

Przeszkody
Przenośne

REMOVABLE OBSTACLES

SANDBAGS



Worki z piaskiem

Ruch: Brak ograniczeń. Opuszczając pole z workami, worki należy usunąć.

Walka: Jednostka może zignorować 1 flagę.

Pole widzenia: Nie blokują pola widzenia.



WIRE



Drut kolczasty

Ruch: Jednostka wchodząca musi się zatrzymać.

Walka: Jednostka Plechoty znajdująca się na polu z drutem kolczastym musi usunąć 1 kostkę podczas ataku. Plechota może poświęcić atak by usunąć drut kolczasty. Jednostki Opancerzone muszą usunąć drut i wciąż mogą walczyć.

Pole widzenia: Nie blokuje pola widzenia.

Przeszkody
Stałe

FIXED OBSTACLES

BUNKERS



Bunkry

Ruch: Plechota wchodząca może walczyć. Tylko plechota może tu wejść. Artyleria zaczynająca na tym polu, musi tu pozostać.

Walka: Jednostka może zignorować 1 flagę.

Tylko strona wyznaczona przez scenariusz może zająć Bunkier i się w nim bronić. Należy usunąć figurkę Artylerii za każdą flagę przeciw Jednostce artylerii znajdującej się w bunkrze.



Pole widzenia: Blokują pole widzenia.

HEDGEHOGS



Jeże

Ruch: Brak ograniczeń ruchu. Tylko plechota może tu wejść.

Walka: Brak ograniczeń. Jednostka może zignorować 1 flagę.

Pole widzenia: Nie blokują pola widzenia.

Jednostki
Standardowe

STANDARD UNITS

INFANTRY



Ruch od 0 - 1 pola i walka, lub ruch o 2 pola bez walki.

Może Zająć Pole, po pokonaniu lub zmuszeniu do wycofania się Jednostki wroga.



ARMOR



Ruch od 0 - 3 pól i walka.

Może wykonać Atak Pancerny, po Zajęciu Pola.



ARTILLERY



Ruch o 1 pole, lub walka.

Ignoruje pole widzenia i ochronę terenową.



Jednostki
Specjalne

SPECIAL UNITS

FRENCH RESISTANCE



Mogą walczyć wchodząc na każdy typ terenu.

Wycofują się od 1 - 3 pól za flagę.

Zaczynają z 3 figurkami.



SPECIAL FORCES



Ruch od 0 - 2 pól i walka.

(US Rangers, Brytyjscy Komandosi i Inne Elitarne Jednostki)

ELITE ARMOR



Zaczynają z 4 figurkami.