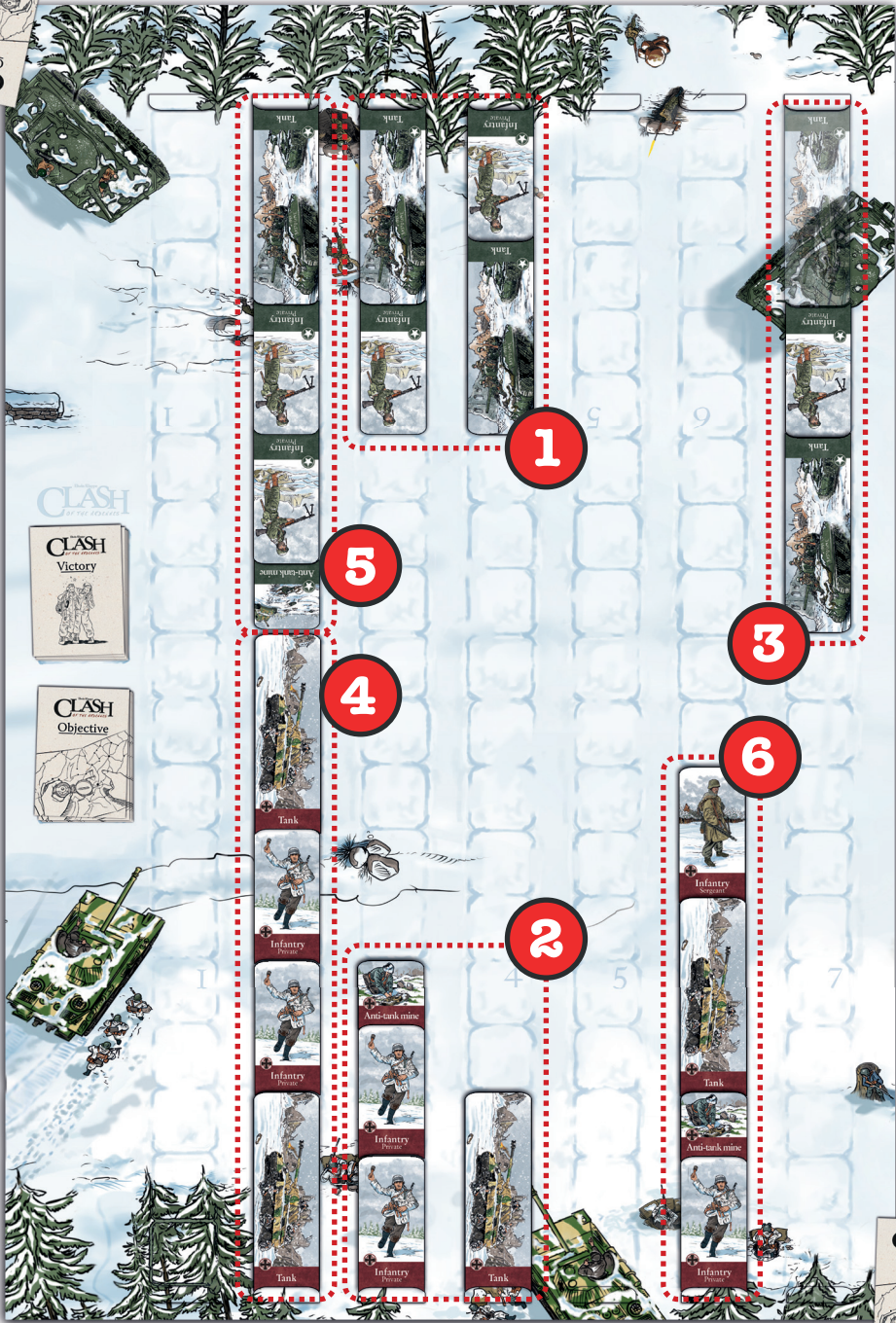
1. The Allies started this game and placed 2 tanks and 2 infantry units on 2 different roads.
2. The Germans reacted and placed 2 Infantry units and an anti-tank mine on one road and a tank on the other road.
3. The Allies placed a tank and an infantry unit. After this, the Allies took the last unit and brought it to the front (1 + 1 + 2 = 4 action points in total).
4. The Germans placed a tank, 2 infantry units and a tank.
5. The Allies reacted and placed a tank, 2 infantry units and an anti-tank mine in front of the enemy tank, therefore, blocking the German tank.
6. The Germans decide not to retreat their blocked tank, but placed an infantry unit, an anti-tank mine, a tank and another infantry unit on road 6.

Voorbeeld: start van een spel

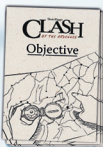
1. De Geallieerden zijn gestart en hebben 2 tanks en 2 infanterie eenheden geplaatst op 2 verschillende wegen.
2. De Duitsers reageerden en plaatsten 2 infanterie eenheden en een antitankmijn op 1 weg en 1 tank op een andere weg.
3. De Geallieerden plaatsten 1 tank en 1 infanterie eenheid. Hierna pakten ze de allerlaatste eenheid van deze weg en brachten deze naar voren (1 + 1 + 2 = 4 actiepunten in totaal).
4. De Duitsers plaatsten 1 tank, 2 infanterie eenheden en 1 tank.
5. De Geallieerden reageerden en plaatsten 1 tank, 2 infanterie eenheden en 1 antitankmijn voor de Duitse tank. Ze vielen niet aan, hierdoor blokkeerden ze de Duitse tank.
6. De Duitsers trokken hun geblokkeerde tank niet terug (want dat kost 3 actiepunten), maar plaatsten 1 infanterie eenheid, 1 antitankmijn, 1 tank en 1 infanterie eenheid op weg 6.

Exemple : début d'une nouvelle partie

1. Les Alliés débutent la partie en répartissant 2 chars et 2 unités d'infanterie sur 2 routes différentes.
2. En réaction, les Allemands placent 2 unités d'infanterie et 1 mine antichars sur une route et 1 char sur l'autre route.
3. Les Alliés placent alors 1 char et 1 unité d'infanterie. Ils font monter en première ligne l'unité la plus en retrait (1 + 1 + 2 = 4 points d'action au total).
4. Les Allemands placent 1 char, 2 unités d'infanterie puis encore 1 char.
5. Les Alliés réagissent et placent 1 char, 2 unités d'infanterie puis 1 mine antichars, bloquant ainsi l'avancée du char allemand.
6. Les Allemands décident de ne pas reculer leur char bloqué, mais placent 1 unité d'infanterie, 1 mine antichars, 1 char puis encore 1 unité d'infanterie sur la route 6.



CLASH
OF THE REALMS



E
N
F



**E****N****F****Example: using the command tank**

In this example, the command tank is described. It is a highly dangerous special unit, which can clear up to 3 roads at once as long as one of the three arrows displayed on the command tank unit, points towards infantry (it doesn't matter which part of the tile of the infantry unit).

Let's assume this is in the middle of a game. The Germans have already conquered road 7 (1) and gained a Victory card (6).

The Germans placed their command tank (2) with their last action point. They decide to attack the left road, because the left arrow is pointing towards an infantry unit. This Infantry unit must be removed from the battlefield together with **ALL** units in front of this unit (3), **no matter** which unit. The German command tank can't attack the right road, because the arrow of the command tank is not in line with an infantry unit (4). The Germans can now choose between blocking the front 2 infantry units or attack (5). If they attack, both infantry units must be removed, but then the Allies will possibly place stronger units on this road during their round. Blocking is preferable.

Note: the command tank can't attack any units in a conquered road.

Voorbeeld: de commando tank gebruiken

In dit voorbeeld beschrijven we de commando tank. Een zeer gevaarlijke speciale eenheid, welke in 1 keer 3 wegen kan wegvegen, zolang de pijlen wijzen naar een infanterie eenheid (welk deel van de infanterie eenheid maakt niet uit).

In dit geval gaan we ervan uit dat we midden in een spel zitten. De Duitsers hebben reeds een weg veroverd (1) en hebben een Victory kaart verdiend (6). De Duitser plaatst zijn commando tank (2) met zijn laatste actiepoint. Ze besluiten de linker weg aan te vallen. De infanterie eenheid plus **ALLE** opeenvolgende eenheden voor (3) deze infanterie eenheid moeten worden verwijderd, ongeacht welke eenheden dit zijn.

Ze kunnen de rechter weg niet aanvallen met hun commando tank, want de pijl staat niet in lijn met een infanterie eenheid (4). Ze kunnen nu kiezen om de voorste 2 infanterie eenheden (5) aan te vallen of te blokkeren. Als ze aanvallen kunnen de Geallieerden in hun beurt het gat weer opvullen, dus blokkeren heeft de voorkeur.

Opmerking: een commando tank kan eenheden op veroverde wegen niet aanvallen.

Exemple : utilisation du char de commandement

Voici les instructions concernant le char de commandement. Il s'agit d'une unité spéciale redoutable, capable de dégager jusqu'à 3 routes à la fois, dès lors qu'une des trois flèches figurant sur le char de commandement pointe vers une unité d'infanterie (peu importe où sur la tuile).

Imaginons que nous soyons au milieu d'une partie. Les Allemands ont déjà conquis la route 7 (1) et gagné une carte Victoire (6).

Les Allemands ont utilisé leur dernier point d'action disponible pour placer leur char de commandement (2). Ils décident d'attaquer la route de gauche, car la flèche de gauche pointe vers une unité d'infanterie. Cette unité d'infanterie doit être retirée du champ de bataille ainsi que **TOUTES** les unités situées devant elle (3), peu importe le type de ces unités. Le char de commandement allemand ne peut pas attaquer la route de droite, car sa flèche de droite ne pointe pas vers une unité d'infanterie (4). Les Allemands peuvent maintenant choisir entre bloquer les 2 unités d'infanterie qui font face à leur char de commandement, ou bien les attaquer (5). S'ils attaquent, les deux unités d'infanterie doivent être retirées du champ de bataille. Mais le risque serait que, à leur tour, les Alliés déploient des unités plus puissantes sur cette route. Il est donc préférable de se contenter de les bloquer.

Remarque : le char de commandement ne peut pas attaquer d'unités sur une route conquise.



E
N
F

6

**E****N****F****Example: using the mortar**

The mortar is described in this example. A handy unit, which can clear up 1 road at once, as long as the arrow of the mortar points towards (left side only) the lowest ranking infantry unit, the private (it doesn't matter which part of the tile) and is 2 roads away. Let's assume this is in the middle of a game. The Allies placed a mortar (1) and attack 2 roads ahead. This means the infantry unit (private) together with **ALL** units which are in front of this unit must be removed (2).

Note: a player can't attack any units in a conquered road, but they can shoot over a conquered road.

Example: the same units

The Allies placed an infantry private in front of an enemy infantry private (3). When the Allies decide to attack, both units are removed from the battlefield. The Allies also placed an infantry corporal in front of a German infantry private (4). The corporal is higher in ranking, so when the Allies decide to attack, the private and the anti-tank mine are removed from the battlefield.

Voorbeeld: gebruik van de mortier

In dit voorbeeld beschrijven we het gebruik van de mortier. Een handige eenheid die 1 weg volledig kan wegvagen, zolang de pijl (links) wijst naar een infanterie soldaat (ongeacht welk deel van de soldaat) en 2 wegen verwijderd is. In dit geval zitten we midden in een spel. De Geallieerden plaatsten een mortier en valt 2 wegen verderop aan. Dit betekent dat de infanterie soldaat plus **ALLE** opeenvolgende eenheden voor (2) deze infanterie eenheid moet worden verwijderd, ongeacht welke eenheid dit is.

Opmerking: Een mortier kan veroverde wegen niet aanvallen, maar er wel overheen schieten.

Voorbeeld: dezelfde eenheden

De Geallieerden plaatsen een infanterie soldaat voor een vijandige infanterie soldaat. Mocht hij willen aanvallen, dan worden alleen beide soldaten verwijderd (3). De Geallieerden hebben ook een infanterie korporaal voor een vijandige infanterie soldaat geplaatst. De korporaal heeft een hogere rang, dus wanneer de Geallieerden aanvallen, dan worden de Duitse soldaat en antitankmijn van het slagveld verwijderd.

Exemple : utilisation du mortier

Voici comment fonctionne le mortier. Il s'agit d'une unité très pratique, capable de dégager 1 route d'un seul coup, dès lors que la flèche du mortier (côté gauche uniquement) pointe vers un soldat (peu importe où sur la tuile) qui se trouve à 2 routes de distance. Imaginons que nous soyons au milieu d'une partie. Les Alliés ont placé un mortier (1) et attaquent à 2 routes de distance. Cela signifie que l'unité d'infanterie (soldat) ainsi que **TOUTES** les unités qui sont devant elle doivent être retirées du champ de bataille (2).

Remarque : un joueur ne peut pas attaquer d'unités présentes sur une route conquise, mais il peut tirer par-dessus une route conquise.

Exemple : les mêmes unités

Les Alliés ont placé un soldat face à un soldat ennemi (3). Si les Alliés décident d'attaquer, les deux unités sont retirées du champ de bataille. Les Alliés ont également placé un caporal face à un soldat allemand (4). Le caporal étant d'un grade plus élevé, lorsque les Alliés décident d'attaquer, le soldat et la mine antichars allemands sont retirés du champ de bataille.



Thanks to:

JTgosha, Rick & Elien, Syroit - Roll The Dice, Amélie Raats, Bart Thys, Tim van der Ende, Josh Mann, HS, Jeff Soltes, Gary Howell & John Smith, Logan Persons, Jaap-Jan & Evelien, @boundarystonegames, Anne-Frank Dekker, Johannes Kohler, Nicholas Gorham, Pedro N Rito, John Kwasney, Magnus Lövenklev, John Metzger, Juan Fernando Perez, Peter Zerbib, Glenn Swaalen, Crejay, Evan C, Stephane Gueneron, Sicktus, Boris Berezniatsky, @catsandmeeples, William Crispin, Andreas Härde, Arnoud, Alexander Neum, Carlos Loscertales, Bugz, Stijn Hallet, R. Rogers, Pieter Dewulf, Maarten Loman, Vincenzo Barresi, Steeve Dubois, M. Schriever, Sigfrid Östberg, Steven Barrett, Eric Berglund, Heikki Lehtonen, Niko Tsiogkas, Robert L Vaughn, Marko Jurisch, Jason Wayne Speicher, Toby L. Merida, Anique Baarslag, Brian Mages, David Vand, Gerben Hagedoorn, Peter Schulein, Ben Levy, Pat Nelson, Thomas Rossié, Johnny Johnson, Kees & Marit, Damian Philip, Boris Brncal, Woutertje, Tim Sterck, Markus Puschlmayer, Wayne Zbytovsky, Hilbert Elzen, Javier Cacho, SANS Adrien, Adam Wall, Ralph Kleijer, Edwin & Jolien, Tim Hammink, Huckleberry Carignan, Rob van Elburg, Degge, Michel Kamp, Joan Montaña, Simone Fantoni 1984-2017, Josh Welbourn, Kenyon Corbett, Beau, Charles Henri Biard, Gustav Wedholm, Luka, Jacky Pump, Kris Verbeeck, Seth Klann, Livio Roveda, Remco K., Peter Geentjens, Boom-Huijsmans, N. & I. van Staveren, Microhurst, Nikfu, Tomi Stiegler, Eanna Macken, Nolle, Thomas Klink, Capt-Dodgey, Sven Blom, Kristian Grossman-Madsen, Tamer Morad, Rick Langenkamp, Massimo Aversa, Petter Schanke Olsen, Nick Cloet, Steffen Paroth, Chris Harvey, Felipe Suarez Perandones, Dan Quayle, Rob Randolph, Gregory Staton, David K. Dowling, Gandalforf, Shaun Kenney Jr, Marc McAllister, Dylan "Snowjedi6" Chin, Andy Wagner, Marco T. Paredes, Jr., Colin Ferguson, Scott J Poole, Florian Urbanek, Dhenzyl De Guzman, Alain Miltgen, Victor Kotnik, RiemerW, Leon Nieuwkoop, Christina Moore, Sirocchi Francesco, Andrew Mauney, Nathan Tesch, Justin Tonna, Pierre Dumont, Mark A. Erhar, Costin Becheanu, Juan Esporin Palacios, Sylwester Bugiel, Patrik Müller, A. Airaksinen, Martin Cobb, Hudson W. Shires, Jenne Sneijers, Tomáš Cechmeister, Mathieu Grossi, George Agrimakis, Fabian Müller, Gunnar Gunnarsson, Jules Slangen, Marie Burton, Jeroen Gerritsen, Stefan Kronschnabl, Clément Fourny, Arnaud 1944, Andrea "Liga" Ligabue, Christian van Dijk, Miguel "Marquis" Rivera, Supertonno.com, Carl Birch, Lykke Lehman, David Monds, Robbe Willems, Skander Mabrouk, Graham Miley, Jonathan D, John Cwelich, Carl "Licinius" Paradis, Enrico Saletti, bramm, Steven Schafer, Generaal Brooks, Dr. Rödäker, Michel Koman, Ondra "Llena" Lnenicka, Erik Graafland, James Brierley, Joel Turland, Daren Baldock, Kyle (Kaiser) Wilhelm, Jeroen, Pieter, Alan Gates, Agnes P., Moonmark, Atsog, Tom Reynders, Michael Mcleod, Blake Thornton, Dave Tyrrell, Tim Pollard, Wim van Ommeren, Michael Hill, Brian M Smith, Thomas P., Michael Miley, Wouter V, oldsanke, Wouter Thys, Valo, Sjoerd Beelen, Claude Thilmany, Ben Brink, Bob Broekmeulen, Thierry Ielu, Mark A Hardy, Nick Allaerts, Sam T, Vincent W, R.A.J. Zielschot, Kristof Vandenhove, Evangelisti Riccardo, Seth Locke, Martin Šebesta, Rémi van den Barg, Sameh Shaheen, Gus, Gunther, Daniel O., Arjan Oer, Ken "TheWynner" Wynne, Yves Bergeras, Elizabeth Ashby, Michael Woodcock, James Ferris, Andy Walpole, Tom R, Kris Merritt, Cetrod, Scott Sly, Dustyn Panson, Inro, Stefan Widera, Tony Pelaez, Richard Morton, MyOnlyCompany.cz, Jorn & Bas, Guy Hoedemakers, Simon Callus, Ricky Dawson, De Vermeire, Shirin Kramer, James C., Ethan Jermeay, Roy Levien, Wilco van Soest, Chris Avery, Adam "Agete Arktoil" Sena, Bert De Smet, John Weiland, Murray Bennett, Max Thibault, Cesif, Florian Michael Wolf, Ella Pukala, Elias Giannopoulos, Markus Raupach, Tom Fisher, G.Bjorn, Paco Rodriguez, Andrea Paron, Team Würfelkrieg, PFC Van Schaik, Daniel "Renberche", Eric Lüth, D. Lattner, Fanny, Cyrille G., Chris Fitzgerald, Stu Bailey, Tomas Figueira, TheUnhappyStonetroll, Pinardouze, Steve Teubner, Reinier Molenaar, Pablo Sánchez Pineda, James Thompson, Perry W Rogers, Rasmus Wenngren, Michael Frens, Mikademus, Jeroen van Gessel, Seb Gerard, Tony Eros, Mathias Sypré, Chauvineau Laurent, Andrew Cleverley, The greatest person, Bockenreijder, Paul F-S (Kakalat), Arturo Silverio, Tim Moore, Refael Hileman, Robert Hill, Steven Hodgson, Andrea, Jonas Studer, Ali Kocho-Williams, Kenton Klobusnik, Jonajuwon, DJ, Brian Priefer, Frank Bouwkamp, Marcieb5, Benny Bonte, Polle, Adam Sperlonga, Cristian Ekvall, Yannick cith, Christophe De Beule, Gilles Bovard, Richard Kievit, MSG Dennis Denschildre, Ian David Smith, Simon Dowler, Rosario Passalacqua, John & Vivian Filko, Daniele Mazza, De F., R.A. Frank, Jan Deconinck, Steven Hamel, peterh, EppoKleppo, Ted Jotikasthira, Vesa-Matti Sarenius, cross2M, Daniel S., Alex Chan, Boardgame Digger YT, Tobias Keil, P. Kreisel, Jannes Harsch, Philipos Armaanis, Tom Niesen, Eugene Tsu, Jon Pinder, Jörg Wildt, Florian Busche, Serge Beaumont, Giacomo Fusetti, Meindert de kuise, Wu,Ming-Luen, Mads Husted Hansen, Dirk Rebmann, Frank Marti aka SwissTell, Kristof Fievez, Gregory J Fleischman, John Barrow, Klaas Wulfetange, Jan Schmidt, Ingo Hildebrandt, Leys Pieter, Nikita Collens, Tadahiro Kitamura, Hans Vanden Bosch, Zoltán Bertha, Jo De Sadeleer, Mark Calhoun, Mateo Simon, Francisco Tudela, Brian Perch, Tijmen Kroon, John Dale, Erik H, Ravenholm, Chris Langietti, Jamie Tanner, Justin Ferguson, Randal Lloyd, RoyalmeT, Shamir Brouwer, Brendan W, Palestra di Giochi, Miguel Lima Santos, Stefano Frasca, Luca Lacchini, Maximilian Eylens, César Chávez Alfaro, Action Jackson Riker, Skogskisse, Massimo Bego, Marco Marandola, Maximillian Dennis, Simo Könönen, Adrien R., Kasper Tang, Paulo Borges, Oscar Carazo Camara, Thomas Allan, A. L. Miller, Huuze, Nicholas Eskridge, Pahdy93, Oscar Rehnberg, Christian R. Gomolka, Jens Heidrich, Bo Frederiksen, Alan H Luther, Justin Ing, Matteo Frey Contessi, Ethan Grynawiski, Vincent Nguyen, David Waelder, K Dubbya, Paul Arellano, Tipstaff, Julien Marcos, Philip J Fracica, Craig Grant, Joao Gabriel, Domien L, Ethan Rauch, G. Scott Russell, Everett McIntire, Namsuk Cho, Marc Gihllham, Giuseppe Barile (giubari), Luke Erren, Dan Pearson, Luuk Joosten, Simon Kohlruss, Michael De Oliveira, Mike van den Akker, Ronald Hoekstra, Rahn, Chris Houert, RandyA, Jorn Opdahl, Van Speijk, A.Holub, David Baker, Esq., Tim Jochems, René Smit, Pepijn B, Dionysios Tsaousis, Jeffrey & Zoë, Florian Motz, BOF007, Hanne Leplae, Megan Bangerter, Pitarch, Alexander V Ries, Mario Kokoschinsky, Patrick Lux, Jan De Haes, Berry Slingerland, FabianVrede, Jo Bursdens, Christophe Chainais, Richard Rutten, Agnes Babics-Szabo, Koen Verdaas, Joost van den Berg, Sapeur, Jay & Maya, Bart, Mauricio A. Duarte L., Lisanne van Stormbroek, Amerik, Jasper Brouwers, Bruce & Sarah Barreto, Ewout, Travis MacChesney, Jouke Westland, Hugo Santos, Hans Zuurmond, Crazy Man 666, Wojciech Kuchno, Austrian Boardgamer, Lincoln Hoppe, Tanguy Serra, Brian Rozelle, Randy Wapperom, Ben Reeve, Fluentes, Philipp Stockmann, Fabian Schllhs, Erik Smedinga, Rian Webster, Miriam Meda, Unterberg84, Nynke Rixt Bosma, David Felix, Andrew Franke, Rito Rodri, Jeffrey Sutorus, Federazione Italiana Wargam, Richard Resnick, Michael Lundgren, Matthijs & Shanti, Mathilda Copinga, James Rodriguez, Copet, Lance G. Aldrich, Andrew Brockhouse, Tobias Hedlin, Evan Thompson, Russ Brown, Rafael Fernandez, John Mikowski, Scott Briscoe, Ruth Barber, Stijn Anthoni, Guus Mathijssen, Karin, Giuseppe "Giuse" Tamba, Daniel Hopman, Sjoerd Didden, Fabio Patricolo, Thijs Vroonland, Andre Duclos, Walter V, Kevin White, Krisse Axió, Conrad Brunner, Julien I. Ville Myllys, David Levin, Hittepit, Samuel Carson, Mark L. Bakke, Jonathan Machado, Fabrice Faucheux, Tony McConnochie, Mechvigjak, Stefan Ras, Björn+Steffi, Lucinda Deakin, James Ivelich, Jussi H, Zwelsky, David Livermore, Bruce Degi, Flufu, Felix Le Rouzes, Dylan Werth, MD, Menno van Gameren, Glauco Barbero, Capt. D.D. Benson USN, John Moseley, Pasquale Priolo, Michael McVeigh, Matt Lehnen, Jeff Dalton, Steve Malczak, Sergej, Max Gianelli, Guisat, Gavin H. Rogers, Mainardi Massimo, WhatDoWePlayNext, Ricky P., Fabien Piette, Björn Tuvesson, Troy Pratten, Pietor Trepels, Coen Scheperboer, David Szafran, Bas Grondhuis, Steffen Siewert, Kornél & Karolina, Reilly + Sara + Tina,





