

<b>RECONNAISSANCE</b> Activez 1 unité sur le Flanc gauche  Activez 1 unité Durant la pioche, tirez deux cartes, choisissez-en une, défaussez l'autre.	<b>ACCROCHAGE</b> Activez 2 unités sur le Flanc gauche  Activez 2 unités	<b>ATTAQUE</b> Activez 3 unités sur le Flanc gauche  Activez 3 unités	<b>ASSAUT</b> Activez toutes vos unités sur le Flanc gauche  Activez TOUTES vos unités	<b>RECONNAISSANCE</b> Activez 1 unité au Centre  Activez 1 unité Durant la pioche, tirez deux cartes, choisissez-en une, défaussez l'autre.	<b>ACCROCHAGE</b> Activez 2 unités au Centre  Activez 2 unités	<b>ATTAQUE</b> Activez 3 unités au Centre  Activez 3 unités	<b>ASSAUT</b> Activez toutes vos unités au Centre  Activez TOUTES vos unités	<b>RECONNAISSANCE</b> Activez 1 unité sur le Flanc droit  Activez 1 unité Durant la pioche, tirez deux cartes, choisissez-en une, défaussez l'autre.	<b>ACCROCHAGE</b> Activez 2 unités sur le Flanc droit  Activez 2 unités	<b>ATTAQUE</b> Activez 3 unités sur le Flanc droit  Activez 3 unités	<b>ASSAUT</b> Activez toutes vos unités sur le Flanc droit  Activez TOUTES vos unités
---	--	---	---	--	--	---	--	---	---	--	---



<b>ATTAQUE FRONTALE</b> Activez 2 unités dans Chaque section  Activez 2 unités dans chaque section	<b>ENCERCLEMENT</b> Activez 2 unités sur le Flanc gauche et 2 unités sur le Flanc droit  Activez 2 unités sur chaque flanc	<b>RECONNAISSANCE EN FORCE</b> Activez 1 unité dans Chaque section  Activez 1 unité dans chaque section
--	--	---

<b>ACTION HÉROÏQUE</b>  Lancez autant de dés que vous avez de cartes de commandement y compris celle-ci. Pour chaque symbole d'unité obtenu, activez une unité de ce type. Pour chaque unité activez une unité de votre choix. Chaque unité active combat avec 1 dé supplémentaire. Ensuite, mélangez la pioche et la défaussez pour former une nouvelle pioche.	<b>À L'ASSAUT !</b>  Activez 4 unités d'INFANTERIE. Les restrictions de mouvement et de combat s'appliquent normalement. Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.	<b>ASSAUT DE BLINDÉS</b>  Activez 4 unités de BLINDÉS. Chaque blindé en combat rapproché attaque avec un dé supplémentaire. Les restrictions de mouvement et de combat s'appliquent normalement. Si vous n'avez pas de blindés, activez une autre unité de votre choix.	<b>ASSAUT D'INFANTERIE</b>  Activez toutes les unités d'INFANTERIE d'une section. Ces unités peuvent se déplacer de 2 hexagones au combat, ou de 3 hexagones sur le terrain. Les restrictions de mouvement et de combat s'appliquent normalement. Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.	<b>ATTAQUE AÉRIENNE</b>  Ciblez un groupe de 1 à 4 unités ennemies adjacentes les unes aux autres. Lancez 2 dés pour les Alliés (ou 1 pour les Allemands) sur chaque hexagone visé, en ignorant toute unité ennemie sur le terrain. Infilgez 1 perte à chaque symbole de l'unité visée, pour chaque grenade et pour toute étoile. Tout drapeau entraîne une retraite d'un hex, et ne peut être ignoré.	<b>COMBAT RAPPROCHÉ</b>  Activez toutes les unités d'INFANTERIE et de BLINDÉS au contact avec l'ennemi. Ces unités ne peuvent pas se déplacer, mais combattent avec un dé supplémentaire. En cas de retrait ennemie, ces unités peuvent quand même réaliser une Prise de terrain ou une Perche de blindés.	<b>CONSOLIDATION DE POSITION</b>  Activez 4 unités d'INFANTERIE. Ces unités consolident leur position en plaçant un sac de sable sur leur hexagone. Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.	<b>CONTRE-ATTAQUE</b>  Donnez le même ordre que celui qui vient de jouer votre adversaire. Si vous contre une carte de Section, le flanc droit devient le flanc gauche et vice-versa. Si vous n'avez pas d'infanterie, la contre-attaque doit avoir lieu dans la même section que l'Assaut d'infanterie de votre adversaire.	<b>EMBUSCADE</b>  Après que votre adversaire ait déclaré une attaque en combat rapproché, mais avant qu'il ne lance les dés, jouez cette carte. Lancez vos dés en premier. Si l'unité ennemie a été éliminée ou forcée en retraite, elle peut alors attaquer normalement. À la fin du tour, piochez une carte en premier.	<b>FUSILLADE</b>  Activez 4 unités. Ces unités ne peuvent pas être au contact de l'ennemi et ne peuvent pas se déplacer. Elles tirent avec un dé supplémentaire.	<b>INFILTRATION</b>  Activez 1 unité d'INFANTERIE. Cette unité peut se déplacer jusqu'à 3 hexagones. Elle peut ensuite combattre avec un dé supplémentaire puis se déplacer de nouveau sur 3 hexagones. Ignorez les restrictions de mouvement dues au terrain, mais appliquez les restrictions de combat. Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.	<b>ORDRE DU QG</b>  Activez toutes les unités de votre choix.
--	--	---	---	--	---	---	--	---	---	---	--

<b>MÉDECINS &amp; MÉCANICIENS</b>  Activez une unité qui a subi des pertes. Lancez autant de dés que vous avez de cartes de commandement y compris celle-ci. Pour tout symbole correspondant à l'unité soignée, rajoutez une unité, sans en dépasser le nombre initial. Si au moins une figurine a été rajoutée, vous pouvez alors activer cette unité normalement.	<b>TIR D'ARTILLERIE</b>  Activez toutes vos unités d'ARTILLERIE. Ces unités peuvent soit avancer jusqu'à 3 hexagones, soit tirer deux fois. Si vous n'avez pas d'artillerie, activez une autre unité de votre choix.	<b>TIR DE BARRAGE</b>  Ciblez 1 unité ennemie. Lancez 4 dés, sans tenir compte des protections des terrains. Infilgez 1 perte à chaque symbole de l'unité visée, pour toute grenade. Tout drapeau entraîne une retraite d'un hexagone, et ne peut être ignoré.
--	---	--