

Elwin Klappe

CLASH

OF THE ARDENNES





14x



20x



20x

Inhoudsopgave

De Slag om de Ardennen	04
Bereid je voor!	12
Doel van het spel	12
De eerste stappen	14
Aanvallen	15
Dezelfde eenheden in lijn	16
Gelijkwaardige tegenstanders	16
Blokkeren	17
Een weg veroveren	17
Eenheden	18
Speciale eenheden	20
Spelvoorbeelden en tactieken	22



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.

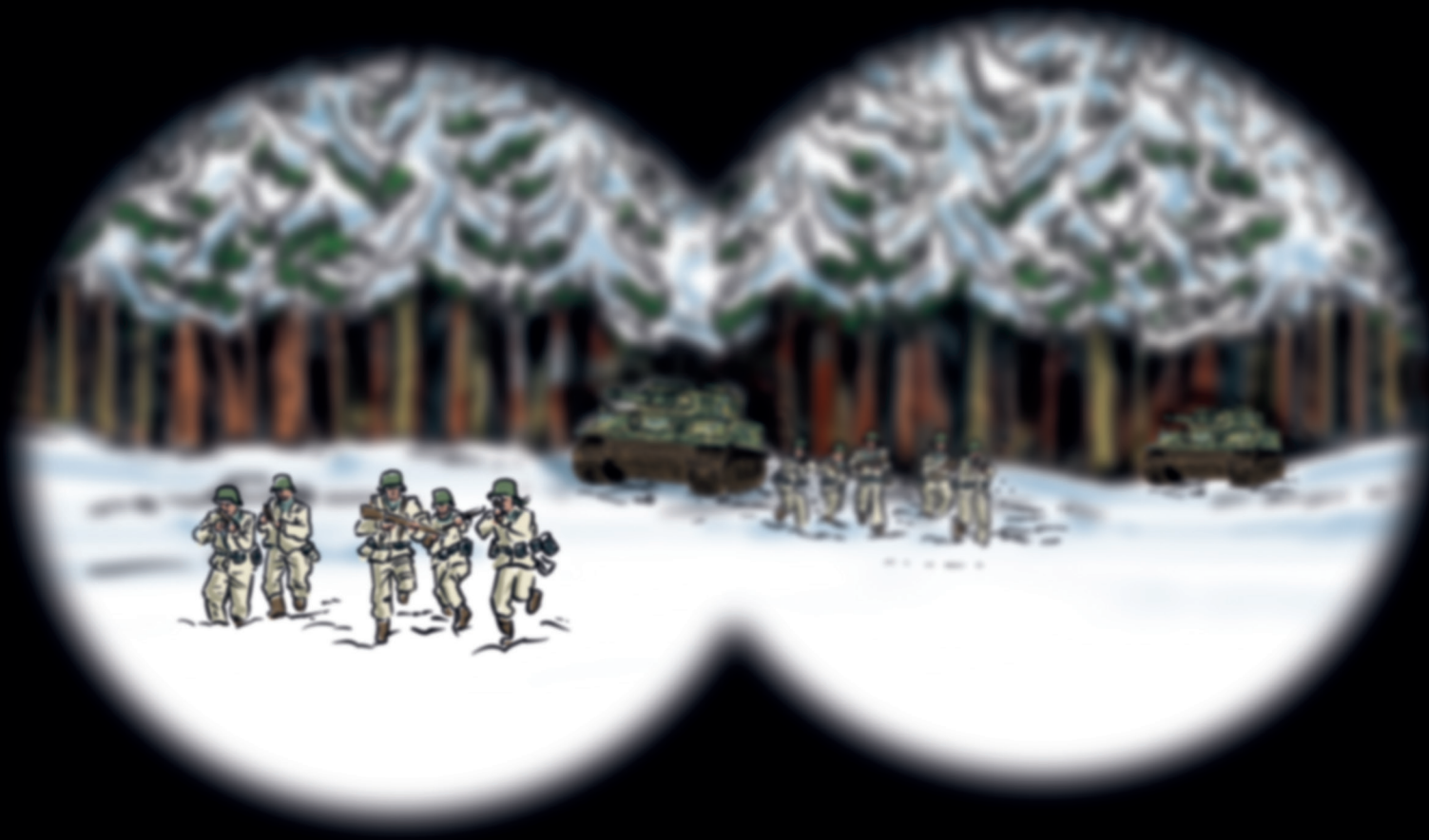
Mijn peloton, de 101ste luchtlandingsdivisie, verdedigen hier nu twee weken het Belgische stadje Bastogne en de toegangsweg naar Namur. Aanvoerlijnen zijn er bijna niet en we zijn ver onderbezet...



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."



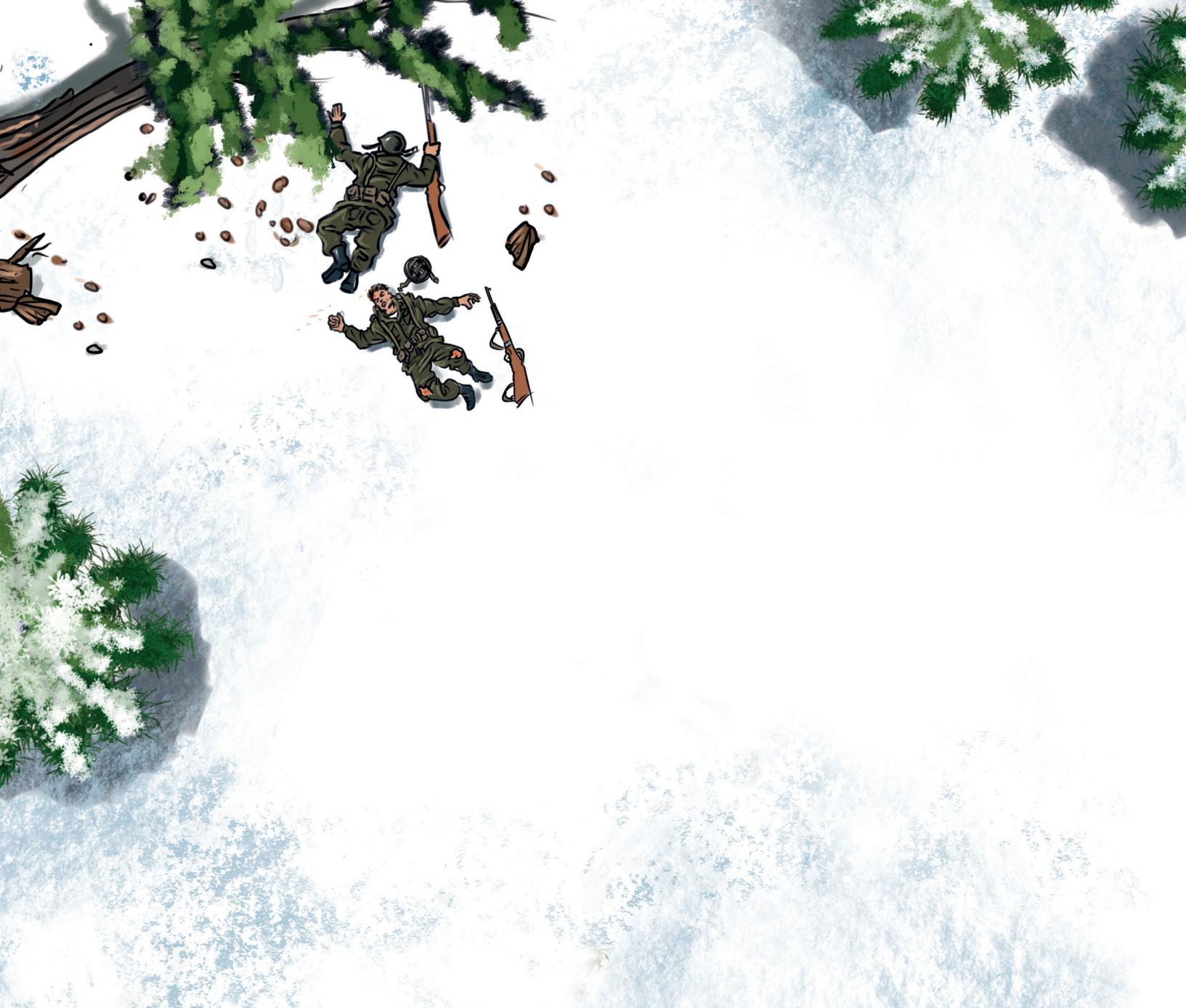


“Opeens stopt de vogel met fluiten. Een gierend geluid klinkt ver weg vanuit de bomenrij. Het wordt steeds luider en duidelijker. Takken breken... Duitse tanks! Snel pak ik een flare en trek aan het koord. De witte hemel kleurt voor even rood en er ontvouwd zich een onwerkelijk tafereel voor onze neus.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

"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!"





"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."

"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."



"Hij staat in brand. De mannen proberen eruit te komen, maar een tweede granaat slaat in. Waar komt dit vandaan? Onder een storm van granaatinslagen 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."



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."



Bereid je voor!

Zodra je een nieuw spel start, dien je eerst het slagveld open te vouwen (zie pagina 13). 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 'Speciale eenheden (Special units)' leg je ook bij elkaar.

Schud de Zege- en Doelenkaarten en plaats ze op de kop, op de aangeven plekken op het slagveld.

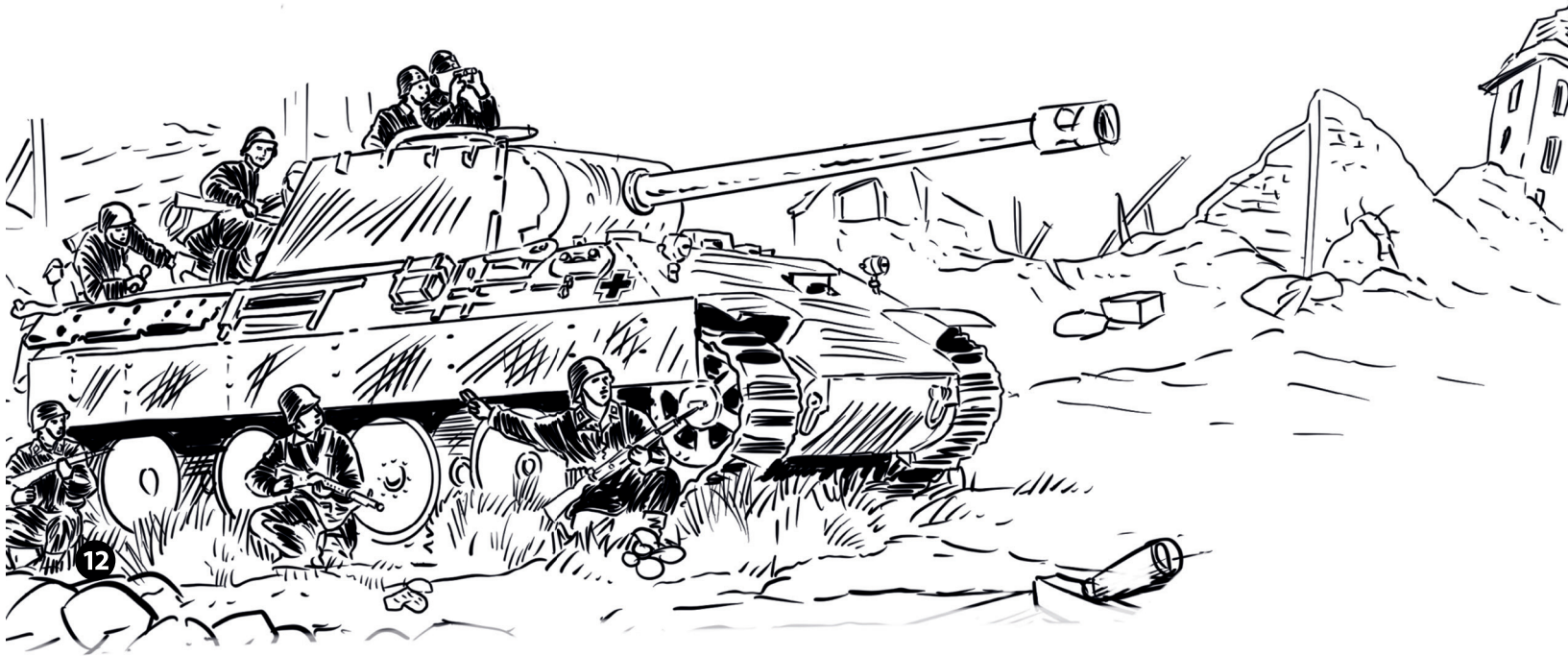
Doel van het spel

Bepaal wie het spel mag beginnen. Gebruik de munt om te tossen. Deze speler mag als eerste een Doelenkaart pakken. De andere speler pakt de volgende Doelenkaart.

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 Doelenkaart). 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.



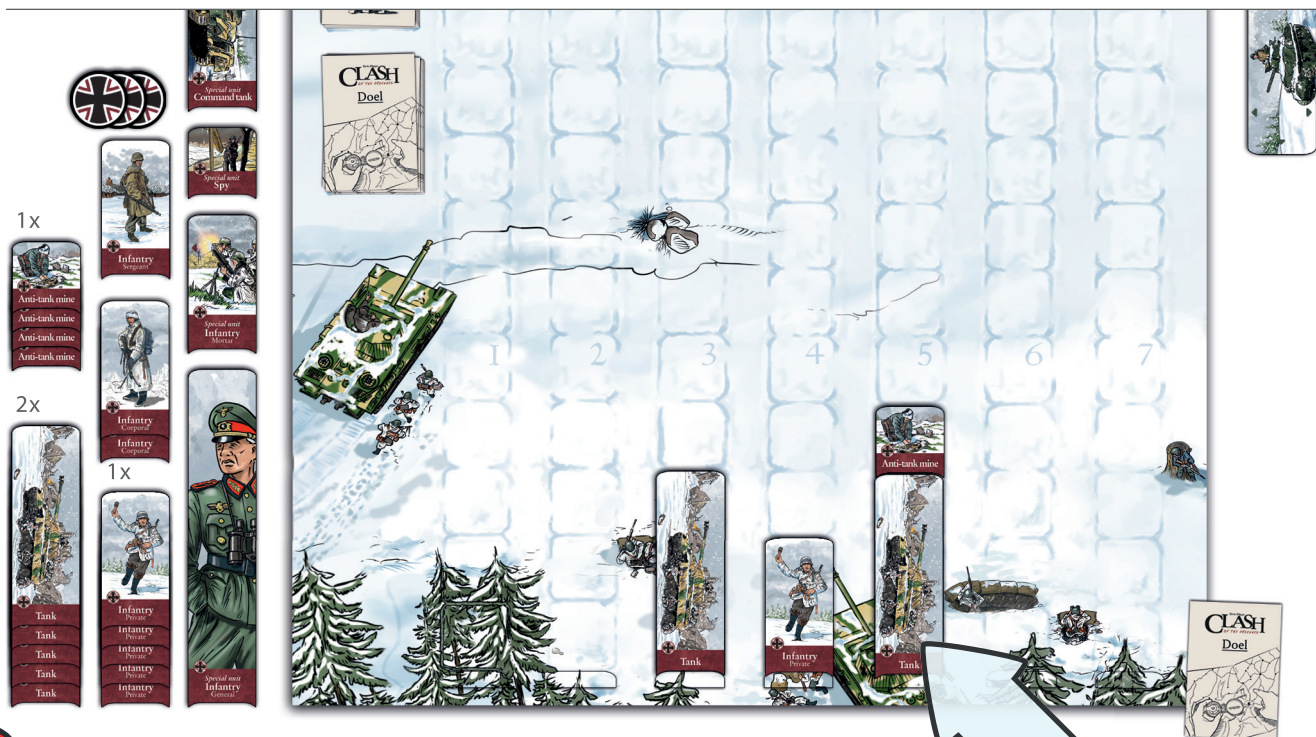
De eerste stappen

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 _____ Kosten: 1 actiepunt
- 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.



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.

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.

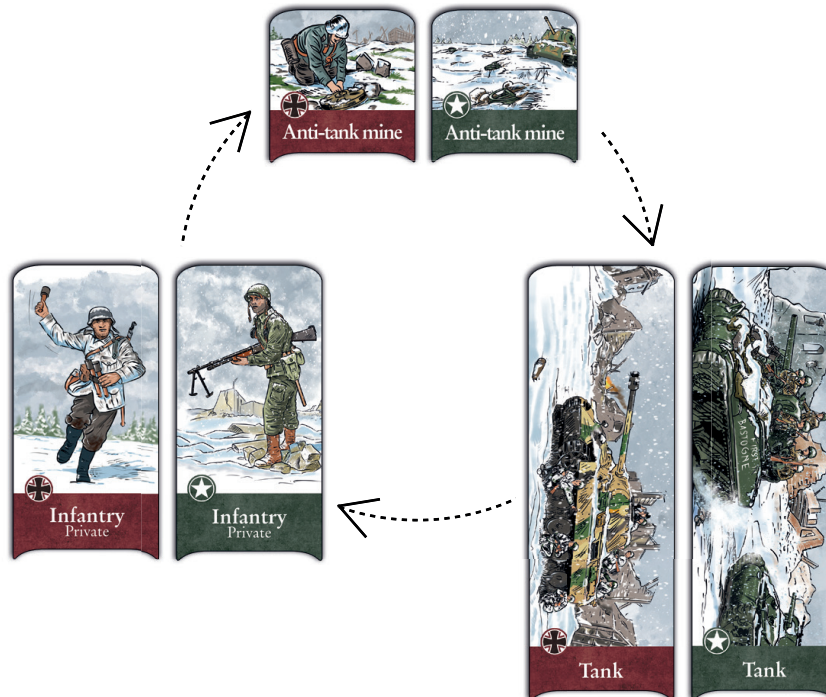
Als je jouw tegenstander aanvalt met een sterkere eenheid, dan moet jouw tegenstander de verloren eenheid terugplaatsen bij zijn voorraad (je tegenstander mag deze eenheid in zijn beurt gewoon weer gebruiken). Hierdoor ontstaat er een gat. Deze kun je eventueel opvullen met een eenheid of eenheden vanuit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

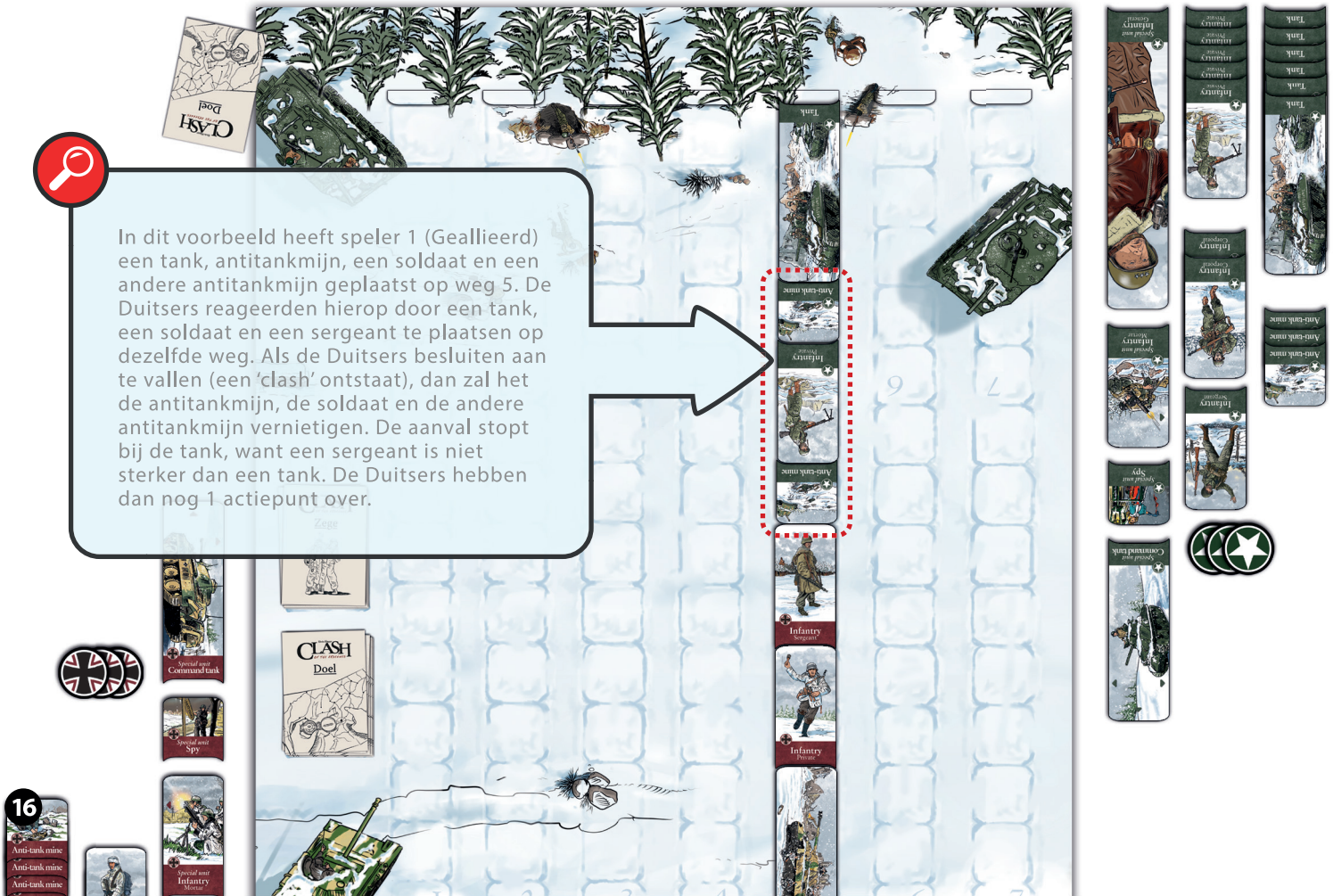
Zodra je aanvalt (bijvoorbeeld, infanterie valt een antitankmijn aan), dan moeten al deze zelfde eenheden (in dit geval alle antitankmijnen) die in een lijn staan worden verwijderd **plus** alle eenheden die ook zwakker zijn als de aanvallende eenheid. Dit betekent: plaats niet te veel zelfde eenheden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

Gelijkwaardige tegenstanders

Wanneer gelijkwaardige tegenstanders (precies eenzelfde eenheid of een eenheid met dezelfde rang) elkaar **direct** 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:

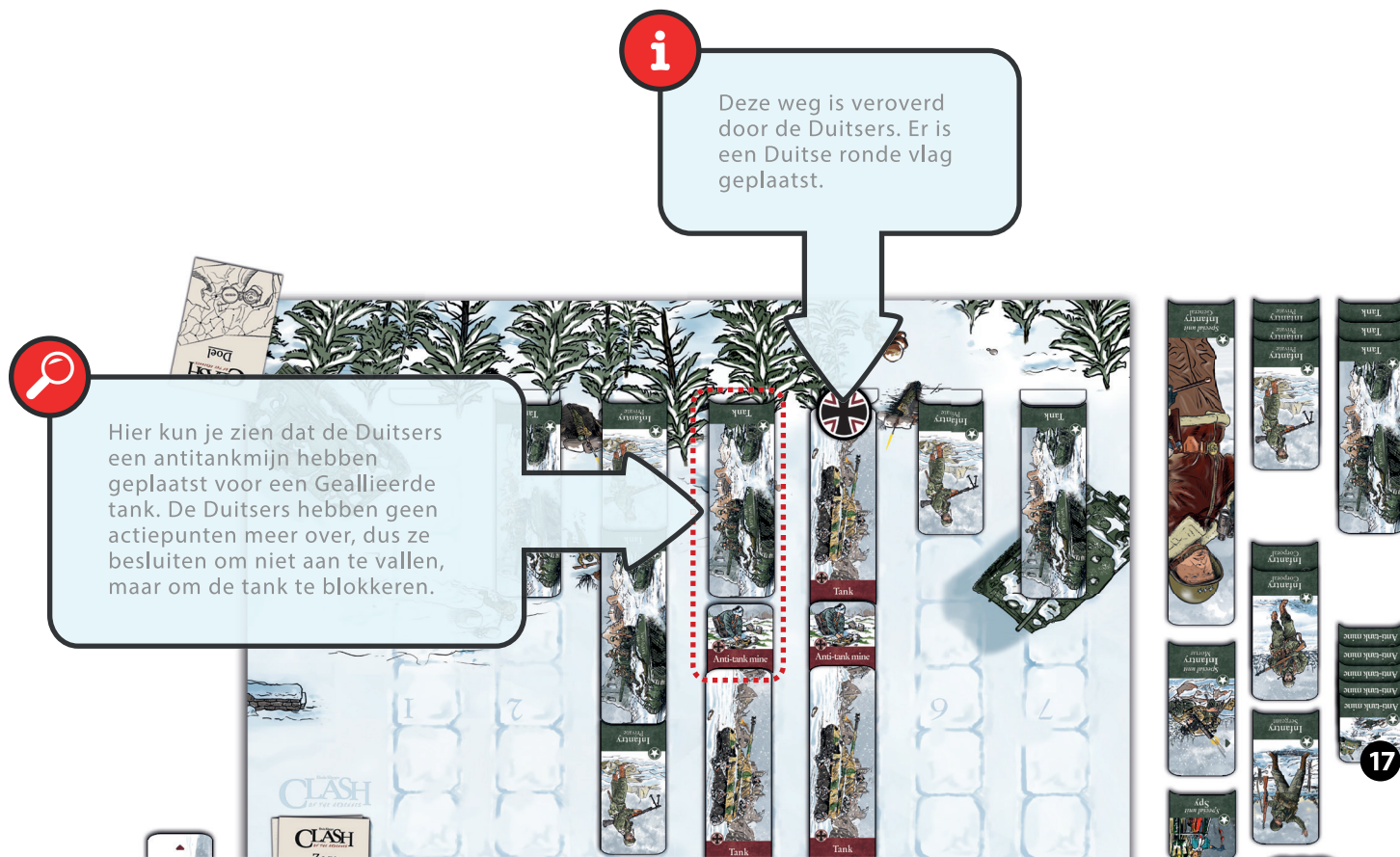
Je hoeft niet per se aan te vallen: blokkeren is een slimme manier om de weg in jouw voordeel te behouden. Gebruik het vaak!

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 Zegekaart trekken en een ronde vlag plaatsen op het einde van de weg. Lees de Zegekaart 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 Zegekaart 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 eerst een spel te spelen zonder de speciale eenheden en de Zegekaarten.

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.



5x Geallieerde antitankmijnen (Anti-tank mine)
5x Duitse antitankmijnen (Anti-tank mine)

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 20 en 21).

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.

6x Duitse infanterie soldaten (Private)
2x Duitse infanterie korporalen (Corporal)
1x Duitse infanterie sergeant (Sergeant)



6x Geallieerde infanterie soldaten (Private)
2x Geallieerde infanterie korporalen (Corporal)
1x Geallieerde infanterie sergeant (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 (bewust) verslaan door de tegenstander.

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 vijandige 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 welke kanten 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 de laagste rang infanterie soldaat aanvallen (Private) 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.



Specie
Infanterie
Mortier

Special unit
Infantry
Mortar

1x Speciale eenheid - Infanterie -
Duitse mortier (Mortar)

1x Speciale eenheid - Infanterie -
Geallieerde mortier (Mortar)

1x Speciale eenheid
Duitse spion (Spy)

1x Speciale eenheid
Geallieerde spion (Spy)



Specie
Spion

Special unit
Spy



Specie
Command tank

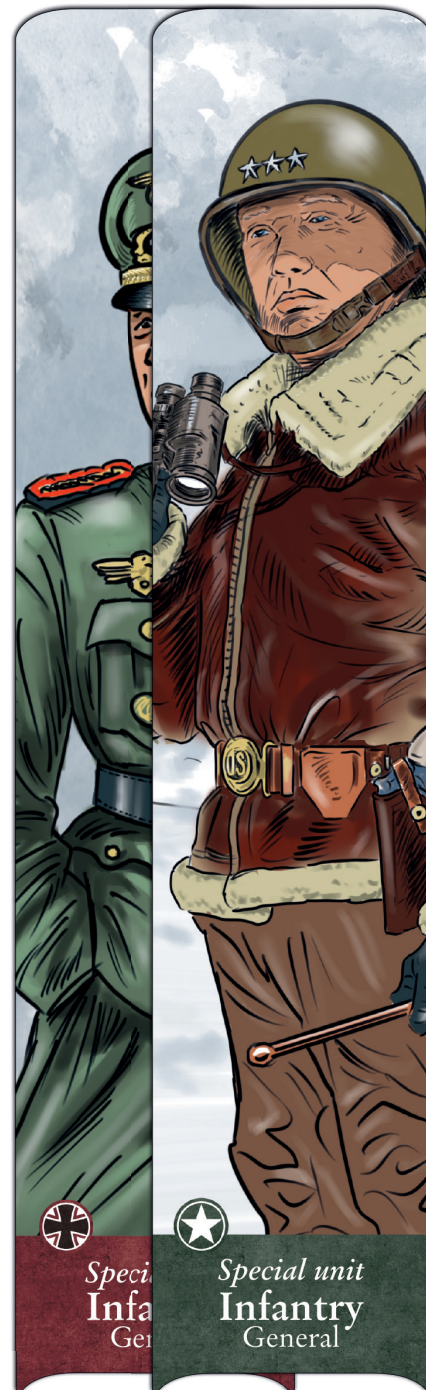
Special unit
Command tank

1x Speciale eenheid - Duitse
commando tank (Command tank)

1x Speciale eenheid - Geallieerde
commando tank (Command tank)

1x Speciale eenheid
Infanterie - Duitse generaal
(General)

1x Speciale eenheid
Infanterie - Geallieerde generaal
(General)



Specie
Infanterie
Generaal

Special unit
Infantry
General

Spelvoorbeelden en tactieken



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.







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 actiepunt. 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.







Voorbeeld: de mortier gebruiken

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.

Tip! Gebruik zo vaak als mogelijk de actie: *Neem de allerlaatste eenheid van een willekeurige weg en plaats hem aan de voorzijde op dezelfde weg voor 2 actiepunten.* Hiermee spaar je eenheden uit, die je later in het spel zeer hard nodig zult zijn.





1

2

3

4



