

Standhouden bij Mortain

By Paul Rohrbaugh

Dutch rules by F.Hakstege

OPSTELLING: Plaats alle Amerikaanse eenheden (lichtgroen), behalve de CCA/B/R eenheden, ergens op de kaart maar niet op de meest oostelijke hex rij. CCA/B/R eenheden komen in het spel tijdens beurt 2 of later, langs de westelijke kaartrand, wanneer de Amerikaanse speler besluit om hen te activeren.

Plaats alle Duitse eenheden (zwart en donkergroen) langs de oostelijke kaartrand. Deze komen in het spel tijdens beurt 1 of later, als de Duitse speler besluit om hen te activeren.

Maximaal 2 eigen grondeenheden mogen aanwezig zijn in een hex. 'Tiger' eenheid 102 mag als extra eenheid aanwezig in een hex of gratis activeren, als er ook andere Duitse eenheden in de hex aanwezig zijn. Duitse en Amerikaanse eenheden kunnen niet samen aanwezig zijn in een hex.

DE BEURT BEGINT: Spelers schudden een dek kaarten (incl. 1 joker). De Duitse speler trekt een kaart. Als het een zwart symbool heeft, dan mag hij "Passen" of eenheden activeren (incl. al geactiveerde eenheden) gelijk aan de 1/2 van het getal op de kaart (afronden naar boven). Een aas is gelijk aan "1". Een zwarte "honneurs" (plaatjes) kaart mag 1 eenheid, of 1 groep eenheden activeren. Als er een kaart met een rood symbool wordt getrokken, dan mag de Amerikaanse speler op dezelfde manier activeren of passen. Een geactiveerde eenheid mag:

- 1 hex bewegen **OF**
- niet bewegen en in plaats daarvan vuren.

Dit spel heeft geen "Zones of Control". De beurt eindigt zodra de joker wordt getrokken (tijdens het activeren of het uitvechten van een gevecht) of wanneer alle kaarten getrokken zijn (welke oorzaak ook als eerst voorkomt, negeer een joker als deze getrokken wordt voordat beide spelers minimaal eenmaal geactiveerd hebben).

GEVECHT: vechten is vrijwillig. Alle grondeenheden kunnen maximaal 2 hexen ver schieten, of 3 hexen als ze op een heuvel staan. Eenheden kunnen wel op maar niet door dorpen, steden, heuvels of bossen vuren.

Gebruik de Anti-Tank (AT) waarde van de vurende eenheid tegen tanks en de Anti-Infanterie (AI) waarde tegen geschut en/of infanterie. Wijs een willekeurig aantal vurende eenheden aan en één eenheid die het doelwit is. De vurende speler trekt een kaart (elk symbool of kleur kan gebruikt worden door beide spelers om het gevecht uit te vechten). Trek 1 van kaartwaarde af als alle vurende eenheden en het doelwit aan elkaar grenzen en trek ook 1 af als de "Tiger 102" eenheid een AT aanval maakt. Tel de terrein modificatie er bij op. Als de getrokken kaart plus alle modificaties gelijk of kleiner is aan de som van de gedrukte AT of AI waardes van alle vurende eenheden, dan draai je de beschoten eenheid om. In alle andere gevallen heb je gemist. Omgedraaide eenheden die weer geraakt zijn worden geëlimineerd.

Trek een nieuwe kaart voor elke "honneurs" kaart of beschouw het als een misser (keuze voor de vurende speler). Als het gevecht klaar is ga je door met het trekken van kaarten om te Activeren.

VS LUCHT/BUITEN KAART ARTILLERIE (BKA)

markeerders: Eén van deze (of/of) Amerikaanse markeerders is beschikbaar eenmaal per beurt. Trek je een rood oneven getal of een Boer dan mag je de lucht markeerder gebruiken i.p.v. grondeenheden te activeren. Alle andere rode kaarten betekenen dat je de BKA markeerder mag gebruiken i.p.v. grondeenheden te activeren.

Lucht en BKA markeerders mogen één willekeurige vijandelijke eenheid of groep eenheden in een hex aanvallen. Een lucht markeerder mag:

- een AT of AI aanval doen met een sterkte van 4 **OF**
- het veroorzaakt een +1 gevechtsmodificatie op alle eenheden in de doel hex en alle aangrenzende hexen voor de rest van de beurt.

BKA markeerders kunnen een AT of AI aanval uitvoeren met sterkte 3.

LENGTE SPEL: Het spel duurt 6 beurten (het aantal keren dat je het dek kaart schudt).

WIE WINT: De Duitse speler wint als, aan het eind van beurt 6, vijf van zijn eenheden de westelijke rand van de kaart verlaten, of als er geen Amerikaanse eenheden meer in het spel zijn. Elk ander resultaat betekent een overwinning voor de Amerikaanse speler.