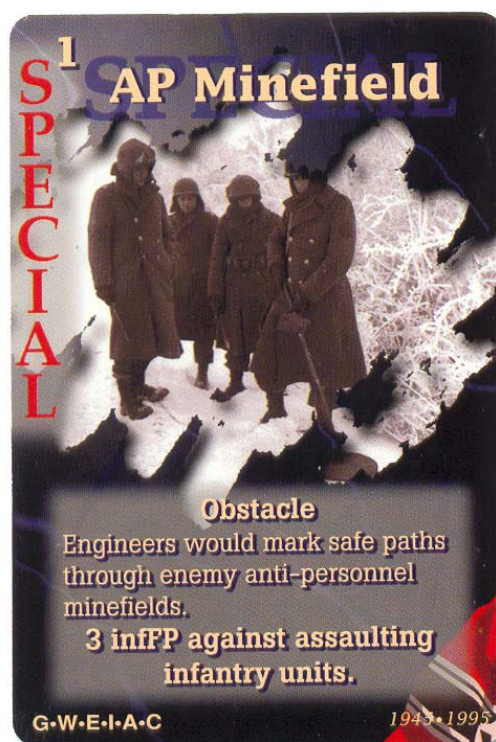
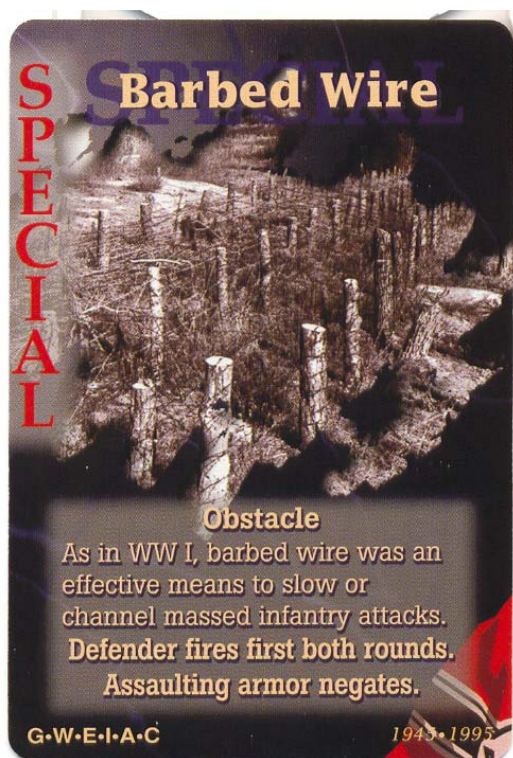


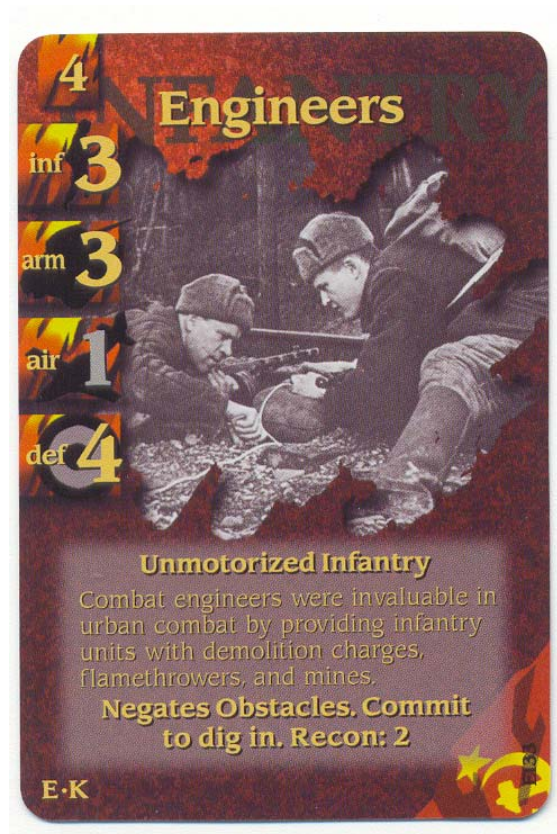
Jouez les en les attribuant à des unités de combat durant la phase de renfort. Si l'unité est détruite, la carte leader est perdue avec elle. Les leaders ne comptent pas envers la limite d'empilement d'une zone.

Comme les armes de soutien (voir ci-dessous), les cartes de leaders se voient écrire « attach to unit » (« attribué à l'unité ») dans le sous-titre de la carte. Ces cartes sont différentes des armes parce qu'elles représentent des officiers, des as ou des titulaires de médailles. Les cartes « Forward Observers » (« observateurs avancés ») et d'autres cartes individuelles non - officier, non - héros ne sont pas des leaders.

Les obstacles : ils incluent les cartes « Barbed Wire » (« fils de fer barbelés »), « Minefields » (« champ de mines ») et les autres obstacles aux déplacements et aux attaques par assaut de votre adversaire.



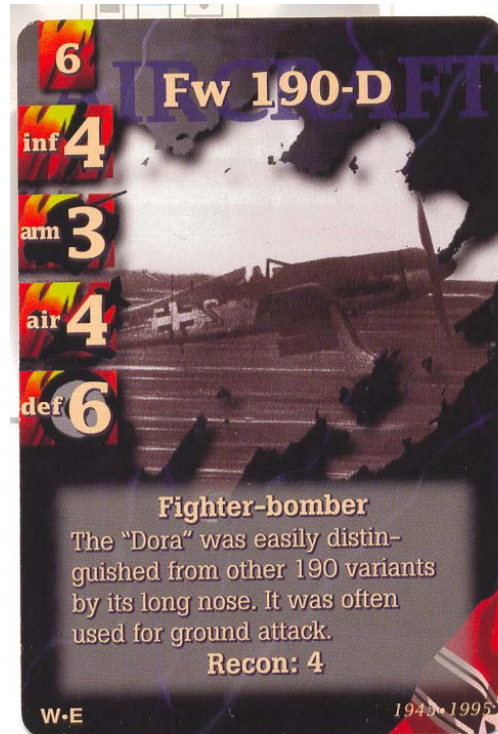
Jouez les à l'endroit, le long d'un bord de n'importe quelle zone occupée par vos troupes durant votre phase de renfort. Il ne peut pas y avoir plus qu'un obstacle sur un quelconque côté d'une zone, bien qu'un autre puisse être placé sur le côté contigu d'une zone voisine. Ainsi, il est possible de voir deux obstacles entre des zones. Les obstacles n'affectent pas les limites de stockage. Ils affectent toutes les unités ennemies qui traversent le bord de la zone sur laquelle ils sont joués. S'ils sont détruits, ils vont dans la pile de victoire de votre adversaire. Un obstacle qui est négativé par des cartes « engineers » (« unité du génie ») n'est pas détruit à moins que la zone sur laquelle il est joué soit capturée par l'ennemi.



Vos propres obstacles n'affectent jamais vos unités.

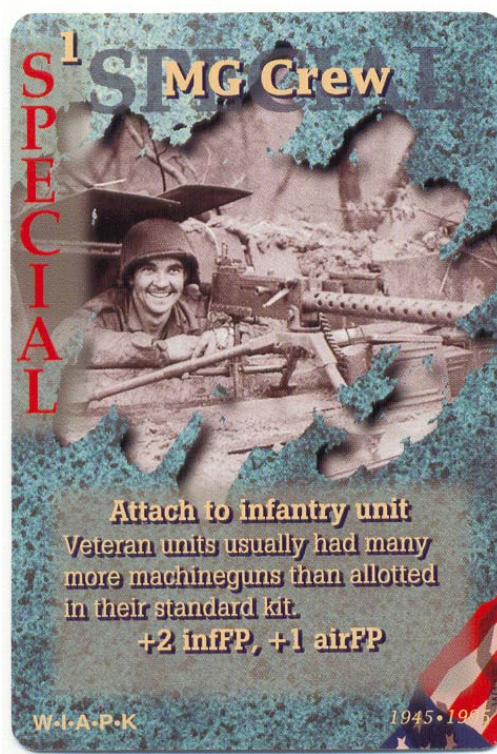
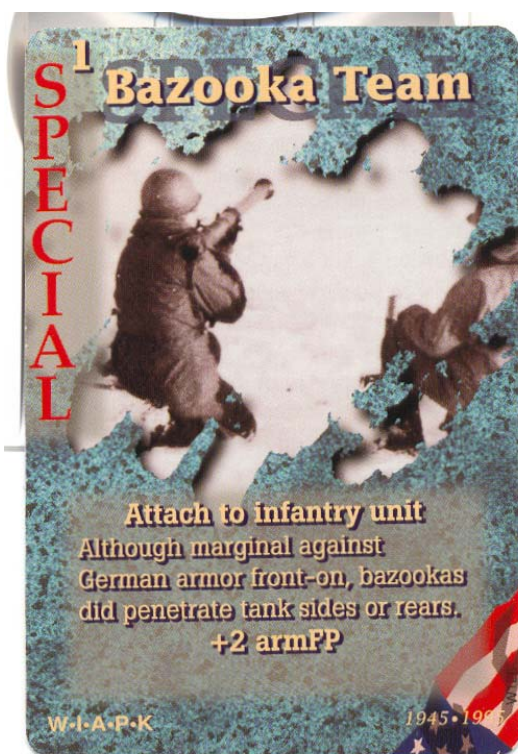
Durant votre phase de renfort, vous pouvez choisir de retirer un de vos obstacles du jeu – mettez les obstacles retirés dans votre pile de défausse.

Équipement : les cartes d'équipement sont des armes et des attributions qui renforcent les avions chasseurs bombardiers. Ces cartes peuvent seulement être utilisés sur les unités de chasseurs bombardiers (fighter bomber).



Les valeurs de puissance de tir du bombardier signifient qu'il porte déjà des chargements complets de bombes. Jouez les cartes d'équipement (ordnance) à l'envers dans votre aéroport (airfield) durant votre phase de renfort. Les cartes d'équipement sont défaussées dans la pile de victoire de l'adversaire après utilisation.

Les armes de soutien : les armes de soutien incluent les équipes de bazookas, les équipages de mitrailleuses (MG Crews) et les autres sections d'armes qui améliorent la capacité de combat des unités terrestres.



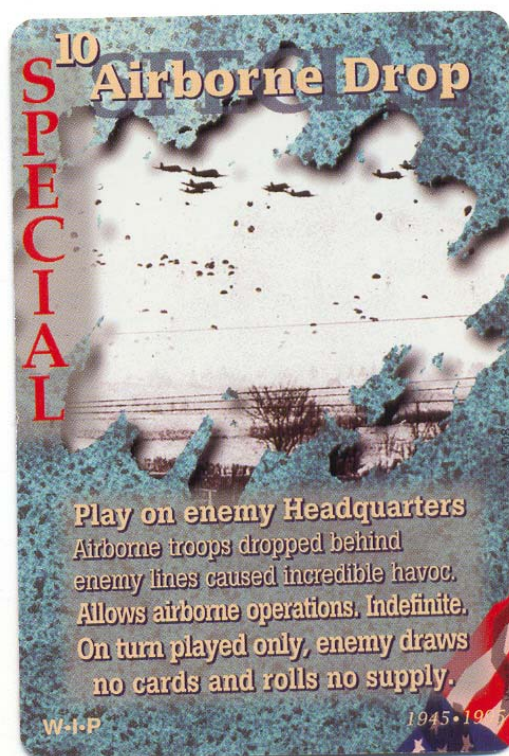
Comme les cartes de leaders, les armes de soutien (support weapons) ont écrit sur elles « attach to unit » ("attribuer à l'unité "). Jouez en les attribuant à des unités de combat durant votre phase de renfort. Chaque unité peut avoir un maximum d'une arme de soutien qui lui est attribuée. Celles-ci ne compte pas pour les limites de stockage de la zone. Si l'unité est détruite, l'arme est perdue avec elle.

XI. Les capacités spéciales

Certaines unités et troupes d'unité de quartiers généraux ont des avantages ou des désavantages spéciaux. Ceux-ci sont imprimés sur la section game effect (effet de jeu) et sont décrits ici.

Airborne (parachuté) : l'unité peut conduire des opérations aéroportées si trois conditions sont remplies.

- 1) la carte Airborne Drop (parachutage) doit être en jeu.



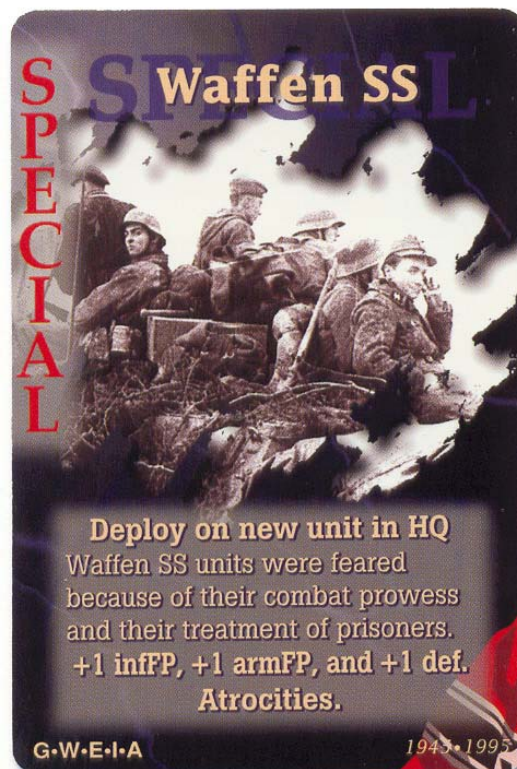
2) Le joueur ennemi ne peut pas avoir d'avion en PAC (patrouille aérienne de combat) .

3) Il ne peut pas y avoir de cartes qui empêchent les avions de voler dans le jeu. Si ces conditions sont remplies, alors durant votre phase de tir et de manœuvre, vous pouvez déplacer une ou toutes vos unités capables de parachutage dans vos quartiers généraux directement à toute zone sur le champ de batailles (pas les quartiers généraux de l'ennemi), à un coût de deux points de ravitaillement par unité. Les unités aéroportées sont toujours considérées en ravitaillement tant que la carte Airborne Drop (parachutage) est en jeu.

Les unités se déplacent le long des corridors aériens comme les avions et sont sujettes aux tirs d'opportunité anti-aériens. Si la zone cible est tenue par des unités ennemies, l'arrivée par parachute est traitée comme un assaut – excepté que le coût de ravitaillement de l'assaut standard ne s'applique pas aux parachutistes. Comme d'habitude, les unités ennemies dans les zones adjacentes peuvent faire des assauts simultanés et le défenseur doit désigner un assaut comme le principal et les autres comme des attaques de flanc. Une fois que l'assaut par parachutage ou le déplacement est terminé, les unités aéroportées sont engagées. Si un assaut par parachutage échoue à prendre une zone tenue par l'ennemi, les unités aéroportées sont détruites même si elles ont des zones amies adjacentes pour se replier.

Artillerie : l'unité peut faire des attaques à distance durant la phase de bombardement et en soutien d'assauts ou de défense dans la phase de tirs et de manœuvre . Une telle attaque repère et engage une unité. La portée de l'unité dans les zones est notée dans la section « game effect » (« effet de jeu ») de sa carte. La portée de l'artillerie ne peut pas être comptée en diagonale.

Atrocités (atrocités) : les unités de Waffen SS souvent exécutaient les prisonniers. Chaque fois qu'une unité de SS ou une autre unité marquée « atrocités » participe à un assaut, lancez un dé.



Sur un 6, les prisonniers ont été tués. Toutes les unités terrestres ennemies reçoivent un facteur de défense de +1 pour le reste de la partie reflétant leur réticence à se rendre. Cet effet peut seulement survenir une fois par partie.

Counterattack (contre attaque) : les généraux avec cette capacité vous permettent de conduire un assaut durant la phase de tirs et de manœuvre de l'adversaire.