

<p><u><i>Air Power (Attacco Aereo)</i></u></p> <p>Mira ad un gruppo di 4 o meno unità nemiche adiacenti tra loro. Lancia 1 dado (attacco aereo Asse) o 2 (attacco aereo Alleati) per esagono, ignorando qualsiasi riduzione dei dadi a causa del terreno. Colpisci con ogni dado indicante il simbolo dell'unità, la Granata o la Stella. Per ogni Bandiera, il nemico si ritira di 1 esagono. Le Bandiere non possono essere ignorate.</p>	<p><u><i>Ambush (Agguato)</i></u></p> <p>Dopo che l'avversario annuncia un <i>Assalto Ravvicinato</i>, ma prima che abbia lanciato i suoi dadi, gioca questa carta. Tira per primo i dadi. Se l'unità nemica non è stata eliminata o costretta a ritirarsi, può attaccare normalmente. Alla fine del turno, pesca la tua carta Comando per primo. Questa carta si gioca fuori turno.</p>	<p><u><i>Armour Assault (Assalto di Mezzi Corazzati)</i></u></p> <p>Dai un ordine a 4 Unità Corazzate. Le unità in Assalto Ravvicinato tirano 1 dado in più. Le restrizioni generali del movimento terrestre e del combattimento si applicano normalmente. Se non puoi dare un ordine ad alcuna unità Corazzata, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>
<p><u><i>Artillery Bombard (Bombardamento d'Artiglieria)</i></u></p> <p>Dai un ordine a TUTTE le unità di Artiglieria. Le unità possono muoversi fino a 3 esagoni o combattere 2 volte. Se non puoi dare un ordine ad alcuna unità d'Artiglieria, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>	<p><u><i>Barrage (Fuoco di Sbarramento)</i></u></p> <p>Mira ad una qualsiasi unità nemica. Tira 4 dadi, ignorando qualsiasi riduzione dei dadi a causa del terreno. Colpisci con ogni dado indicante il simbolo dell'unità o la Granata. Per ogni Bandiera, il nemico si ritira di 1 esagono. Le Bandiere non possono essere ignorate.</p>	<p><u><i>Behind Enemy Lines (Dietro le Linee Nemiche)</i></u></p> <p>Dai un ordine a 1 unità di Fanteria. L'unità può muoversi di 3 esagoni e combattere con 1 dado in più; poi può muovere ancora di 3 esagoni. Le restrizioni al movimento date dal terreno vengono ignorate. Le restrizioni al combattimento date dal terreno si applicano normalmente. Se non puoi dare un ordine a nessuna unità di Fanteria, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>
<p><u><i>Close Assault (Assalto Ravvicinato)</i></u></p> <p>Dai un ordine a TUTTE le unità di Fanteria o Corazzate adiacenti a unità nemiche. Le unità attivate combattono con 1 dado in più. Le unità non possono muoversi prima della battaglia, ma dopo un Assalto Ravvicinato effettuato con successo la Fanteria può Guadagnare Terreno e i Carri Armati possono fare un'IncurSIONe Meccanizzata.</p>	<p><u><i>Counter-Attack (Contrattacco)</i></u></p> <p>Dai lo stesso ordine appena giocato dal tuo avversario. Quando contrattacchi a una carta Sezione, la sezione destra dell'avversario è la tua sezione di sinistra e viceversa. Quando contrattacchi a una carta di <i>Assalto di Fanteria</i>, il contrattacco dovrà avvenire nella stessa sezione del tuo avversario.</p>	<p><u><i>Dig-In (Trincerarsi)</i></u></p> <p>Dai un ordine a 4 unità di Fanteria. Le unità migliorano la loro posizione mettendo un segnalino "Sacchi di Sabbia" disponibile nel proprio esagono. Se non puoi dare un ordine ad alcuna unità di Fanteria, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>
<p><u><i>Direct From HQ (Ordine dal Quartier Generale)</i></u></p> <p>Assegna un ordine a 4 unità a tua scelta.</p>	<p><u><i>Firefight (Scontro a Fuoco)</i></u></p> <p>Dai un ordine a 4 unità di aprire il fuoco. Le unità in uno scontro a fuoco non possono essere adiacenti ad una unità nemica, e non possono muoversi. Le unità tirano 1 dado in più.</p>	<p><u><i>Infantry Assault (Assalto di Fanteria)</i></u></p> <p>Dai un ordine a TUTTE le unità di Fanteria in 1 Sezione. Le unità possono muoversi di 2 esagoni e combattere o muoversi di 3 esagoni ma non combattere. Le restrizioni generali del movimento terrestre e del combattimento si applicano normalmente. Se non puoi dare un ordine ad alcuna unità di Fanteria, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>
<p><u><i>Medics & Mechanics (Medici e Meccanici)</i></u></p> <p>Dai un ordine a 1 unità che ha subito delle perdite. Tira 1 dado per ogni carta Comando che hai, compresa questa. Per ogni risultato indicante il simbolo dell'unità o una Stella, 1 miniatura persa di quella unità ritorna in gioco. Le unità non possono essere maggiori di quanto originariamente fossero. Se l'unità recupera almeno 1 miniatura, può ricevere anche un ordine.</p>	<p><u><i>Move Out! (Sgombrare!)</i></u></p> <p>Dai un ordine a 4 unità di Fanteria. Le restrizioni generali del movimento terrestre e del combattimento vengono rispettate. Se non puoi dare un ordine a nessuna unità di Fanteria, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>	<p><u><i>Their Finest Hour (Il Loro Momento Migliore)</i></u></p> <p>Tira un dado per ogni carta Comando che hai, compresa questa. Per ogni simbolo ottenuto, 1 unità del tipo indicato riceve un ordine. Per ogni Stella ottenuta, 1 unità a tua scelta riceve un ordine. Le unità attivate combattono con 1 dado in più. Rimescola il mazzo e la pila degli scarti.</p>