

AMBUSH

Zasadzka



W momencie, kiedy przeciwnik zadeklaruje atak na Twoją Jednostkę z sąsiedniego pola, ale jeszcze zanim rzuci kostkami, możesz zagrać tę kartę. Rzucasz wtedy swolmi kostkami do gry na wrogą Jednostkę jako pierwszy. Jeśli atakująca Cię Jednostka nie została całkowicie wyeliminowana wskutek tego rzutu, ani nie musiała się wycofać, może normalnie atakować. Na końcu tej tury ciągniesz kartę jako pierwszy.

MOVE OUT!

Wymarsz



Aktywujesz 4 Jednostki **Piechoty**. Warunki ruchu i bitwy są normalne. **Lub** W zamian możesz aktywować jedną dowolną Jednostkę.

MOVE OUT!

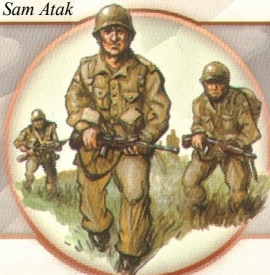
Wymarsz



Aktywujesz 4 Jednostki **Piechoty**. Warunki ruchu i bitwy są normalne. **Lub** W zamian możesz aktywować jedną dowolną Jednostkę.

COUNTER-ATTACK

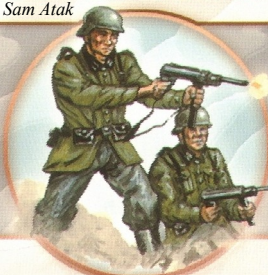
Taki Sam Atak



Wydajesz dokładnie taki sam rozkaz, jaki przed chwilą wydał przeciwnik. Kiedy powtarzasz rozkaz dotyczący wybranej części planszy, musi to być ta sama część planszy, co w ruchu przeciwnika.

COUNTER-ATTACK

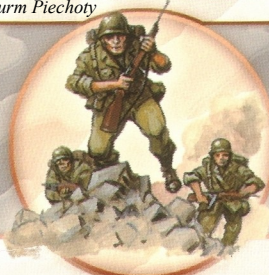
Taki Sam Atak



Wydajesz dokładnie taki sam rozkaz, jaki przed chwilą wydał przeciwnik. Kiedy powtarzasz rozkaz dotyczący wybranej części planszy, musi to być ta sama część planszy, co w ruchu przeciwnika.

INFANTRY ASSAULT

Szturm Piechoty



Aktywujesz wszystkie Jednostki **Piechoty** w 1 wybranej części planszy. Jednostki te mogą się poruszyć o 3 pola, lub o dwa pola i atakować. Wszystkie pozostałe warunki ruchu i bitwy są normalne. **Lub** W zamian możesz aktywować jedną dowolną Jednostkę.

INFANTRY ASSAULT

Szturm Piechoty



Aktywujesz wszystkie Jednostki **Piechoty** w 1 wybranej części planszy. Jednostki te mogą się poruszyć o 3 pola, lub o dwa pola i atakować. Wszystkie pozostałe warunki ruchu i bitwy są normalne. **Lub** W zamian możesz aktywować jedną dowolną Jednostkę.

DIRECT FROM HQ

Rozkazy ze Sztabu



Aktywujesz 4 dowolne Jednostki.

DIRECT FROM HQ

Rozkazy ze Sztabu



Aktywujesz 4 dowolne Jednostki.