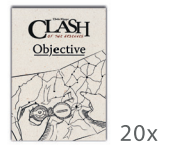


Elwin Klappe

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

ES Tabla de contenido

4	La Batalla de las Ardenas
22	¡Prepárate!
22	Objetivo
24	Combate cuerpo a cuerpo
25	Atacando
26	Mismas unidades en línea
26	Unidades iguales
27	Bloqueo
27	Conquistando un camino
28	Unidades
30	Unidades especiales
42	Ejemplos de juego y tácticas

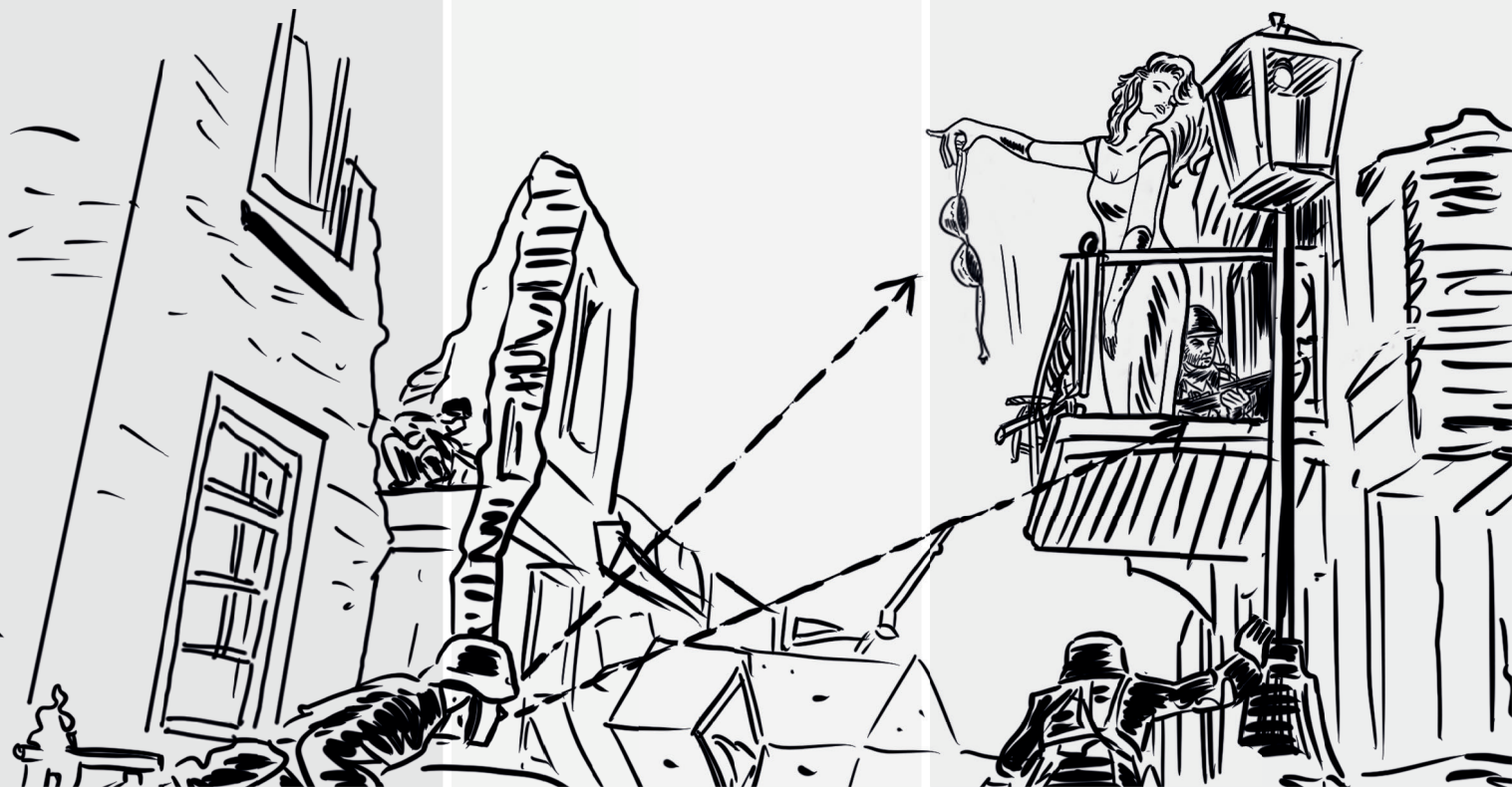
IT Indice dei contenuti

5	L'offensiva delle Ardenne
32	Preparatevi!
32	Obiettivo
34	Combattimento ravvicinato
35	Attacco
36	Unità uguali in fila
36	Unità equivalenti
37	Blocco
37	Conquistare una strada
38	Unità
40	Unità speciali
42	Esempi di gioco e tattiche

E

ES

IT



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.

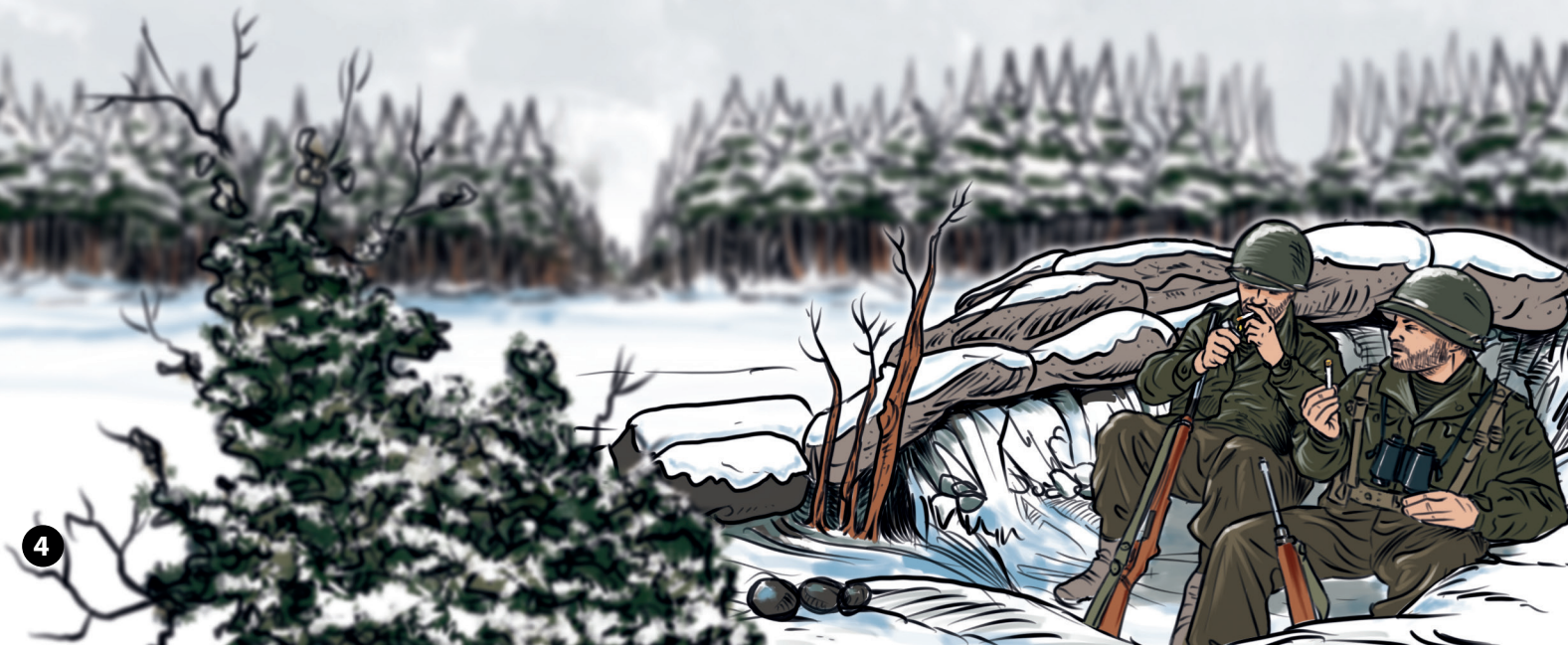
I'm on lookout today, it is quiet in Bois Jacques. Our reconnaissance hasn't been very successful lately, because the cloudy weather has grounded the Air force, which means that we can not see their movements. We know they are out there, snipers have been taking lives at our front line. We haven't gotten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

ES La Batalla de las Ardenas

Bois Jacques, Foy, 16:00, 26 de Diciembre de 1944

"El silencio, es el silencio lo que hace de este sitio un lugar aterrador. En el bosque nevado, oscuro y neblinoso de las Ardenas, el enemigo podría estar en cualquier lugar, pero todo está en silencio. Un pájaro vuela sobre nuestras cabezas y comienza a cantar, es un simple placer. Es extraño cómo en los momentos más oscuros, comienzas a apreciar las pequeñas cosas de la vida.

Mi pelotón, el 101, lleva dos semanas acampado aquí defendiendo Bastogne y la carretera de acceso a Namur. Nuestras líneas de suministro son un desastre y las tropas escasean por aquí.



El suelo estaba demasiado congelado para usar palas, así que usamos dinamita para hacer trincheras. Tenemos frío. Ayer Sam ya no aguantó más el frío, así que hizo una fogata. El sargento estaba furioso, cómo se atrevía, arriesgándose así nuestras vidas. Unos segundos más tarde, Sam se sentía más culpable que nunca en su vida. Un francotirador alemán disparó al sargento en la cabeza. Al menos fue una muerte rápida.

Hoy estoy de guardia, está tranquilo en Bois Jacques. Nuestro reconocimiento no ha tenido mucho éxito últimamente, porque el clima nublado ha dejado en tierra a la Fuerza Aérea, lo que significa que no podemos ver sus movimientos. Sabemos que están ahí afuera, los francotiradores se han estado cobrando vidas en nuestra línea del frente. No hemos recibido ninguna señal de refuerzos, ¿están incluso cerca?"

II La bataille des Ardennes

Bois Jacques, Foy, ore 16:00, 26 dicembre 1944

"Il silenzio, è il silenzio che rende questo luogo spaventoso. Nella foresta innevata, buia e nebbiosa delle Ardenne, il nemico potrebbe essere ovunque, eppure tutto è tranquillo. Un uccello vola sopra le nostre teste e comincia a cantare: è una semplice delizia. È strano come nei momenti più bui si inizino ad apprezzare le piccole cose della vita.

Il mio plotone, il 101°, è accampato qui da due settimane per difendere Bastogne e la strada di accesso a Namur. Le nostre linee di rifornimento sono un disastro e le truppe sono scarse da queste parti.

Il terreno era troppo ghiacciato per le vanghe, così abbiamo usato la dinamite per scavare le buche. Abbiamo freddo. Ieri Sam non riusciva più a sopportare il gelo, così ha acceso un fuoco. Il sergente era furioso: come poteva rischiare le nostre vite in quel modo? Pochi secondi dopo Sam si sentì in colpa come mai prima in vita sua: un cecchino tedesco aveva sparato in testa al sergente. Almeno fu una morte rapida.

Oggi sono di vedetta, a Bois Jacques è tutto tranquillo. Le nostre ricognizioni non hanno avuto molto successo ultimamente, perché il tempo nuvoloso ha bloccato a terra l'aviazione, il che significa che non possiamo vedere i loro movimenti. Sappiamo che sono là fuori: i cecchini si sono presi molte vite dalla nostra prima linea. Non abbiamo ricevuto alcun segno dei rinforzi: saranno almeno lì da qualche parte?"



E

ES

IT

E

ES

IT



"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."

"De repente, el pájaro deja de cantar, un ruido chirriante viene retumbando desde abajo, es acaso... Más fuerte y más claro, ruedas de tanques rechinando, árboles rompiéndose, esto debe ser... ¡Tanques alemanes! Busco una bengala para avisar a las tropas detrás de mí, ah ahí está, la tiro. La luz roja penetra a través de la niebla y despliega la escena frente a mí como una extraña procesión, una división de tanques seguida por infantería se abre camino en nuestra dirección."

"Improvvisamente l'uccello smette di cantare, un rumore stridulo arriva dal basso, è...? Forte e chiaro, ruote di carri armati che stridono, alberi che si spezzano, devono essere... carri armati tedeschi! Cerco un razzo per avvertire le truppe dietro di me, ah eccolo, lo lancio. La luce rossa penetra attraverso la nebbia e svela la scena davanti a me: una strana processione, una divisione di carri armati seguita dalla fanteria, si sta dirigendo verso di noi."

"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 y yo dejamos nuestra trinchera y nos dirigimos al pelotón que está más arriba de la colina. No pasa mucho tiempo antes de que la infantería alemana nos detectara. Bajo una lluvia de balas, tropezamos con nuestro pelotón. Los chicos nos están llamando, ¡solo un poco más lejos! ¡Seguid corriendo! ¡Ya casi estáis! ¡Un proyectil de tanque golpea el suelo justo al lado de Jack!"

"Jack e io lasciamo la nostra buca e ci precipitiamo verso il plotone più avanti sulla collina. Non ci vuole molto prima che veniamo individuati dalla fanteria tedesca. Sotto una pioggia di proiettili, ci avviciniamo a fatica al nostro plotone. I ragazzi ci chiamano, manca proprio poco! Continuate a correre! Ci siete quasi! La granata di un carro colpisce il terreno proprio accanto a Jack!"

E

ES

IT





E

ES

IT

"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."

"Me derriba en el suelo. ¡Tengo que levantarme! La conmoción del proyectil me desorienta, ¿dónde está mi pelotón? Veo árboles, sangre en el suelo. Veo gente gritando, pero no puedo escucharlos."

"Mi fa cadere a terra. Devo alzarmi! Lo shock da granata mi disorienta: dov'è il mio plotone? Vedo alberi, sangue sul terreno. Vedo gente che grida, ma non riesco a sentirla."

"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."

"De repente, unos brazos tiran de mí arrastrandome por el suelo hasta la trinchera justo en frente de mí. Miro a los ojos de Jack, me está gritando. Grito "¡No puedo oír!". Me asomo por el borde y vuelvo a caer en el agujero por el impacto de una explosión en un tanque alemán."

"Improvvisamente delle braccia mi trascinano a terra nella buca proprio di fronte a me. Guardo negli occhi Jack, che mi sta urlando qualcosa. Grido: "Non sento niente!". Guardo oltre il bordo e ricado nella buca per l'impatto di un'esplosione di un carro armato tedesco."

E

ES

IT



"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

"El tanque alemán está en llamas, la tripulación intenta escapar de la bestia ardiendo. Un segundo impacto viniendo del sur, un impacto tras otro, ¿será esto...? Bajo una tormenta de impactos de proyectiles, nuestra infantería invade el campo, el 3er ejército de Patton cambia el rumbo. Más tanques alemanes son incendiados. Los pocos tanques alemanes que están ilesos, retroceden al amparo de los árboles, cubriendo la retirada de su infantería."

ES

IT

"Il carro armato tedesco è in fiamme, l'equipaggio cerca di fuggire dal bestione che brucia. Un secondo impatto proveniente da sud, un impatto dopo l'altro, può essere...? Sotto una tempesta di colpi di granata, la nostra fanteria si riversa sul campo, la 3ª armata di Patton ribalta la situazione. Altri carri armati tedeschi vengono incendiati. I pochi rimasti illesi si ritirano al riparo degli alberi, coprendo la ritirata della loro fanteria."



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, 10:00, 27 de Diciembre de 1944

"Nos hemos reunido en la plaza del mercado, o lo que queda de ella. Sin embargo, el ayer parece ya olvidado, ya que ayer el general Patton se convirtió en el gran héroe de las Ardenas. Estamos recibiendo nuevas órdenes para trasladarnos a las muchas ciudades, caminos y bosques que como aquí en Bastogne esperan ser liberados."

Bastogne, ore 10:00, 27 dicembre 1944

"Ci siamo radunati sulla piazza del mercato o quello che ne rimane. Ma la giornata di ieri sembra già dimenticata, perché ieri il generale Patton è diventato il grande eroe delle Ardenne! Stiamo ricevendo nuovi ordini, per muoverci verso le tante città, strade e foreste che aspettano di essere liberate come qui a Bastogne."



E

ES

IT

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.

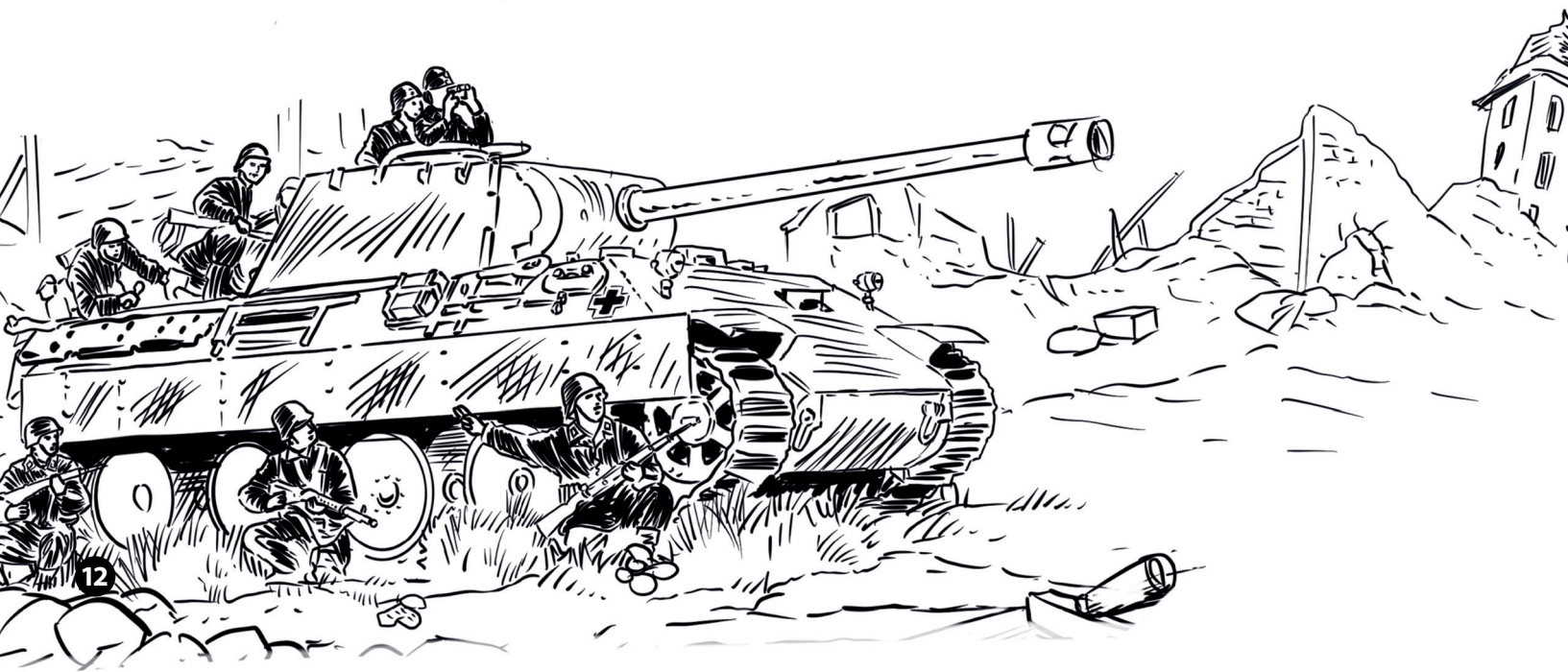
Objective

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.

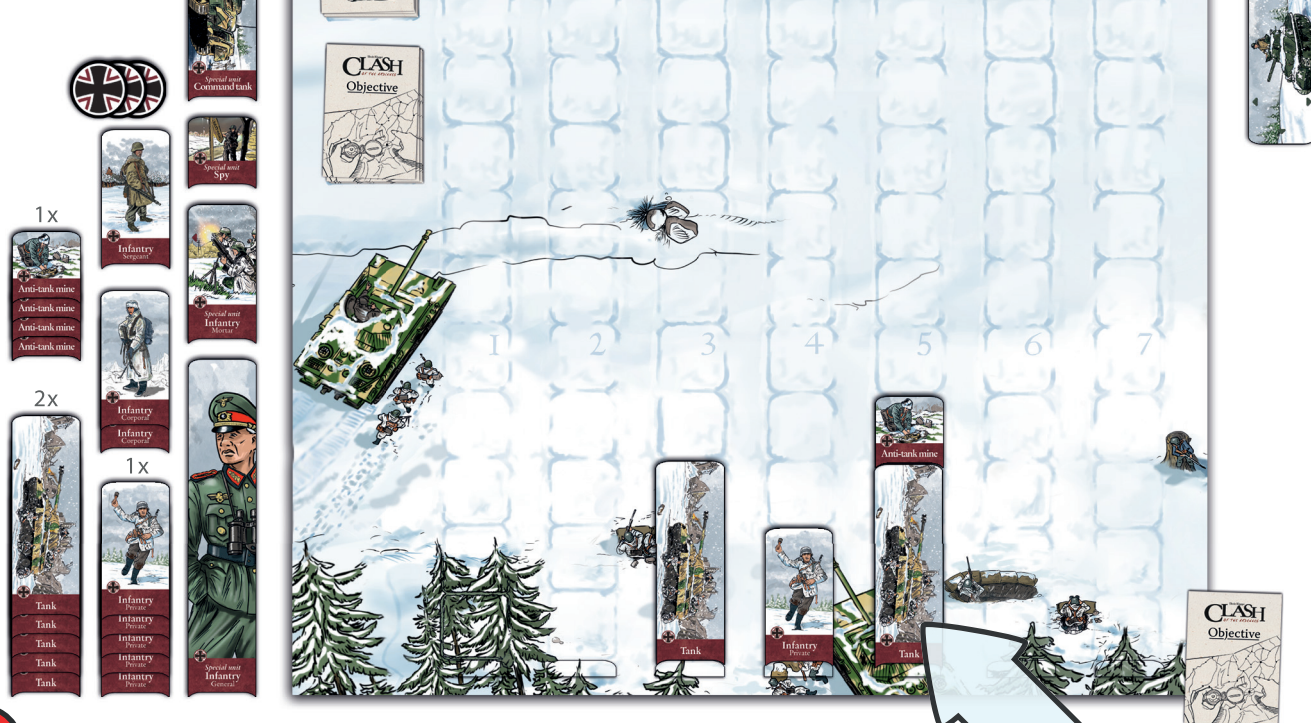
Each drawn Objective card contains that player's unique win conditions. After viewing their win condition, each player places their Objective card facedown next to their units in the play area. Each player may view their own Objective card at any time during the course of play.

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.



E



EXAMPLE: start of a new game

Here you can see that the Germans placed 4 units (1 infantry private, 2 tanks and 1 anti-tank mine) on roads 3, 4 and 5. This means 4 action points in total have been used, so now the Allies can start their round.

Close combat

The game is played in rounds, with each player getting 1 turn per round. Each player starts their turn with 4 action points. Players may choose to spend all their action points to perform actions or may choose to spend only a portion. Actions may be performed in any order so long as the actions used do not exceed the player's 4 point limit. Actions that may be performed are listed below, together with their cost.

- | | | |
|---|-------|-----------------|
| - Place any unit in any road _____ | Cost: | 1 action points |
| - Take any rearmost unit on any road and place it to the front of the line on the same road _____ | | 2 action points |
| - Retreat a leading unit and place it back in stock _____ | | 2 action points |
| - Retreat a leading <i>blocked</i> unit and place it back in stock _____ | | 3 action points |

Important rules to remember:

1. Units always start moving/advancing from a player's side, starting from their OWN starting blocks.
2. The units must always be in contact with each other and must form an uninterrupted line.
3. Players can't have a gap between their own units (see point 2). it needs to be an uninterrupted line.
4. Once a player has finished their actions, it's their opponent's turn. Unused action points are lost and are not carried over between rounds.
5. Units can never overlap.

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.

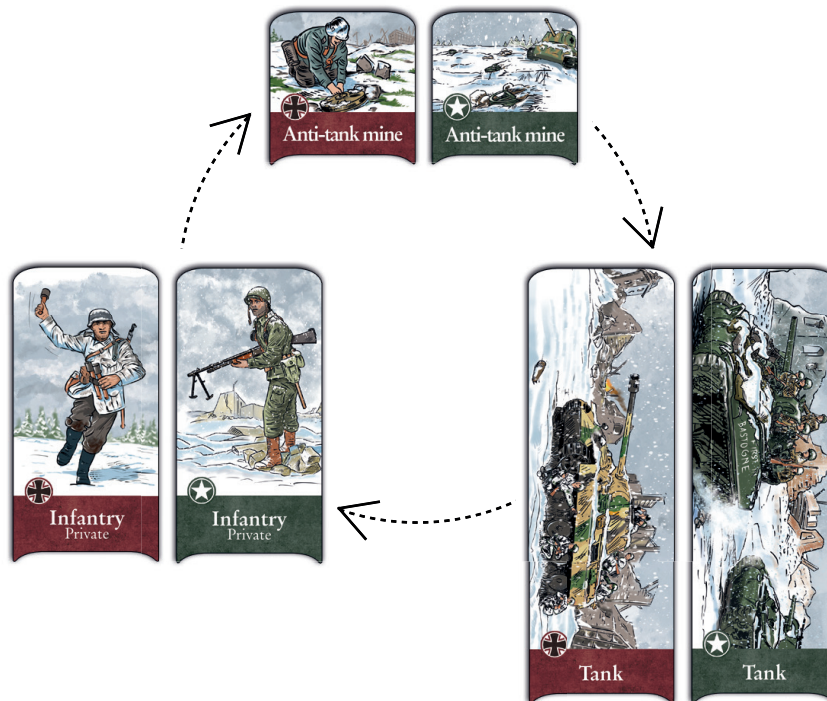
When a player with a stronger unit attacks their opponent, the opponent must withdraw the weaker unit from the battlefield and return it in their stock. This unit is available to use again by the opponent on their own turns. A gap appears and the player may now fill this gap with a unit or units from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



The same units in line

When a player attacks (for example, infantry attacks an anti-tank mine), all the same units (in this case all the anti-tank mines) that are in line must be removed together with all units that are weaker than the attacking unit. **This means:** don't place too many of the same units in line. Better alternate them with other units.

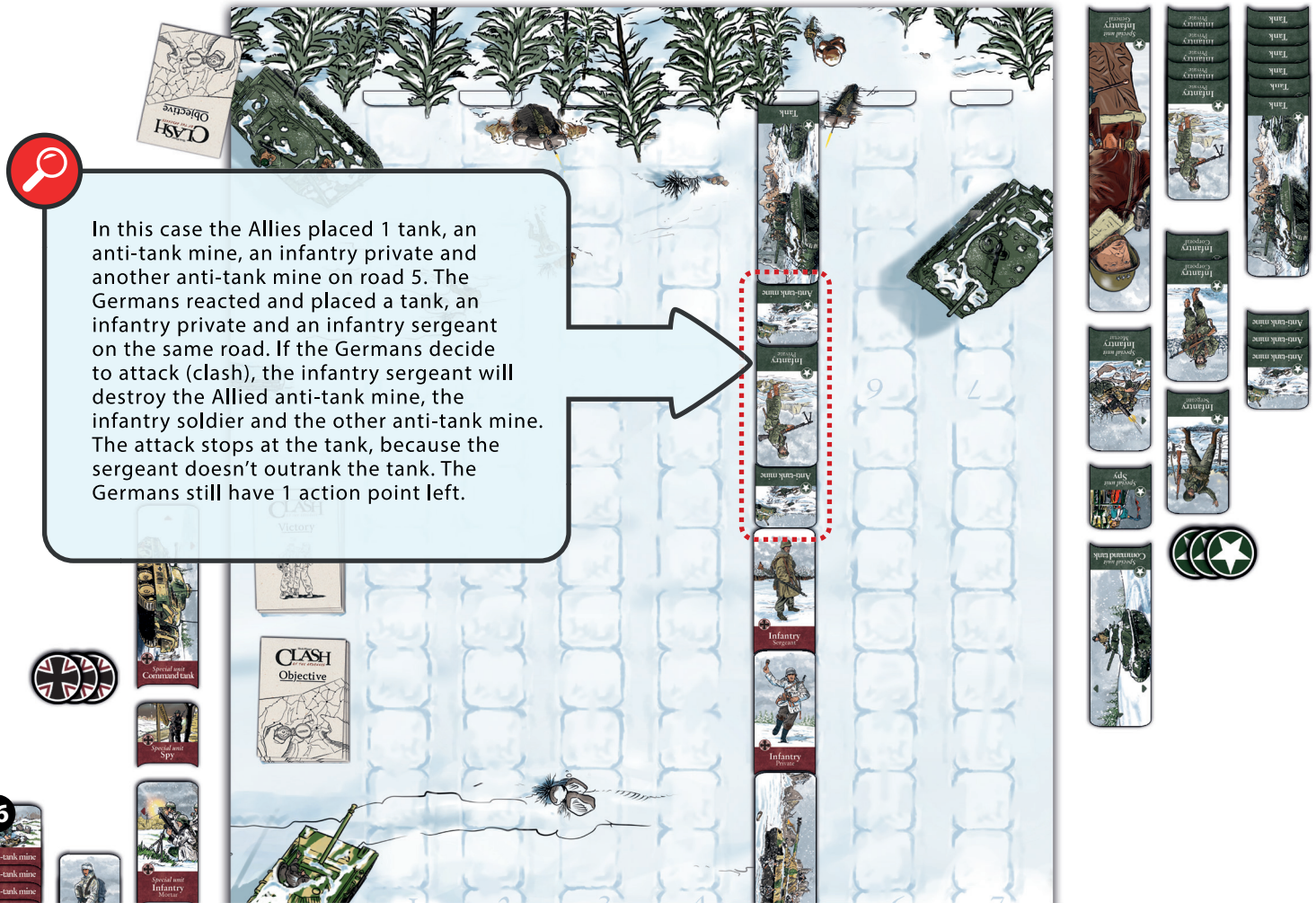
E

Important rule to remember:

- An attack ALWAYS stops at the point where a unit meets a stronger unit, a unit that is the same or a unit that has the same rank.

Equal opponents

When equal units clash (exactly the same units or the same rank), ONLY these 2 units must be removed. So, for example, if two anti-tank mines clash, ONLY both anti-tank mines are taken back from the battlefield.



Blocking

On a player's turn, they may want to "block" their opponents with a stronger unit. Instead of attacking, the player leaves their stronger unit touching the weaker unit. When it is their opponents' turn, there is no room for them to place a stronger opposing unit on that road, and therefore removing their front unit is the only option. This costs them 3 valuable action points...

Tip:

A player doesn't have to attack an enemy unit: blocking is a smart way to hold the road in their advantage. Use it often.

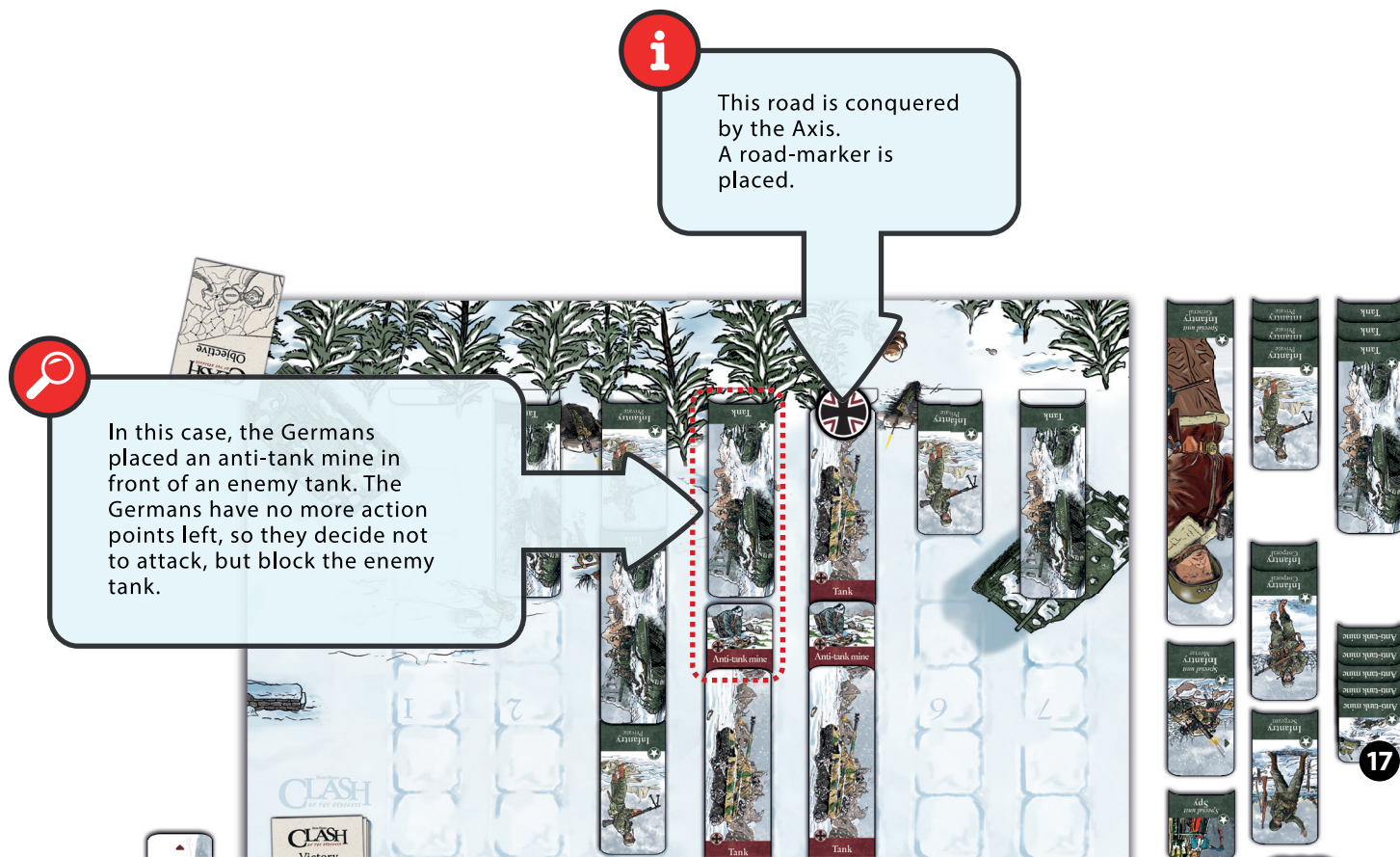
E

Conquering a road

When a player reached the end of the road with any unit, they have conquered this road. The player may now draw 1 'Victory card' and place a 'road-marker' on this road. Read the Victory card and use it as described on the card.

Important rules to remember:

- A player can't retreat a leading unit on a conquered road.
- You can never overlap a road.
- You can only use a Victory card during your own rounds.



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



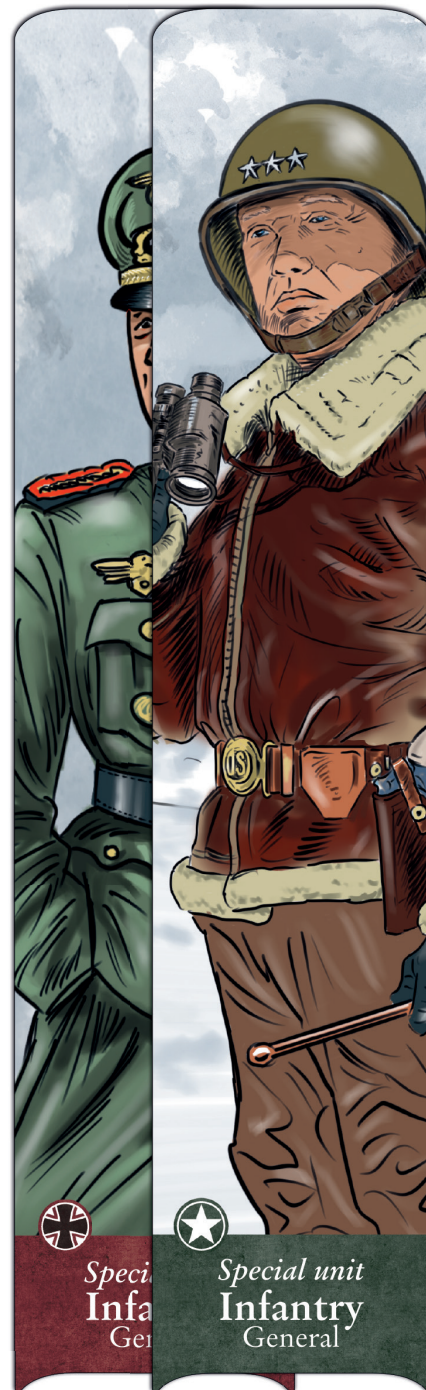
1x Special unit
Infantry - German General

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

¡Prepárate!

Para comenzar un nuevo juego, despliega el tablero del campo de batalla y colócalo en el centro del área de juego (ver página 23). Los jugadores eligen de qué lado de la batalla jugarán: los aliados (verde, estrella) o los alemanes (rojo, cruz).

A continuación, cada jugador debe coger sus unidades correspondientes de la caja (25 por jugador) y colocarlas al lado del campo de batalla. Se recomienda ordenarlas por tipo de unidad para que sean fácilmente accesibles durante el juego.

ES

Baraja las cartas de "Victoria" y "Objetivo" por separado y colócalas boca abajo en los lugares designados del campo de batalla.

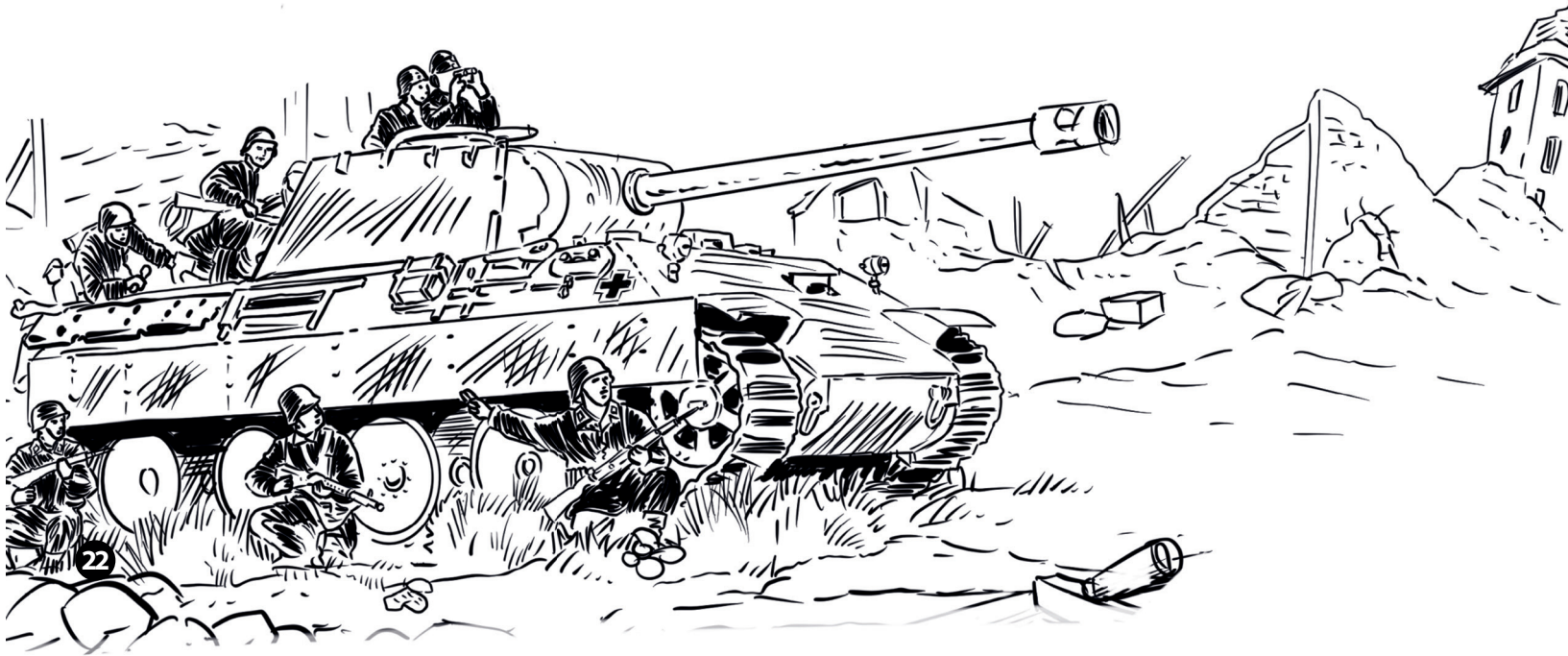
Objetivo

Se elige un jugador inicial o se lanza una moneda. El jugador inicial roba una (1) carta de Objetivo de la parte superior del mazo de Objetivos. A continuación, el segundo jugador hace lo mismo. Las cartas de objetivo se mantienen ocultas para el otro jugador.

Cada carta de Objetivo extraída contiene las condiciones únicas de victoria de ese jugador. Después de ver su condición de victoria, cada jugador coloca su carta de Objetivo boca abajo junto a sus unidades en el área de juego. Cada jugador puede ver su propia carta de Objetivo en cualquier momento durante el transcurso del juego.

Para ganar el juego, un jugador deberá conquistar los caminos descritos en su carta de objetivo. Los jugadores conquistan caminos colocando unidades, comenzando desde su lado y llegando al lado del otro jugador. Si, en algún momento, un jugador forma una línea ininterrumpida de esta manera, conquista ese camino.

Como objetivo alternativo, los jugadores también pueden ganar el juego siendo los primeros en conquistar 3 caminos.



Lado aliado.

i

i

Este es 1 de los 7 bloques iniciales del bando aliado.

i

Lado alemán.

i

1 de los 7 caminos.

ES

CLASH AT THE BARRIERS

CLASH Victory

CLASH Objective

CLASH Objective cards are located at the top left, middle left, and bottom right of the map.

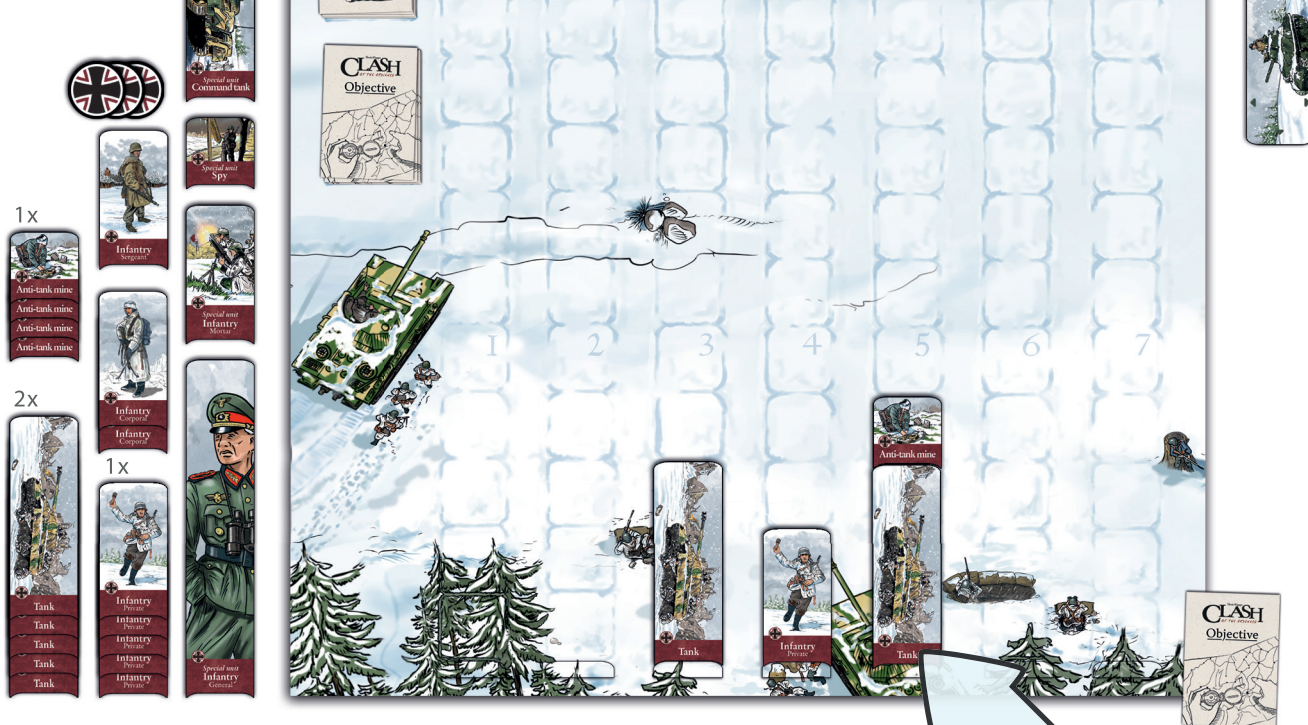
The map features a grid with numbers 1 through 7 on both the top and bottom edges.

On the left side, there are stacks of cards: a stack of 6 Anti-tank mine cards, a stack of 5 Infantry Sergeant cards, a stack of 5 Infantry Medic cards, a stack of 5 Infantry Corporal cards, and a stack of 5 Tank cards.

On the right side, there are stacks of cards: a stack of 5 Infantry Sergeant cards, a stack of 5 Infantry Medic cards, a stack of 5 Infantry Corporal cards, a stack of 5 Anti-tank mine cards, and a stack of 5 Tank cards.

Additional cards include Special unit Command tank, Special unit Spy, and Special unit Infantry Medic.

Icons for a cross and a star are also present.



EJEMPLO: Comienzo de una nueva partida

Aquí puedes ver que los alemanes colocaron 4 unidades (1 soldado de infantería, 2 tanques y 1 mina antitanque) en los caminos 3, 4 y 5. Esto significa que se han utilizado 4 puntos de acción en total, por lo que ahora los Aliados pueden comenzar su turno.

Combate cuerpo a cuerpo

El juego se juega en rondas, cada jugador recibe 1 turno por ronda. Cada jugador comienza su turno con 4 puntos de acción. Los jugadores pueden elegir gastar todos sus puntos de acción para realizar acciones o pueden elegir gastar solo una parte. Las acciones se pueden realizar en cualquier orden siempre y cuando las acciones utilizadas no excedan el límite de 4 puntos del jugador. A continuación se muestran las actuaciones que se pueden realizar, junto con su coste.

- | | | |
|---|--------|--------------------|
| - Colocar cualquier unidad en cualquier camino _____ | Coste: | 1 punto de acción |
| - Coger una unidad trasera (no en primera línea) de cualquier camino y colocarla al frente del mismo camino _ | | 2 puntos de acción |
| - Retirar una unidad líder y volver a colocarla en stock _____ | | 2 puntos de acción |
| - Retirar una unidad líder bloqueada y volver a colocarla en stock _____ | | 3 puntos de acción |

Reglas importantes a recordar:

1. Las unidades siempre comienzan a moverse/avanzar desde el lado de su jugador, comenzando desde los bloques de inicio.
2. Las unidades deben estar siempre en contacto entre sí y deben formar una línea ininterrumpida.
3. Los jugadores no pueden tener una brecha entre sus propias unidades (ver punto 2). Tiene que ser una línea ininterrumpida.
4. Una vez que un jugador ha terminado sus acciones, es el turno de su oponente. Los puntos de acción no utilizados se pierden y no se transfieren entre rondas.
5. Las unidades nunca pueden superponerse.

Ataque

Es inevitable que las unidades eventualmente choquen, porque un oponente intentará evitar que un jugador llegue a su lado.

Cuando 2 unidades se enfrentan (las unidades delanteras se tocan y el jugador activo ataca*), la unidad más fuerte siempre gana.

Cuando un jugador con una unidad más fuerte ataca a su oponente, el oponente debe retirar la unidad más débil del campo de batalla y devolverla a su reserva. Esta unidad está disponible para que el oponente la use nuevamente en sus propios turnos. Aparece un nuevo espacio en el camino y el jugador ahora puede llenar este hueco con una unidad o unidades de su propio stock, si le quedan puntos de acción.

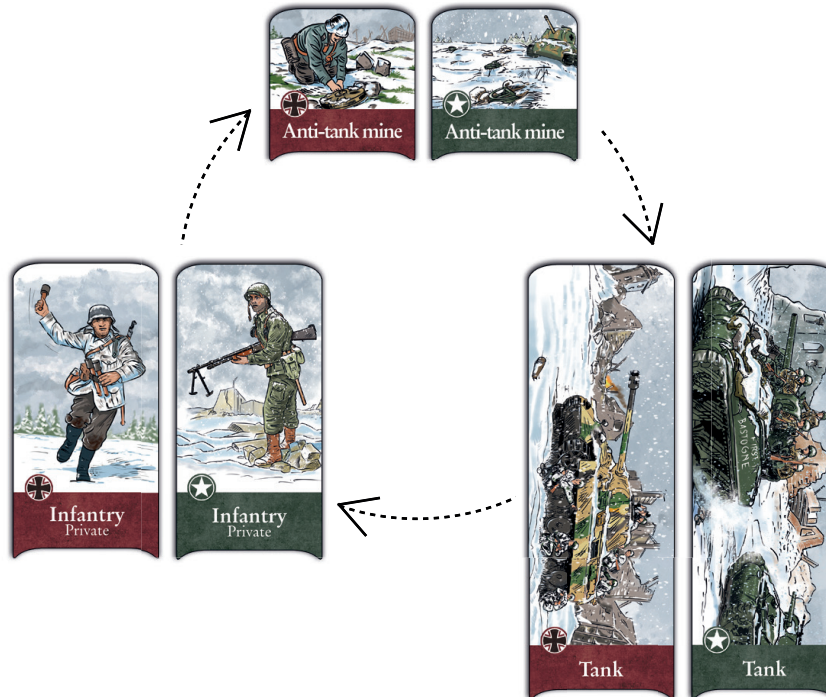
ES

El detalle de quién derrota a quién se explica con más detalle en la sección "Unidades". Por ahora, es suficiente entender que un tanque vence a la infantería, la infantería vence a una mina antitanque y una mina antitanque vence a un tanque.

Reglas importantes a recordar:

- Atacar siempre es opcional, no cuesta puntos de acción y se puede ejecutar en cualquier momento durante un turno.
- Los jugadores no pueden atacar a una unidad más fuerte.

* Se aplican reglas especiales para el Mortero y el tanque de Comando, consulte la sección de unidades.



Mismas unidades en línea


Cuando un jugador ataca (por ejemplo, la infantería ataca una mina antitanque), todas las mismas unidades (en este caso, todas las minas antitanque) que están en línea deben eliminarse junto con todas las unidades que son más débiles que la unidad atacante. Esto significa que no es recomendable colocar demasiadas unidades iguales en línea. Mejor alternar unidades en una misma línea.

Regla importante a recordar:


- Un ataque **SIEMPRE** se detiene en el punto donde una unidad se encuentra con una unidad más fuerte, una unidad que es igual o una unidad que tiene el mismo rango.








Unidades iguales








Cuando 2 unidades iguales se enfrentan (exactamente las mismas unidades o el mismo rango), **SOLO** estas 2 unidades deben eliminarse. Es decir, por ejemplo, si dos minas antitanque se enfrentan, **SOLO** ambas minas antitanque se retiran del campo de batalla.











En este caso los Aliados colocaron 1 tanque, una mina antitanque, un soldado de infantería y otra mina antitanque en el camino 5. Los alemanes reaccionaron y colocaron un tanque, un soldado de infantería y un sargento de infantería en el mismo camino. Si los alemanes deciden atacar (enfrentamiento), el sargento de infantería destruirá la mina antitanque, el soldado de infantería y la otra mina antitanque. El ataque se detiene en el tanque, porque el sargento no supera en rango al tanque. A los alemanes todavía les queda 1 punto de acción.
































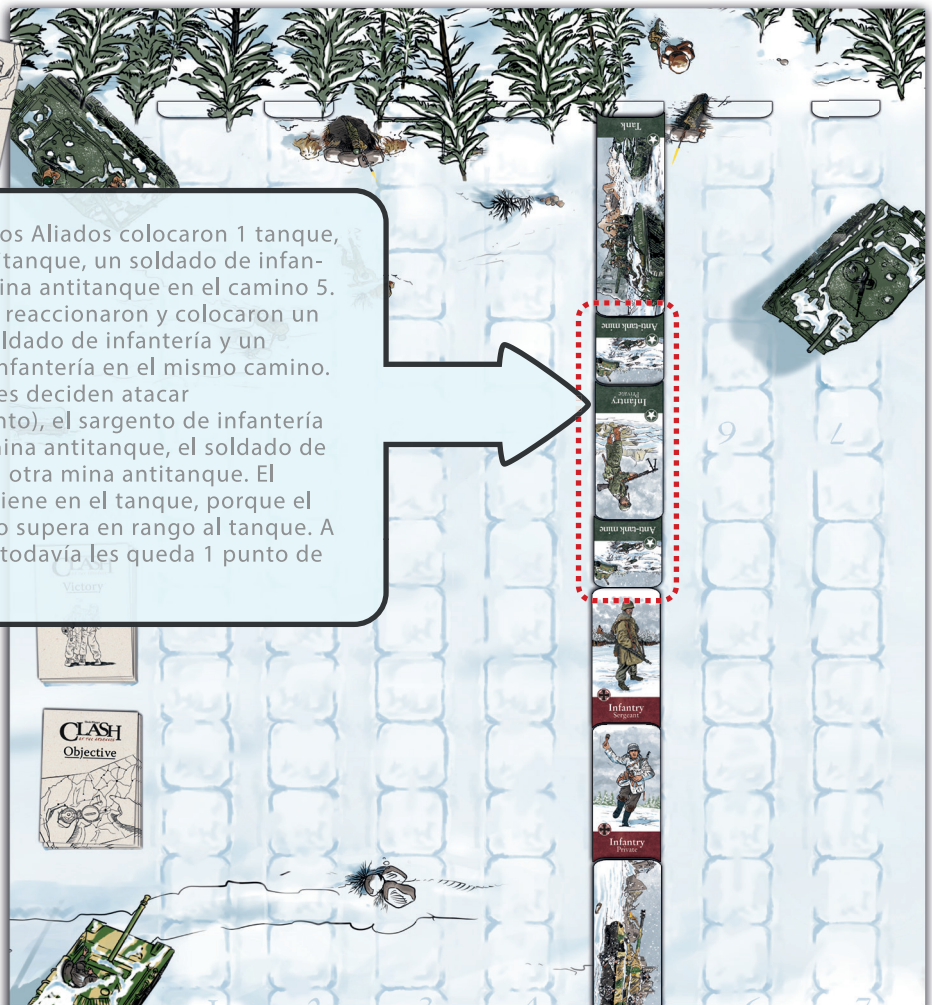


26







Bloqueo

En el turno de un jugador, es posible que este desee "bloquear" a sus oponentes con una unidad más fuerte. En lugar de atacar, el jugador deja que su unidad más fuerte toque a la unidad más débil. Cuando es el turno de su oponente, no hay espacio para que este último coloque una unidad opuesta más fuerte en ese camino y, por lo tanto, eliminar su unidad frontal es su única opción. Esto les cuesta 3 valiosos puntos de acción...

Consejo:

Un jugador no tiene que atacar siempre a una unidad enemiga: el bloqueo es una forma inteligente de mantener el camino a su favor. Úselo a menudo.

ES

Conquistando un camino

Cuando un jugador llega al final del camino con cualquiera de sus unidades, se considera que ha conquistado este camino. El jugador ahora puede robar 1 'carta de Victoria' y colocar un 'marcador de camino' en este camino. Lee la carta de Victoria y úsala como se describe en la carta.

Reglas importantes a recordar:

- Un jugador no puede retirar una unidad líder que ha conquistado un camino.
- Nunca se puede superponer un camino.

Este diagrama ilustra un juego de cartas de guerra. En el centro, una línea de caminos numerados del 1 al 7 se extiende horizontalmente. Cada camino contiene una o más cartas de unidades. El camino 5 está rodeado por una línea roja punteada y contiene una mina antitanque (Anti-tank mine) y un tanque (Tank). Una burbuja de información con una 'i' roja indica: "Este camino es conquistado por el Eje. Se coloca un marcador de camino." Una burbuja con una lupa roja indica: "En este caso, los alemanes colocaron una mina antitanque frente a un tanque enemigo. A los alemanes no les quedan más puntos de acción, por lo que deciden no atacar, sino bloquear el tanque enemigo." A la derecha, se muestran columnas de cartas de unidades: Infantería (Infantry), Tanque (Tank) y Mina antitanque (Anti-tank mine). En la parte inferior izquierda, se ven cartas de 'CLASH OF THE BRITISH' y 'CLASH OF THE BRITISH Victory'. En la parte inferior derecha, hay un recuadro con el número 27.

Unidades

Las siguientes páginas contienen las descripciones de todas las unidades básicas y especiales que se utilizan durante el juego. Si eres nuevo en Clash of the Ardennes, entonces considera jugar algunos partidas sin las unidades especiales y las cartas de Victoria.

Mina antitanque (Anti-tank mine)

La mina antitanque ocupa 1 casilla y se usa mucho para rellenar pequeños huecos. La mina antitanque derrota a todos los tanques, pero puede ser desarmada por toda la infantería y el espía.

ES



5x minas antitanque aliadas
5x minas antitanque alemanas

Tanque (Tank)

El tanque ocupa 3 casillas y por lo tanto puede avanzar muy rápido. El tanque derrota a toda la infantería, pero es derrotado por la mina antitanque y el espía.



7x tanques aliados



7x tanques alemanas

Infantería (Infantry)

La infantería ocupa 2 losetas (excepto el general, que ocupa 5 losetas) y es la pieza más común del juego. Cada unidad de infantería tiene un rango. Si 2 unidades de infantería se enfrentan, gana la unidad de infantería de mayor rango. Hay 5 rangos de infantería disponibles (2 de ellos son "unidades especiales", que se describen en las páginas 30 y 31).

Los soldados aliados y alemanes son los de menor rango, seguidos por los cabos aliados y alemanes. Los sargentos aliados y alemanes son los siguientes en la clasificación.

Si una unidad de infantería de rango superior se enfrenta con VARIAS unidades de infantería de rango inferior en una línea, TODAS las unidades de infantería de menor rango se eliminan del campo de batalla junto con las unidades más débiles (en este caso, las minas antitanque), hasta el punto en que se encuentran con otra unidad que es una unidad de infantería de mayor rango, una unidad de infantería del mismo rango o una unidad más fuerte.

Si dos unidades de infantería se enfrentan y tienen el mismo rango, se aplica la misma regla que un enfrentamiento con otras unidades iguales. AMBAS unidades se retiran del campo de batalla.

6x soldados de infantería alemanes
2x cabos de infantería alemanes
1x sargento de infantería alemán



6x soldados de infantería aliada
2x cabos de infantería aliados
1x sargento de infantería aliado



Unidades especiales

Las siguientes páginas contienen las descripciones de todas las unidades especiales que se pueden usar durante el juego. Las unidades especiales son limitadas en número (1 por tipo) y tienen habilidades especiales que pueden afectar el campo de batalla.

Durante un juego, cada jugador solo puede tener 1 unidad especial en el campo de batalla. Si un jugador quiere usar cualquier otra unidad especial, primero debe retirar la unidad especial líder previamente colocada en un camino (2 puntos de acción) o esperar a que sea derrotada por el jugador contrario.

ES

Regla importante a recordar:

- Cuando un jugador ha conquistado un camino y una unidad especial está encajada en este camino, ha alcanzado su límite de unidades especiales (1) y no puede usar otra durante el transcurso del juego.

Infantería - General (Infantry - General)

El General se comporta igual que todas las unidades de infantería. Debido a que el General es el más alto al mando, derrota a todas las unidades de infantería, así como a la mina antitanque. Esta unidad especial tiene la capacidad de un gran avance, debido a la longitud de la unidad (5 casillas). El General es derrotado por todos los tanques y el espía.

Espía (Spy)

El espía es la unidad más astuta del juego. El espía ocupa solo 1 loseta y, por lo tanto, siempre se puede colocar. El espía derrota a todas las demás unidades. Solo un espía enemigo puede detener al otro espía. Cuando esto ocurre, ambos espías son retirados del campo de batalla. Aunque el espía puede atacar a cualquier otra unidad y siempre gana, no puede acabar con todo un camino. La desventaja del espía es que solo puede atacar a las 2 primeras unidades que están en línea. En el caso accidental de que la segunda unidad sea el espía enemigo, el espía enemigo se mantendrá firme y permanecerá en el tablero.

Tanque de comando (Command tank)

El tanque de comando se comporta igual que un tanque normal, pero tiene adicionalmente la habilidad especial de flanquear en ambos caminos, izquierda y derecha, a los lados del camino en el que se ha colocado. Un jugador debe colocar esta unidad especial con la flecha apuntando hacia las unidades más débiles. Si una de las flechas entra en contacto con cualquier unidad de infantería, esta unidad de infantería debe retirarse del tablero de juego junto con todas las demás unidades que tiene delante (incluso si contiene unidades más fuertes como las minas antitanque o el espía). Esta es una poderosa unidad especial, porque puede despejar hasta 3 caminos a la vez.

Reglas importantes a recordar:

- Un jugador no puede flanquear los tanques de los oponentes o el tanque de comando. Solo infantería.
- El jugador que ataca siempre decide a qué unidad ataca y a qué unidad no.

Nota: en la sección 'Ejemplos de juego y tácticas', el tanque de comando se describe con más detalle.

Infantería - Mortero (Infantry - Mortar)

El mortero (unidad de infantería) tiene la habilidad especial de atacar a distancia. Cuando se despliega, un jugador solo puede atacar a la unidad de infantería de rango más bajo (soldado) que esté exactamente a 2 caminos de distancia de su mortero y en línea con la flecha del mortero (SOLO lado izquierdo). Esta unidad de infantería debe eliminarse del tablero de juego junto con todas las demás unidades que tiene delante (incluso si contiene unidades más fuertes como tanques, infantería de mayor rango o el espía). Cuando está en contacto directo (enfrentamiento), el mortero solo gana contra la mina antitanque, pero pierde contra todas las demás unidades de infantería, tanques y el espía.

Nota: el Mortero puede disparar por encima de un camino capturado. En la sección "Ejemplos de juego y tácticas", el mortero se describe con más detalle.



1x Unidad especial - Infantería - Mortero alemán

1x Unidad especial - Infantería - Mortero aliado

1x Unidad especial - Espía alemán
1x Unidad especial - Espía aliado



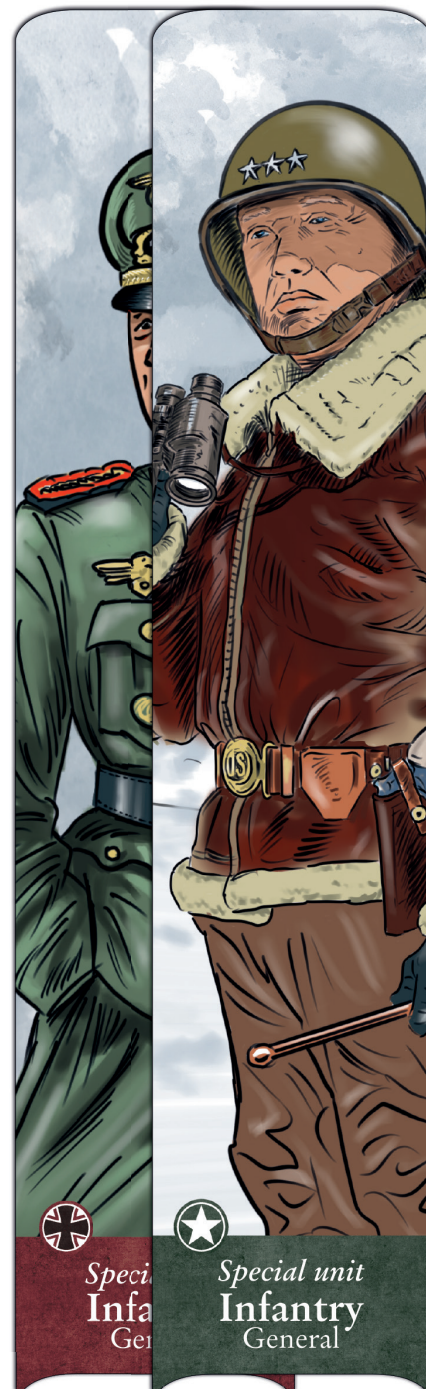
1x Unidad especial - Infantería - General alemán

1x Unidad especial - Infantería - General aliado



1x Unidad especial - Tanque de Comando alemán

1x Unidad especial - Tanque de Comando aliado



Preparatevi!

Per iniziare una nuova partita, dispiega il tabellone del campo di battaglia e sistemalo al centro dell'area di gioco (vedi pagina 33). I giocatori scelgono da quale parte della battaglia giocare: gli Alleati (verde, stella) o i Tedeschi (rosso, croce).

Ogni giocatore deve quindi prendere dalla scatola le unità corrispondenti (25 per giocatore) e collocarle accanto al campo di battaglia. Si consiglia di ordinarle per tipo di unità, per renderle facilmente accessibili durante la partita.

Mescola separatamente le carte "Vittoria" e "Obiettivo" e appoggiale a faccia in giù sui punti designati del campo di battaglia.

IT

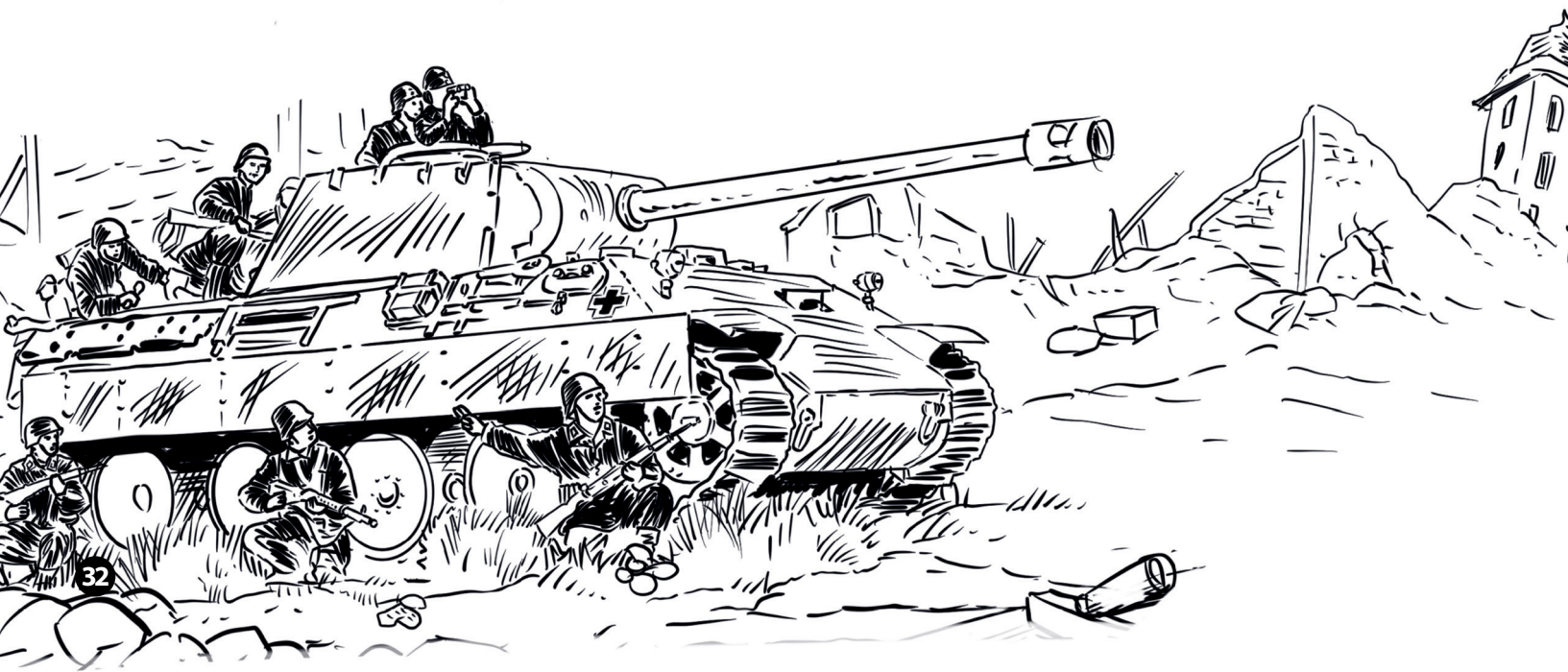
Obiettivo

Scegliete il primo giocatore o lanciate una moneta. Il primo giocatore pesca una (1) carta Obiettivo dalla cima del mazzo Obiettivi. Poi il secondo giocatore fa lo stesso. Le carte Obiettivo vengono tenute nascoste all'avversario.

Ciascuna carta Obiettivo pescata contiene le condizioni di vittoria uniche di quel giocatore. Dopo aver visto la propria condizione di vittoria, ogni giocatore appoggia la propria carta Obiettivo a faccia in giù, accanto alle proprie unità nell'area di gioco. Ogni giocatore può vedere la propria carta Obiettivo in qualsiasi momento durante la partita.

Per vincere la partita, un giocatore dovrà conquistare le strade descritte sulla sua carta Obiettivo. I giocatori conquistano le strade piazzando le unità, partendo dal proprio lato e raggiungendo quello dell'altro giocatore. Se, in qualsiasi momento, un giocatore forma una linea ininterrotta in questo modo, conquista quella strada.

Come obiettivo alternativo, i giocatori possono vincere la partita conquistando per primi 3 strade qualunque.

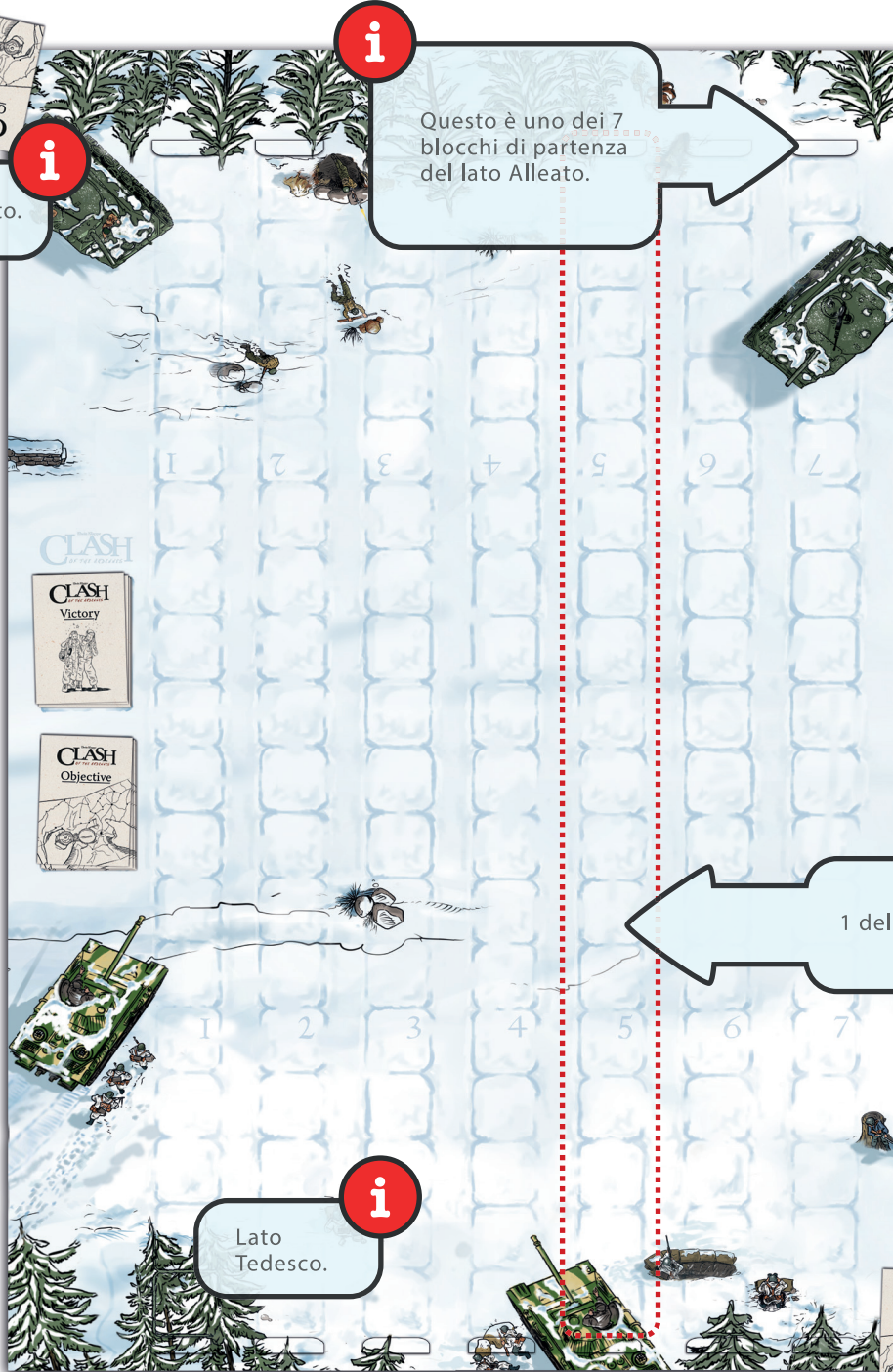


Lato Alleato.

Questo è uno dei 7 blocchi di partenza del lato Alleato.

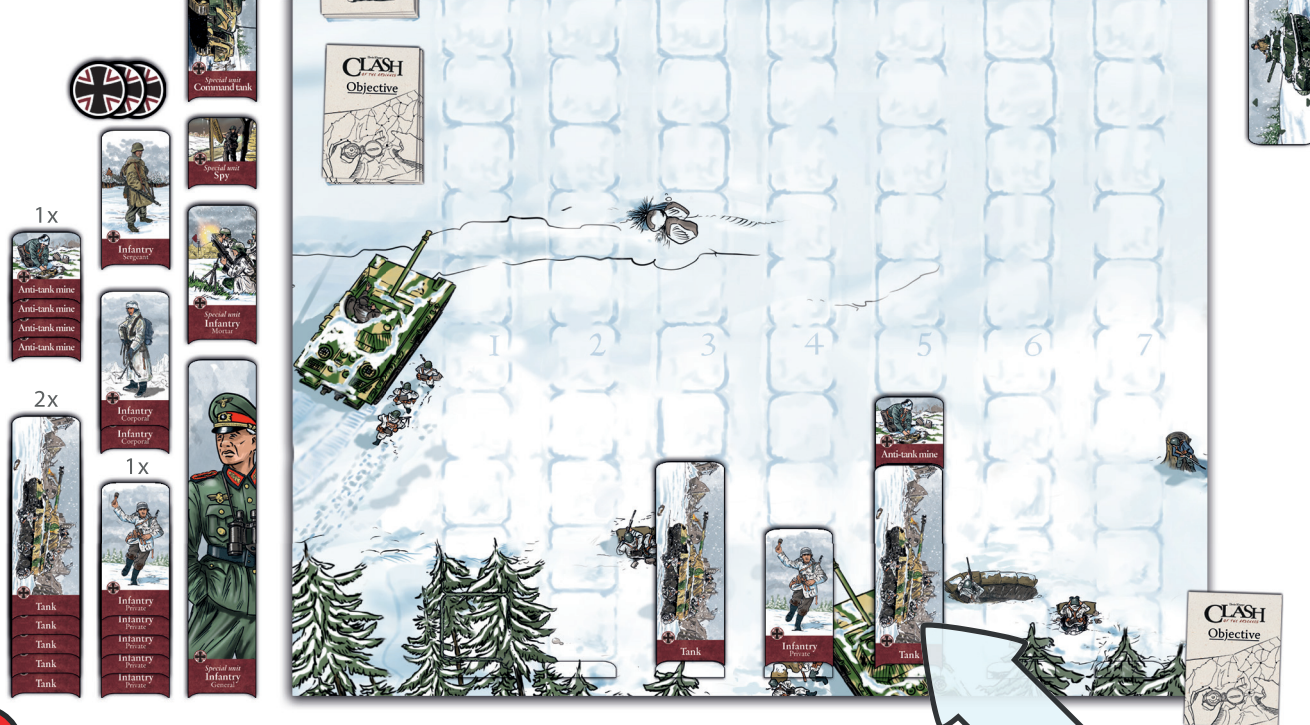
1 delle 7 strade.

Lato Tedesco.



CLASH
BY THE BRIGADE





ESEMPIO: inizio di una nuova partita

Qui si può vedere che i Tedeschi hanno piazzato 4 unità (1 soldato semplice di fanteria, 2 carri armati e 1 mina anticarro) sulle strade 3, 4 e 5. Questo significa che in totale sono stati utilizzati 4 punti azione, quindi ora gli Alleati possono iniziare il loro round.

Combattimento ravvicinato

La partita si svolge in round, con ogni giocatore che ha a disposizione 1 turno per round. Ogni giocatore inizia il proprio turno con 4 punti azione. I giocatori possono scegliere di spendere tutti i loro punti azione per eseguire azioni o di spenderne solo una parte. Le azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine, purché le azioni utilizzate non superino il limite dei 4 punti del giocatore. Le azioni che possono essere eseguite sono elencate qui sotto, insieme al loro costo:

- | | |
|---|--------------------------|
| - Piazzare una qualsiasi unità in una strada qualunque _____ | Costo:
1 punto azione |
| - Prendere l'unità più arretrata in una strada qualunque e piazzarla in prima linea sulla stessa strada _____ | 2 punti azione |
| - Ritirare un'unità in testa e rimetterla nella riserva _____ | 2 punti azione |
| - Ritirare un'unità in testa bloccata e rimetterla nella riserva _____ | 3 punti azione |

Regole importanti da ricordare:

1. Le unità iniziano sempre a muoversi/avanzare dal lato del giocatore, partendo dai blocchi di partenza.
2. Le unità devono essere sempre in contatto tra loro e devono formare una fila ininterrotta.
3. I giocatori non possono avere uno spazio tra le proprie unità (vedi punto 2). Deve essere una fila ininterrotta.
4. Una volta che un giocatore ha concluso le proprie azioni, è il turno dell'avversario. I punti azione non utilizzati vanno persi e non vengono conservati tra i round.
5. Le unità non possono mai sovrapporsi.

Attacco

È inevitabile che le unità si scontrino, perché l'avversario cercherà di impedire al giocatore di raggiungere il suo lato.

Quando 2 unità si scontrano (le unità in prima linea si toccano e il giocatore attivo attacca*), vince sempre l'unità più forte.

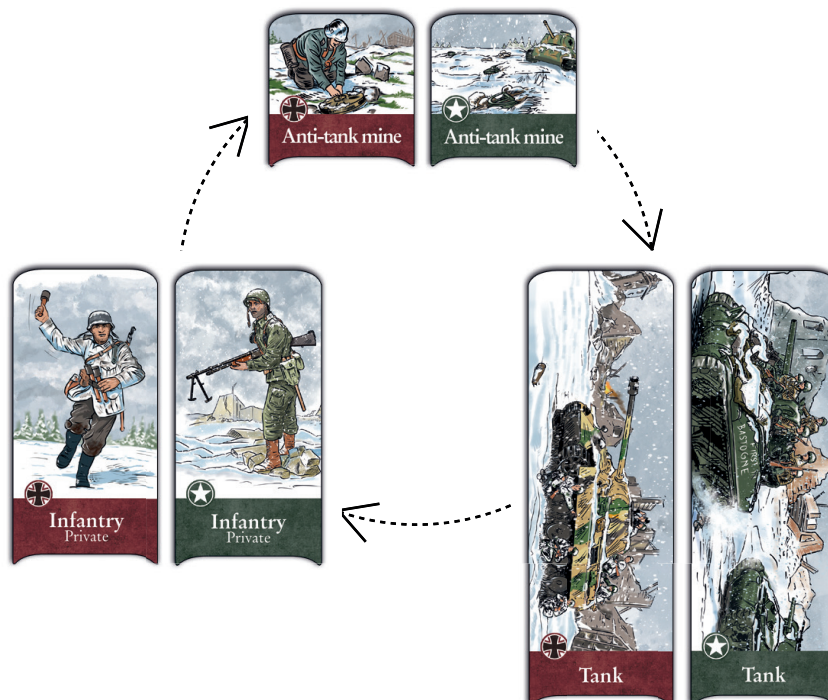
Quando un giocatore con un'unità più forte attacca l'avversario, quest'ultimo deve ritirare l'unità più debole dal campo di battaglia e rimetterla nella sua riserva. Questa unità può essere riutilizzata dall'avversario nei suoi turni. Si forma un vuoto, che adesso il giocatore può riempire con una o più unità della sua riserva, se ha ancora punti azione.

I dettagli su chi sconfigge chi sono spiegati ulteriormente nella sezione "Unità". Per ora, è sufficiente capire che un carro armato sconfigge la fanteria, la fanteria sconfigge una mina anticarro e una mina anticarro sconfigge un carro armato.

Regole importanti da ricordare:

- L'attacco è sempre facoltativo, non costa punti azione e può essere effettuato in qualsiasi momento del turno.
- I giocatori non possono attaccare un'unità più forte.

* Vengono applicate regole speciali al Mortaio e al Carro Comando, vedi la sezione Unità.



Unità uguali in fila

Quando un giocatore attacca (ad esempio, la fanteria attacca una mina anticarro), tutte le unità uguali (in questo caso, tutte le mine anticarro) che sono in fila devono essere rimosse, insieme a tutte le unità più deboli dell'unità che attacca. Questo significa: non mettere in fila troppe unità uguali. Meglio alternarle con altre unità.

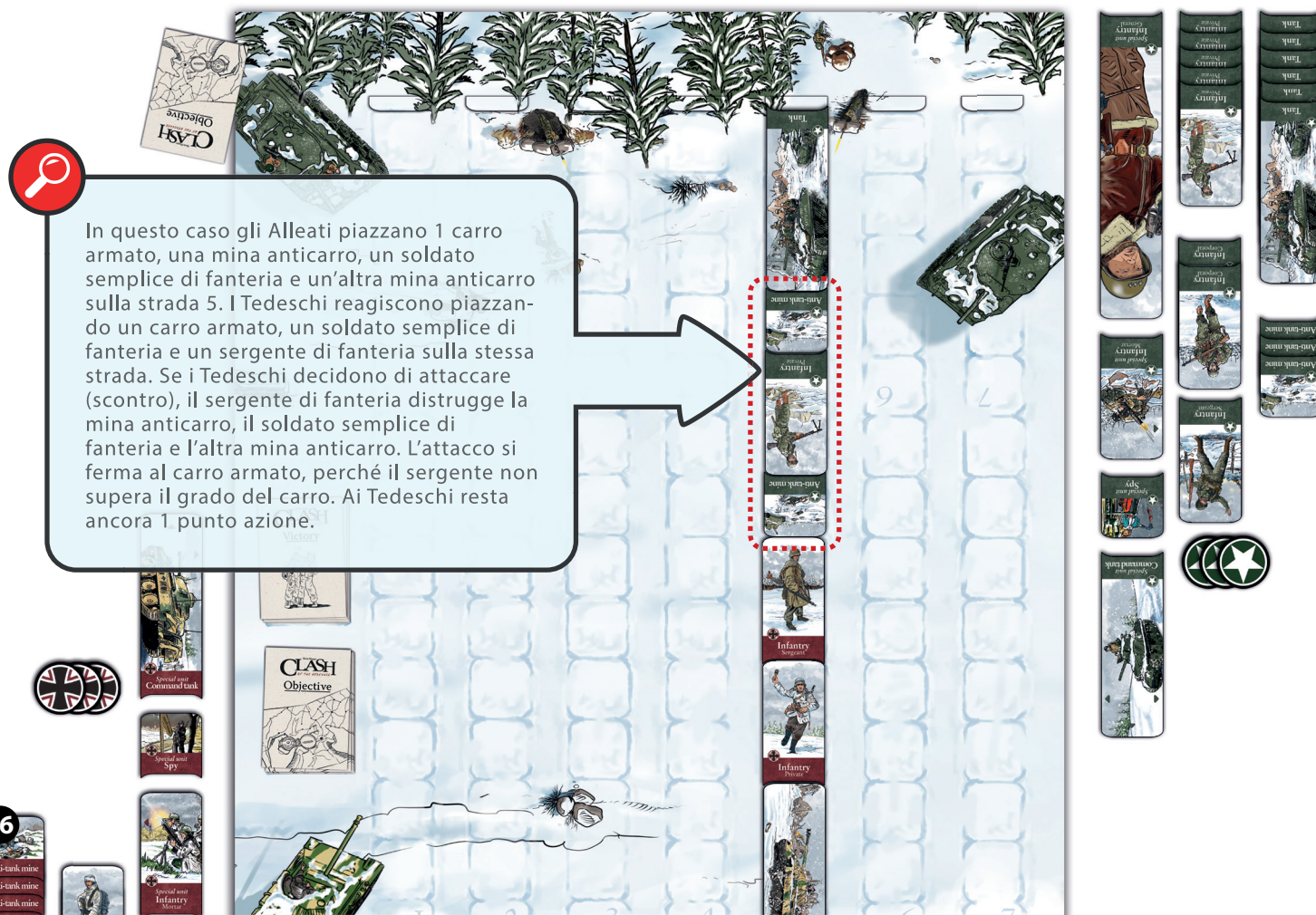
Regola importante da ricordare:

- Un attacco si ferma **SEMPRE** nel punto in cui un'unità incontra un'unità più forte, un'unità uguale o un'unità con lo stesso grado.

IT

Unità equivalenti

Quando unità equivalenti si scontrano (esattamente le stesse unità o lo stesso grado), devono essere rimosse **SOLAMENTE** queste 2 unità. Quindi, ad esempio, se due mine anticarro si scontrano, vengono ritirate dal campo di battaglia **SOLAMENTE** entrambe le mine anticarro.



Blocco

Nel suo turno, il giocatore potrebbe voler "bloccare" l'avversario con un'unità più forte. Invece di attaccare, il giocatore lascia la sua unità più forte a contatto con l'unità più debole. Quando è il turno dell'avversario, costui non ha spazio per piazzare una sua unità più forte su quella strada, perciò rimuovere la sua unità in prima linea è l'unica opzione. Questo gli costa 3 preziosi punti azione...

Suggerimento:

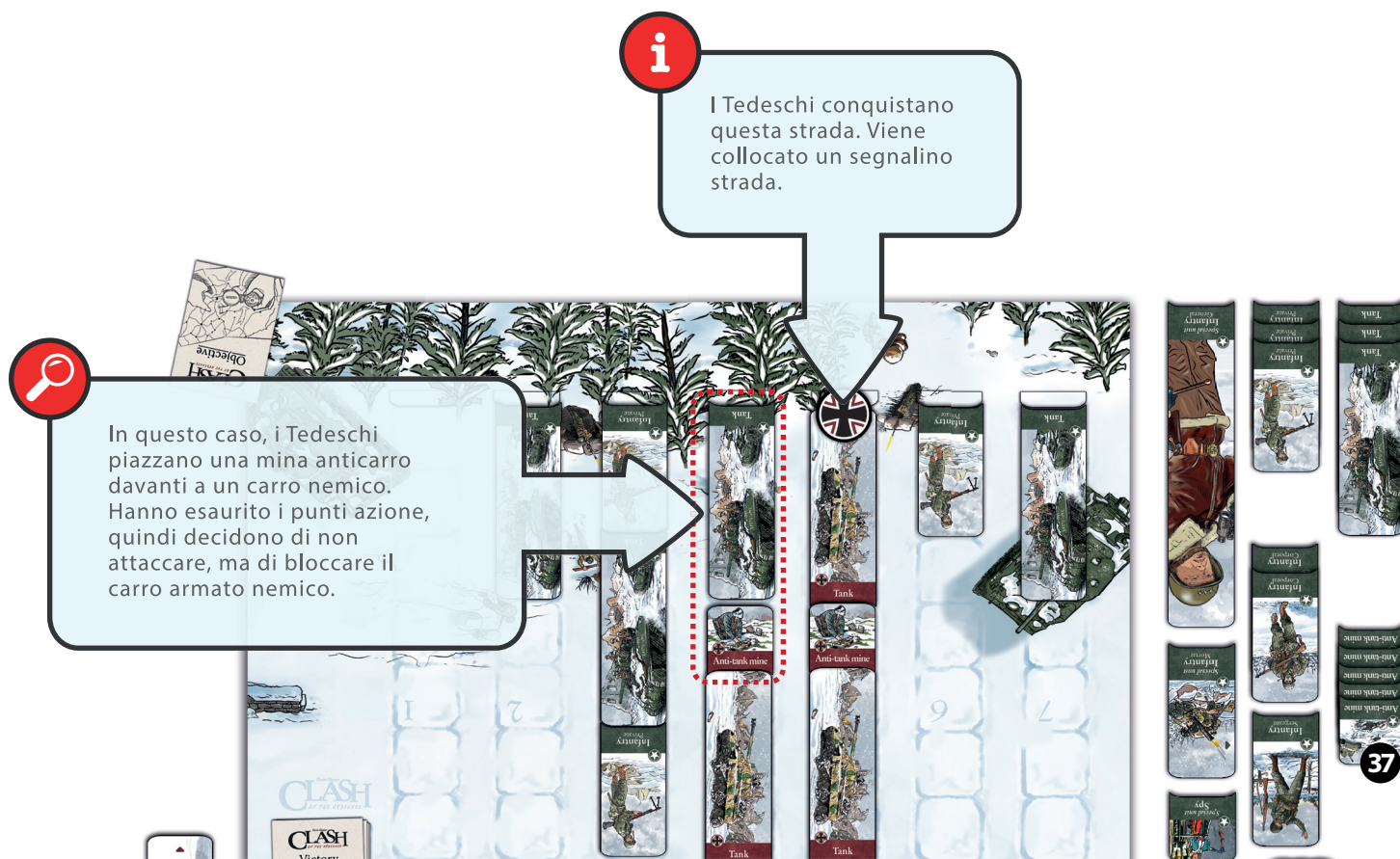
Un giocatore non è obbligato ad attaccare un'unità nemica: il blocco è un modo intelligente per tenere la strada a proprio vantaggio. Usalo spesso.

Conquistare una strada

Quando un giocatore raggiunge la fine della strada con una qualsiasi unità, ha conquistato questa strada. Il giocatore può ora pescare 1 "carta Vittoria" e collocare un "segnalino strada" su questa strada. Leggi la carta Vittoria e utilizzala come descritto sulla carta.

Regole importanti da ricordare:

- Un giocatore non può ritirare l'unità in testa su una strada conquistata.
- Non puoi mai far sovrapposizioni su una strada.



Unità

Le pagine seguenti contengono le descrizioni di tutte le unità base e speciali utilizzate durante una partita. Se sei alle prime armi con Clash of the Ardennes, prendi in considerazione la possibilità di giocare alcune partite senza le unità speciali e le carte Vittoria.

Mina anticarro

La mina anticarro occupa 1 tessera ed è ampiamente utilizzata per riempire piccoli spazi vuoti. La mina anticarro sconfigge tutti i carri armati, ma può essere disarmata da tutta la fanteria e dalla spia.



5x mine anticarro Alleate
5x mine anticarro Tedesche

Carro Armato

Il carro armato occupa 3 tessere e può quindi avanzare molto rapidamente. Il carro armato sconfigge tutta la fanteria, ma viene sconfitto dalla mina anticarro e dalla spia.



Infanterie

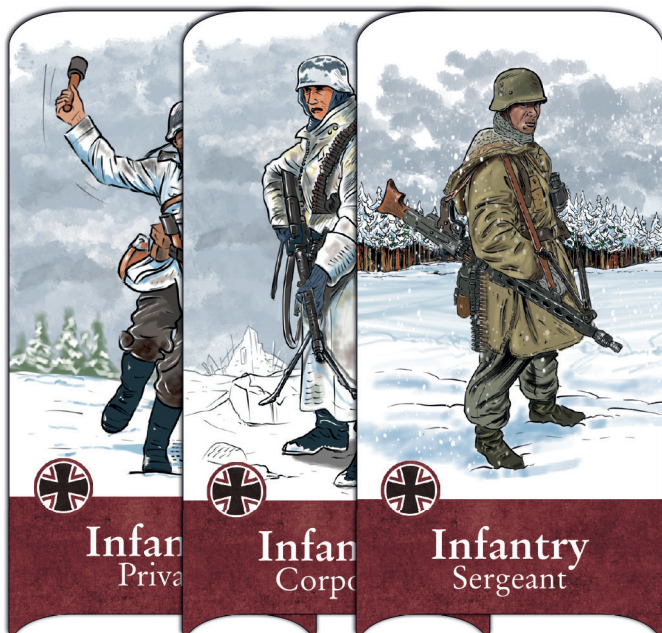
La fanteria occupa 2 tessere (tranne il generale, che ne occupa 5) ed è il pezzo più comune del gioco. Ogni unità di fanteria ha un grado. Se due unità di fanteria si scontrano, vince l'unità di fanteria con il grado più alto. Ci sono 5 gradi di fanteria giocabili (2 di questi sono "unità speciali", descritte a pagina 40 e 41).

I soldati semplici Alleati e Tedeschi sono i più bassi di grado, seguiti dai caporali Alleati e Tedeschi. I sergenti Alleati e Tedeschi sono i successivi per grado.

Se un'unità di fanteria di grado superiore si scontra con ALCUNE unità di fanteria di grado inferiore in fila, TUTTE le unità di fanteria di grado inferiore vengono rimosse dal campo di battaglia, insieme alle unità più deboli (in questo caso le mine anticarro), fino al punto in cui incontra un'altra unità, che sia un'unità di fanteria di grado superiore, un'unità di fanteria dello stesso grado o un'unità più forte.

Se due unità di fanteria si scontrano e hanno lo stesso grado, si applica la stessa regola di uno scontro con altre unità equivalenti. ENTRAMBE le unità vengono rimosse dal campo di battaglia.

6x soldati semplici di fanteria Tedeschi
2x caporali di fanteria Tedeschi
1x sergente di fanteria Tedesco



6x soldati semplici di fanteria Alleati
2x caporali di fanteria Alleati
1x sergente di fanteria Alleato



Unità speciali

Le pagine seguenti contengono le descrizioni di tutte le unità speciali che possono essere utilizzate durante la partita. Le unità speciali sono limitate in numero (1 per tipo) e hanno abilità speciali che possono influenzare il campo di battaglia.

Durante una partita, ogni giocatore può avere 1 sola unità speciale sul campo di battaglia. Se un giocatore vuole utilizzare un'altra unità speciale, deve prima ritirare un'unità speciale in testa precedentemente piazzata in una strada (2 punti azione) o aspettare che venga sconfitta dal giocatore avversario.

Regola importante da ricordare:

- Quando un giocatore ha conquistato una strada e un'unità speciale è incastrata in questa strada, ha raggiunto il suo limite di unità speciali (1) e non può usarne altre nel corso della partita.

IT

Fanteria – Generale

Il generale si comporta come tutte le unità di fanteria. Poiché il generale è il più alto in grado, sconfigge tutte le unità di fanteria e le mine anticarro. Questa unità speciale ha l'abilità di compiere un passo enorme, grazie alla lunghezza dell'unità (5 tessere). Il generale viene sconfitto da tutti i carri armati e dalla spia.

Spia

La spia è l'unità più astuta del gioco. La spia occupa 1 sola tessera e quindi può essere sempre piazzata. La spia sconfigge ogni altra unità. Soltanto una spia nemica può fermare l'altra spia. Entrambe le spie vengono poi rimosse dal campo di battaglia.

Sebbene la spia possa attaccare qualsiasi altra unità e vincere sempre, non può spazzare via un'intera strada. Lo svantaggio della spia è che può attaccare solamente le prime due unità in fila. Nel caso fortuito in cui la seconda unità sia la spia nemica, quest'ultima manterrà la sua posizione e resterà sul tabellone.

Carro comando

Il carro comando si comporta come un carro armato normale, ma ha l'abilità speciale di attaccare ai fianchi su entrambe le strade, a destra e a sinistra, accanto alla strada su cui è stato piazzato. Il giocatore deve posizionare questa unità speciale con la freccia rivolta verso unità più deboli. Se l'una o l'altra delle frecce punta un'unità di fanteria, questa deve essere rimossa dal tabellone, insieme a tutte le altre unità davanti a essa (anche se sono unità più forti come le mine anticarro o la spia). Si tratta di un'unità speciale potente, perché può liberare fino a 3 strade contemporaneamente.

Regole importanti da ricordare:

- Un giocatore non può attaccare ai fianchi i carri armati o il carro comando dell'avversario. Solo la fanteria.
- Il giocatore che attacca decide sempre quale unità attaccare e quale no.

Nota: nella sezione "Esempi di gioco e tattiche", il carro comando è descritto in modo più dettagliato.

Fanteria – Mortaio

Il mortaio (unità di fanteria) ha l'abilità speciale di attaccare a distanza. Quando viene schierato, un giocatore può attaccare solo l'unità di fanteria di grado più basso (soldato semplice) che si trova esattamente a 2 strade di distanza dal suo mortaio e in linea con la freccia del mortaio (SOLTANTO sul lato sinistro). Questa unità di fanteria deve essere rimossa dal tabellone, insieme a tutte le altre unità davanti a essa (anche se sono unità più forti come carri armati, fanteria di grado superiore o la spia).

In caso di contatto diretto (scontro), il mortaio vince solamente contro la mina anticarro, ma perde contro tutte le altre unità di fanteria, i carri armati e la spia.

Nota: il mortaio può sparare sopra una strada conquistata. Nella sezione "Esempi di gioco e tattiche", il mortaio è descritto in modo più dettagliato.



1x Unità speciale
Fanteria – Mortaio Tedesco

1x Unità speciale
Fanteria – Mortaio Alleato

1x Unità speciale
Spia Tedesca

1x Unità speciale
Spia Alleata



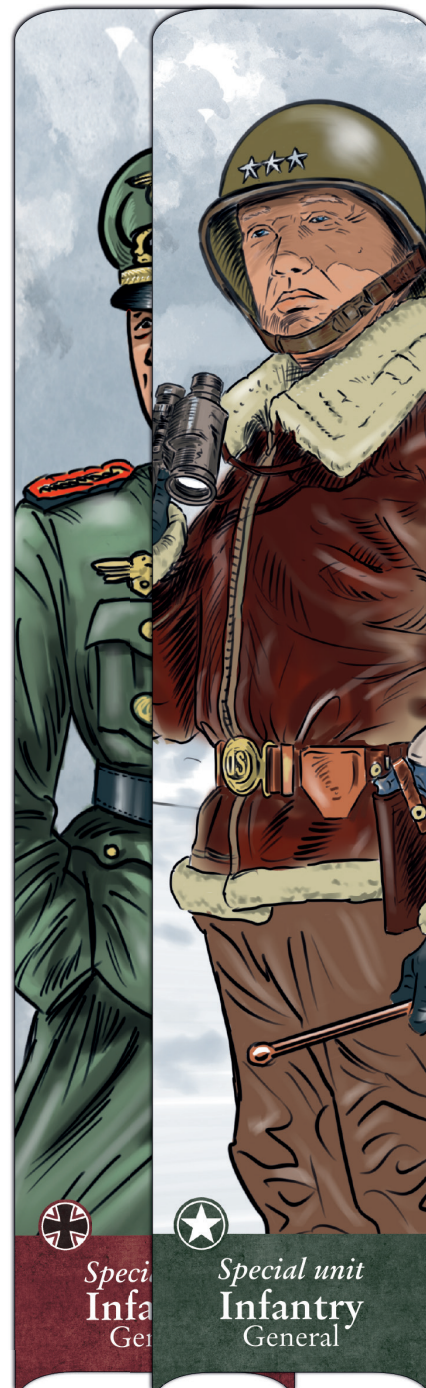
1x Unità speciale
Fanteria – Generale Tedesco

1x Unità speciale
Fanteria – Generale Alleato



1x Unità speciale
Carro comando Tedesco

1x Unità speciale
Carro comando Alleato



1x Unità speciale
Fanteria – Generale Tedesco

1x Unità speciale
Fanteria – Generale Alleato

E Game examples and tactics

ES Ejemplos de juego y tácticas

IT Esempi di gioco e tattiche



Example: start of a new game

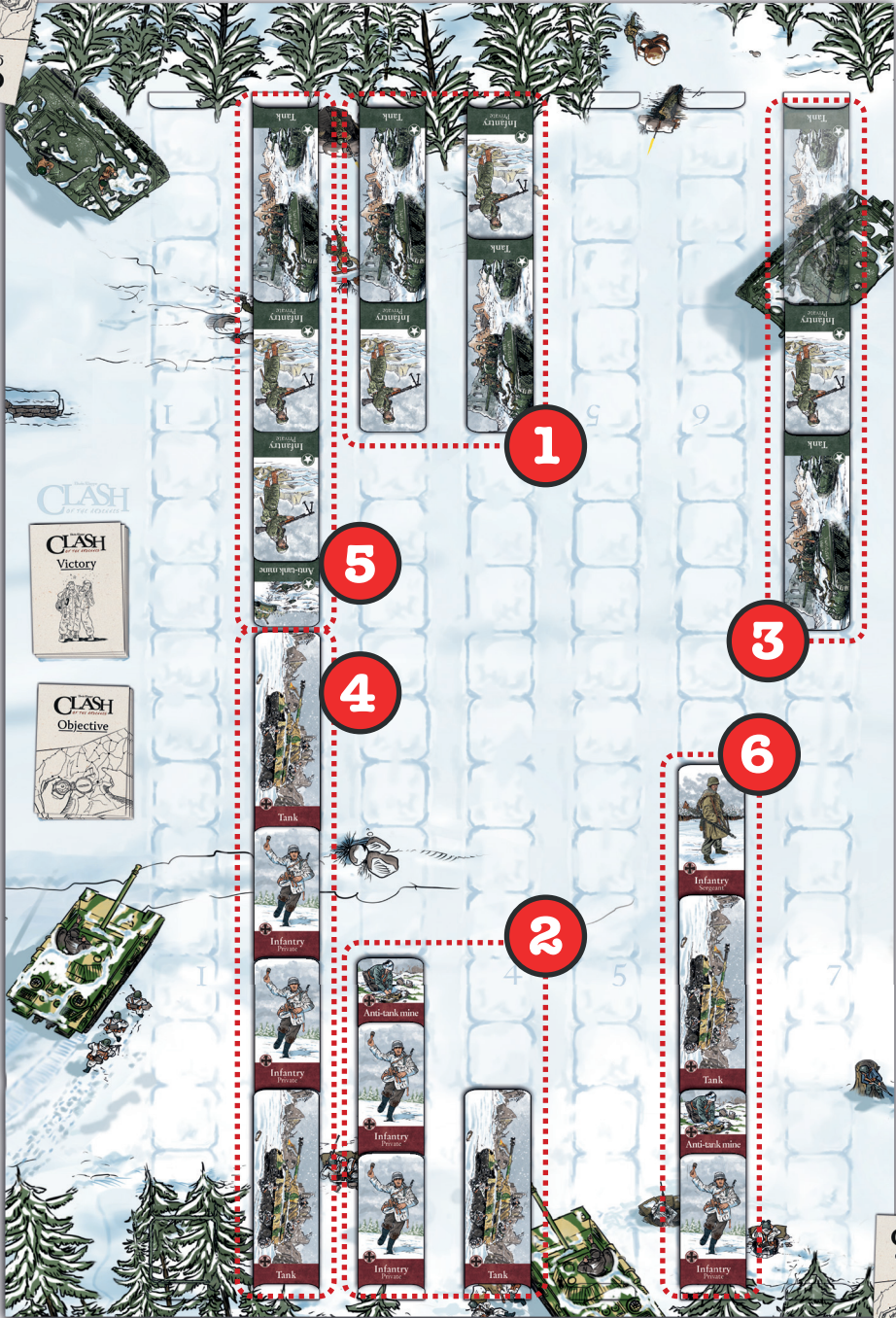
1. The Allies started this game and placed 2 tanks and 2 infantry units on 2 different roads.
2. The Germans reacted and placed 2 Infantry units and an anti-tank mine on one road and a tank on the other road.
3. The Allies placed a tank and an infantry unit. After this, the Allies took the last unit 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.

Ejemplo: Comienzo de una nueva partida

1. Los Aliados comenzaron esta partida y colocaron 2 tanques y 2 unidades de infantería en 2 caminos diferentes.
2. Los alemanes reaccionaron y colocaron 2 unidades de Infantería y una mina antitanque en un camino y un tanque en el otro camino.
3. Los Aliados colocaron un tanque y una unidad de infantería. A continuación, los Aliados cogieron la última unidad y la llevaron al frente (1 + 1 + 2 = 4 puntos de acción en total).
4. Los alemanes colocaron un tanque, 2 unidades de infantería y un tanque.
5. Los aliados reaccionaron y colocaron un tanque, 2 unidades de infantería y una mina antitanque frente al tanque enemigo, bloqueando así el tanque alemán.
6. Los alemanes deciden no retirar su tanque bloqueado, sino que colocan una unidad de infantería, una mina antitanque, un tanque y otra unidad de infantería en el camino 6.

Esempio: inizio di una nuova partita

1. Gli Alleati iniziano la partita piazzando 2 carri armati e 2 unità di fanteria su 2 strade diverse.
2. I Tedeschi reagiscono piazzando 2 unità di fanteria e una mina anticarro su una strada e un carro armato sull'altra.
3. Gli Alleati piazzano un carro armato e un'unità di fanteria, dopodiché prendono l'ultima unità e la portano in prima linea (1 + 1 + 2 = 4 punti azione in totale).
4. I Tedeschi piazzano un carro armato, 2 unità di fanteria e un altro carro armato.
5. Gli Alleati reagiscono piazzando un carro armato, 2 unità di fanteria e una mina anticarro davanti al carro nemico, bloccando così il carro Tedesco.
6. I Tedeschi decidono di non ritirare il loro carro bloccato, ma piazzano sulla strada 6 un'unità di fanteria, una mina anticarro, un carro armato e un'altra unità di fanteria.



E
ES
IT



**E****ES****IT****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.

Ejemplo: usando el tanque de comando

En este ejemplo, se describe el tanque de comando. Es una unidad especial muy peligrosa, que puede despejar hasta 3 caminos a la vez siempre que una de las tres flechas que se muestran en la unidad de tanque de Comando apunte hacia unidades de infantería (no importa qué parte de la loseta de la unidad de infantería).

Supongamos que esta es la situación de mitad de la partida. Los alemanes ya conquistaron el camino 7 (1) y obtuvieron una carta de Victoria (6).

Los alemanes colocaron su tanque de comando (2) con su último punto de acción. Deciden atacar el camino de la izquierda, porque la flecha izquierda apunta hacia una unidad de infantería. Esta unidad de Infantería debe retirarse del campo de batalla junto con **TODAS** las unidades frente a esta unidad (3), sin importar qué unidad. El tanque de comando alemán no puede atacar el camino correcto, porque la flecha del tanque de comando no está en línea con una unidad de infantería (4). Los alemanes ahora pueden elegir entre bloquear las 2 unidades de infantería del frente o atacar (5). Si atacan, ambas unidades de infantería deben ser eliminadas, pero entonces los Aliados posiblemente colocarán unidades más fuertes en este camino durante su ronda. Es preferible el bloqueo.

Nota: el tanque de comando no puede atacar a ninguna unidad en un camino conquistado.

Esempio: utilizzo del carro comando

In questo esempio viene descritto il carro comando. Si tratta di un'unità speciale molto pericolosa, che può liberare fino a 3 strade contemporaneamente, purché l'una o l'altra delle tre frecce raffigurate sull'unità del carro comando punti verso la fanteria (non importa quale parte della tessera dell'unità di fanteria).

Supponiamo che questo avvenga nel bel mezzo di una partita. I Tedeschi hanno già conquistato la strada 7 (1) e ottenuto una carta Vittoria (6).

Con il loro ultimo punto azione i Tedeschi piazzano il loro carro comando (2). Decidono di attaccare la strada di sinistra, perché la freccia di sinistra punta verso un'unità di fanteria, che deve essere rimossa dal campo di battaglia insieme a **TUTTE** le unità davanti a essa (3), indipendentemente da quali siano. Il carro comando Tedesco non può attaccare la strada di destra, perché la sua freccia non punta verso un'unità di fanteria (4). I Tedeschi possono ora scegliere se bloccare le 2 unità di fanteria davanti o attaccare (5). Se attaccano, entrambe le unità di fanteria devono essere rimosse, ma poi gli Alleati durante il loro round potrebbero piazzare su questa strada unità più forti. Il blocco è preferibile.

Nota: il carro comando non può attaccare alcuna unità in una strada conquistata.



E
N
F

**E****ES****IT****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.

Ejemplo: Uso del mortero

El mortero se describe en este ejemplo. Una unidad útil, que puede despejar 1 camino a la vez, siempre que la flecha del mortero apunte hacia (solo en el lado izquierdo) la unidad de infantería de rango más bajo, el soldado (no importa en qué parte del mosaico) y está a 2 caminos de distancia. Supongamos que estamos en mitad de un juego. Los Aliados colocan un mortero (1) y atacan 2 caminos por delante. Esto significa que la unidad de infantería (soldado) junto con **TODAS** las unidades que están frente a esta unidad deben ser eliminadas (2).

Nota: Un jugador no puede atacar a ninguna unidad en un camino conquistado, pero puede disparar por encima de un camino conquistado.

Ejemplo: Las mismas unidades

Los aliados colocaron un soldado de infantería frente a un soldado de infantería enemigo (3). Cuando los Aliados deciden atacar, ambas unidades se retiran del campo de batalla. Los aliados también colocaron un cabo de infantería frente a un soldado de infantería alemán (4). El cabo tiene un rango más alto, por lo que cuando los Aliados deciden atacar, el soldado raso y la mina antitanque se retiran del campo de batalla.

Esempio: utilizzo del mortaio

In questo esempio viene descritto il mortaio. Un'unità che torna comoda, perché può liberare 1 strada in una volta sola, purché la freccia del mortaio punti (soltanto sul lato sinistro) verso l'unità di fanteria di grado più basso (il soldato semplice, non importa quale parte della tessera) e questa sia a 2 strade di distanza. Supponiamo che questo avvenga nel bel mezzo di una partita. Gli Alleati piazzano un mortaio (1) e attaccano 2 strade più in là. Questo significa che l'unità di fanteria (soldato semplice) insieme a **TUTTE** le unità che si trovano davanti a essa devono essere rimosse (2).

Nota: un giocatore non può attaccare alcuna unità in una strada conquistata, ma può sparare sopra una strada conquistata.

Esempio: le unità uguali

Gli Alleati piazzano un soldato semplice davanti a un soldato semplice nemico (3). Quando gli Alleati decidono di attaccare, entrambe le unità vengono rimosse dal campo di battaglia. Gli Alleati piazzano anche un caporale di fanteria davanti a un soldato semplice Tedesco (4). Il caporale è più alto in grado, quindi quando gli Alleati decidono di attaccare, il soldato semplice e la mina anticarro vengono rimossi dal campo di battaglia.



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, @catsand-meeples, 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, Nolte, 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, Victor Mogens, Robbe Willems, Skander Mabrouk, Graham Tormey, 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, Philippos 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 Kónönen, 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 Grynawski, 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 Gillingham, 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 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, Fluflu, 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,



Mark Lowry, William de Zeeuw, Cabel Gray, Rustam Ibrahim, Serhii Kozacha, John Moorman, Mark J. Cristinelli Fred, Serge Ornelis, Andrew Owen, Thomas Planete, Peter W. Szabo, Julia Riela, Stefan Lütjen, Mark van Baren, Frank Bustamante, Sanderuitkh, Grant D., Rains, Ivan Robla, Renny Roufail, Gavin Sikon, Gary Lane, Bomberbob, Richard de Graaf, Arjan Pol, Katana.Ix, Daniel Urdzik, The Gambler1803, Marcin Piotrowski, Aico Sibelt, Lee Fuller, ChrisLNR, Winston Ng, Jim Wallace, Epikos Comics and Games, Guillermo Munoz, Obersturmführer Cian Molloy, John Arnott, Hans Guev, Patrick Fries, Zebulon Swinney, Isaiah Tanenbaum, Keith R. Guehrke, Charlotte Ward, Britt Eubanks, BAR Bill Thompson, Shyam Kumar, Ian S. Martin, Raf Marlo Louis Claessens, Scott Jakubowski, ErwinB, Thomas Petit, Kasey Thompson, Daniel Eriksson, Sampo Koljonen, Tommaso Ricci, David, Rob & Det, Johnny Tielemans, Robert Evers, Pedro Jonas, Rick & Matthieu, Randall Basinger, Darren Belcher, Vlado Simic, Jan Crowen Rosa, Dominic Conneally, Patrick Thoen, Jonathan D, K, Michael T Carter, Agnar K. Thorsteinnson, Allan Briggs, Davide Giacobazzi, Jasper, Paulaster63, Xavi Fitó, Mark Faircloth, gerraldo, JTKone, Rhenus Pater, B. Zanotti - Dadodadodici, Geert Appels, Jens Van den Berghe, Shaun Dodds, Pier & Sca, ndndnd24, Thierry Torcato, J. Eric Smith, Chattytumbler, Marcus Vinicius Schopf, Mickmagmicmac, Devin Carney, João Pires, TravelingMeeples, P.Koster-Klappe, MikeVictorSierra, Jesse Jager, Broexie, Bert Klappe, Oliver, Tim Haake, Maik Stegeman, Tijn Jansen, Daan Jacobs, Sem, Andrea Paron, Graeme Tohill, Ismael Peiró, al bernal, Pino De Carolis, Göring, Shirin, Antonio, Prof. Sam Watson, Yannick S., Rens Vink, MHB, Tom Hoemske, Dennis Kats, Jake Boswell, Ed.D., Arno Veldkamp, Andrew S. Fischer, Quentin Boulware, Stefan v/d Zwaard, Lies Spruit Amsterdice, Evano Hulsman, M.H., Roellekeee, ViaGoos, De Buisen voor Len, Jeroen & Renée, Renaldo en Jorden, Joost & Kristel Heijmans, Kevin & Luca, Jessica, Patrick Röpcke, Julian Kuiten, Tijmen Oostveen, R. Rusch, Jeroen Smit, Jordi Sangars, Alexander, Eelco Grég, Tristan Bosch, Joyce, Jorrit Feenstra, Niels Jochems, H. Keizers, , Stefan Weel, MrRikkerdt, Fam. de Groot, RF. Veldhuizen, Dennis vd Dool, Thomas Kwakman, Jasper, Maurits schenk, Martijn, Hans den Hertog, Thijs Haarman, Lex Jonker, Harmen Haan, Rule book for novices, Martijn Wesselijs, General Mattias, Tim Pieteraerens, Sascha Q., Alexander Goorden, Mikkel De Hert, Vic Van Hecke, Peter Janssens, Bas Heetebrij, F.T.S. Tempelaar, Thomas Smets, Tristan A., Xebex, HanzYolo, Jonas Desmet, Carl Meersman, Daniel Muñoz Y González, Joost van der Hagen, Andreas De Witte, Joris Sohie, Jeroen Ward, Roy Ackermans, Vermandel Robbie, Mouton Christoph, Sander Moens, MJData, Jeroen Versleijen, Clijsters Dirk, Gerald Bracq, Jan Ghekiere, Andy Esther, Silvershadow, Noud, Ron Valkenburg, Laurent Delbeke, Mick Goddevriendt, Frederik, Yves Dumont, Erik van Soest, Dave Van Bastelaere, Alan Beliën, Maxime Boonen, Tim Kreukels, Silveijn & Theijmen, Phil & Naut, Michiel Vermeir, Steven, Kevin Vermeulen, FrankyJones, Samuel Tesseur, Sven Janssen, Andy Moons, Wouter Van Coppennolle, Patrice, Jules, Joke Arts, Stefan Waelburgs, Arno Buuts, Neysje, Kurt, Robert van der Ven, Tim Duerloo, Bart Ballegeer, Richard Alexander Hoek, Martijn vandeputte, Ricardo Marques, Calvin Essers, Flor Daems, Maarten Ondersteijn, Tom Freson, Peter Imhof, Andy Gysen, Frank, René, Stew Formesyn, Rob Kapiteyn, Kim en Jos Lemmerling, Eric van Haperen, Steve, Jurjen, Hans Zegers, Otis Oona, Mathias vdW, Aaron Springer, Marcel Overdijk, Ronnie te Boekhorst, H.A. Bakker, Yourboardgamers, Board's Eye View, Richard Reilly, Martin Albers, Candice Harris, Paul Nickel, Benji Creemers, Inge and Roy Gorres, Marc van Baa, Michiel Vromans, Vincent, James Boemaars, Sytse Berend Zijlstra, Paul Kerr, Maikel Vrenken, Sgt1 BD Heuts, Mark Gielen, Nico Wals, Indo Deluxe, Martijn Lovfers, Bart Meeus, Gwen Bonnie, Henk Bergsma, Gerben en Dorien, Hans Smit, Dolf de Weijer, Patrick De Mul, Maarten & Sandra, Gerrit van Moueik, Perry Wijnhoven, Simone and Stefan, Lianne en Simon van der Velde, Rik van Vliet, Martijn Marsman, Kim Rey, Stefan Ballie, Simon Puype, Simon Nietvelt, Tim Beerens, Ernst Schwartz, Starwinski, Jan Hazeveld, Gwen & Sander, Remco Janssen, A. Wentink, Nacho 'bazoo' Verdón, Rick, Peter Marsman, Sproonke, Edwin Hagemeijer, Generaal Ché Bleuans, Terry Simo, Huub & Kaat, Menno van der Nol, Marcel, Thomas van Velden, Renzo Jansen, Milko van Valen, Patrick van Beek, Fred Berg, Louis + Ryan Persoon, Sydney dames, Axel Mille, Hafnarfjordur7, Herwig Gou, Maurice Dister, Wim Schelberg, A. Leyendijk, Ivo Nijhof, Timothy, Rick van Edmond, Sander de Vrij, Peter No, Michael Maiborg, Kri, Petros Psarris, Arthur Sullivan, Marko Jurisch, Blackmanaman, J. Van Beek, Craig McMorland, Jeroen Gooyen, Ivan Utama, Raymond Wopereis, Blaauwwiekel, Daniël Scheper, De Vos Jens, Aalbert & Jack, Guido Witjes, Njl Deuze, Robbert, Romy, Vief, Rudolf Liefers, Alex Verschoor, Gerben v Beek, Line B, Rod Bauer, Koen Gerritsen, Steve Brunig, Matthijs, Pietje, Bas, Watsina Dijkstra, T.Bergmans, Zef van den Boom, S.Vanderbeke, Lemmen, F. Jouwsma, Anno & Marjolein, Simon en Tineke, Robin en Elsa, Harrie & Maria Marinus, Marc Lentjes, Mark en Babet, Tijmen van Esch, Elisah en Joeri, Peter W. Szabo, Joss Revely, Robbe Willems, Frank Hogenkamp, Elias Giannopoulos, Max Gianelli, Tijn Jansen, Göring, Joel Böversen, Jurjen, Arjen K, Chris, J. Van Beek, Peter Brugmans, Rogier Lunshof
Thank you all for supporting our project! Much appreciated.

A special thanks to: Sabine Klappe, Steve Woudenberg, Wim Pama, Remco Schaper, Julie and Stephane Lefebvre (boardgamesunited.com), Henk Rolleman, Renan Assuncao, Rick Regan, Glenn Swaelen, Kees Lindenburg, David & Chris and the rest of the team of BackerKit, all reviewers, Fabio Piovesan, Devin Carney, Dominic Conneally, Steven Hodgson, John Barrow, Cian Molloy, Nicholas Gorham, all translators, Lucinda Deakin, Scott Russell, David Livermore, James Brierley, Andrew Cleverley, despelletjevrienden.nl, Megan Bangerter, Neil Emery, Alphaspel.se, J. E. Smith, Gareth Thomas, Daren Baldock, Richard Morton, Tijmen van Esch, Andre Duclous, Elisah, Het Ludieke gezelschap, Robbie Vermandel, all gaming associations, Mandy McCool, Walter Scheelen, B.J.M. Hans van Halteren, Dennis Deschildre, Felipe Suarez, Petr Sorfa, Don Militaria and all testers who took the time to help out! Thanks to my family, friends and everyone else who was part of our journey.

If you can't find your name in the list here above or just bought the game, please go to www.elwinklappe.nl/register and leave your name here. We'll make sure this is updated in the next version of the rulebook.





