

FIREFIGHT

Ogień Zaporowy



Aktywujesz do ataku 4 Jednostki. Nie mogą one znajdować się na polu sąsiednim z polem zajmowanym przez wroga oraz nie mogą się w tej turze poruszać (tylko atakują). Wszystkie te Jednostki atakują przy użyciu 1 kostki wlecej.

BEHIND ENEMY LINES

Dywersja



Aktywujesz 1 Jednostkę **Piechoty**. Jednostka ta może poruszyć się aż o 3 pola. Jednostka ta może walczyć 1 dodatkową kostką, a następnie znowu poruszyć się o 3 pola. Warunki terenowe podczas ruchu są Ignorowane! Warunki terenowe podczas walki tak jak zwykle.

Lub

W zamian możesz aktywować Jedną dowolną Jednostkę.

THEIR FINEST HOUR

Odpowiednia Pora



Rzuć kostką tyle razy, ile masz kart, łącznie z tą kartą. Za każdy wylosowany symbol Jednostki, taka Jednostka jest aktywowana. Za każdy wylosowany symbol gwiazdy możesz aktywować dowolną wybraną przez Ciebie Jednostkę. Po zagranie tej karty należy przetasować całą talę.

DIG-IN

Okopy



Aktywujesz 4 Jednostki **Piechoty**. Jednostki te budują okopy na swoich polach.

Lub

W zamian możesz aktywować Jedną dowolną Jednostkę.

MEDICS & MECHANICS

Leczenie i Naprawa



Wybierz Jedną dowolną Jednostkę, która poniosła wcześniej straty. Rzucasz taką ilość kostek, ile masz kart, łącznie z tą kartą. Za każdy symbol tej Jednostki, a także za każdy wylosowany symbol gwiazdy, Jedna stracona figurka wraca do gry. Jednostka nie może mieć więcej figurek, niż na początku gry. Jeśli wybrana przez Ciebie Jednostka odzyska co najmniej 1 figurkę, może także wykonać od razu normalny ruch.

ARTILLERY BOMBARD

Bombardowanie



Aktywujesz wszystkie Jednostki **Artyleryjskie**.

Mogą się przenieść o 3 pola lub dwukrotnie zaatakować.

Lub

W zamian możesz aktywować Jedną dowolną Jednostkę.

CLOSE ASSAULT

Okrażenie



Aktywujesz do ataku wszystkie Jednostki **Piechoty** i **Pancerne** znajdujące się na polach sąsiednich z polem, na których znajdują się Jednostki wroga. Jednostki te walczą z Jedną dodatkową kostką. Jednostki te nie mogą się poruszać (tylko atakują), Jednak po wygranej walce i wycofaniu się wrogich Jednostek mogą jak zwykle wejść na ten teren.

AIR POWER

Nalot



Możesz zbombardować grupę wrogich Jednostek (najwyżej 4) znajdujących się na sąsiednich polach. Rzuć 2 kostkami (kiedy atakujesz Alliantami) lub 1 kostką (jeśli Niemcami) na każde pole z tymi Jednostkami (Ignorujesz warunki terenowe). Niszczysz Jedną figurkę za każdy symbol Jednostki, która się tam znajduje, a także za każdy symbol granatu lub gwiazdy. Żadna flaga nie może zostać zignorowana!

BARRAGE

Zapora ogniowa



Ostrzeliwujesz Jedną wrogą Jednostkę (dowolną).

Rzucasz 4 kostkami

(Ignorujesz warunki terenowe).

Niszczysz Jedną figurkę za każdy wylosowany symbol Jednostki, która się tam znajduje, a także za każdy symbol granatu. Żadna flaga nie może zostać zignorowana!