

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 0 AP или CAP - номер два**

Розыгрыш карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

**Активация: 2 AP или CAP - номер три**

Розыгрыш карты считается за действие. Любой «свежий» или «уставший» отряд или группа автоматически совершают успешную перегруппировку. Определенные фишки поврежденной техники не могут быть устранены с помощью перегруппировки - в таких случаях отряды техники не могут использовать карту.

**Активация: 2 AP или CAP - номер три**

Розыгрыш карты считается за действие. Любой «свежий» или «уставший» отряд или группа автоматически совершают успешную перегруппировку. Определенные фишки поврежденной техники не могут быть устранены с помощью перегруппировки - в таких случаях отряды техники не могут использовать карту.

**Активация: 0 AP или CAP - номер четыре**

Розыгрыш карты считается за действие. Любой «свежий» или «уставший» отряд или группа могут бросить кубики, чтобы совершить перегруппировку.

**Активация: 0 AP или CAP - номер четыре**

Розыгрыш карты считается за действие. Любой «свежий» или «уставший» отряд или группа могут бросить кубики, чтобы совершить перегруппировку.

**Активация: 0 AP или CAP - номер пять**

Розыгрыш карты считается за действие. Любой «уставший», «свежий», замаскированный отряд или группа могут переместиться на два гекса. Правила о скрытном перемещении и минах применимы в полном объеме. Карта не может быть использована на обездвиженных, подавленных огнем или оглушенных отрядах. Отряд не может быть перемещен в непроходимые для него гексы.

**Активация: 2 AP или CAP - номер шесть**

Розыгрыш карты считается за действие. Переверните фишку одного вражеского отряда на сторону «уставший». Этот отряд не может быть активирован и не может воспользоваться AP для оплаты действий в течение этого раунда, но может пользоваться CAP и на нем могут быть сыграны карты. Эта карта не может быть сыграна на группе, замаскированных отрядах, и на единицах, находящихся за пределами игрового поля.

**Активация: 2 AP или CAP - номер шесть**

Розыгрыш карты считается за действие. Переверните фишку одного вражеского отряда на сторону «уставший». Этот отряд не может быть активирован и не может воспользоваться AP для оплаты действий в течение этого раунда, но может пользоваться CAP и на нем могут быть сыграны карты. Эта карта не может быть сыграна на группе, замаскированных отрядах, и на единицах, находящихся за пределами игрового поля.

**Активация: 1 CAP - номер семь**

Розыгрыш карты считается за действие. Активированный отряд или группа могут бросить кубики, чтобы получить дополнительные AP. Карта не может быть сыграна на «уставшем» отряде. *Пример: Командующий сыграл эту карту на активированном отряде, заплатил 1 CAP и бросил кубики с целью получить дополнительные AP для отряда.*

**Активация: 1 САР - номер семь**

Розыгрыш карты считается за действие. Активированный отряд или группа могут бросить кубики, чтобы получить дополнительные АР. Карта не может быть сыграна на «уставшем» отряде. *Пример: Командующий сыграл эту карту на активированном отряде, заплатил 1 САР и бросил кубики с целью получить дополнительные АР для отряда.*

**Активация: 2 АР - номер восемь**

Розыгрыш карты считается за действие. Активированный отряд или группа могут бросить один кубик для получения дополнительных САР. Добавьте результат броска кубика к количеству САР, оставшемуся у вас на этот раунд. Полученные САР могут быть использованы другими вашими отрядами.

**Активация: 2 АР - номер восемь**

Розыгрыш карты считается за действие. Активированный отряд или группа могут бросить один кубик для получения дополнительных САР. Добавьте результат броска кубика к количеству САР, оставшемуся у вас на этот раунд. Полученные САР могут быть использованы другими вашими отрядами.

**Активация: 0 АР или САР - номер девять**

Карта может быть разыграна в момент любой атаки. Розыгрыш этой карты не считается за действие. Эта карта может быть сыграна на группе. Добавьте 2 FP после всех коррекций.

**Активация: 0 АР или САР - номер девять**

Карта может быть разыграна в момент любой атаки. Розыгрыш этой карты не считается за действие. Эта карта может быть сыграна на группе. Добавьте 2 FP после всех коррекций.

**Активация: 1 САР - номер десять**

Игрок может выполнить два действия подряд. Противник не может реагировать на эти действия. Розыгрыш карты не считается за действие. Игрок должен объявить об использовании этой карты, прежде чем он предпримет первое действие. Эта карта может быть использована группой.

**Активация: 1 САР - номер десять**

Игрок может выполнить два действия подряд. Противник не может реагировать на эти действия. Розыгрыш карты не считается за действие. Игрок должен объявить об использовании этой карты, прежде чем он предпримет первое действие. Эта карта может быть использована группой.

**Активация: 0 АР или САР - номер одиннадцать**

Розыгрыш карты считается за действие. Фишка окопов может быть помещена на любой «свежий» или «уставший» отряд или группу (включая технику). Фишка окопов не может быть помещена на отряды, которые находятся в ближнем бою.

**Активация: 0 АР или САР - номер одиннадцать**

Розыгрыш карты считается за действие. Фишка окопов может быть помещена на любой «свежий» или «уставший» отряд или группу (включая технику). Фишка окопов не может быть помещена на отряды, которые находятся в ближнем бою.

**Активация: 0 АР или САР - номер двенадцать**

Игрок может разыграть эту карту, чтобы улучшить результат своего броска кубиков. Розыгрыш этой карты не считается за действие.

Результат кубика: 1 = минус 2, 2-6 = плюс 2

**Активация: 0 АР или САР - номер двенадцать**

Игрок может разыграть эту карту, чтобы улучшить результат своего броска кубиков. Розыгрыш этой карты не считается за действие.

Результат кубика: 1 = минус 2, 2-6 = плюс 2

**Активация: 0 АР или САР - номер тринадцать**

Розыгрыш этой карты считается за действие. Целевой игрок теряет определенное количество САР, но только на этот раунд:

1D6 = 1 – целевой игрок теряет 0 САР

1D6=2-3 – целевой игрок теряет 1 САР

1D6= 4-5 – целевой игрок теряет 2 САР

1D6=6 – целевой игрок теряет 3 САР

**Активация: 0 АР или САР - номер тринадцать**

Розыгрыш этой карты считается за действие. Целевой игрок теряет определенное количество САР, но только на этот раунд:

1D6 = 1 – целевой игрок теряет 0 САР

1D6=2-3 – целевой игрок теряет 1 САР

1D6= 4-5 – целевой игрок теряет 2 САР

1D6=6 – целевой игрок теряет 3 САР

**Активация: 0 АР или САР - номер двадцать**

Розыгрыш этой карты считается за действие. Обездвижьте один любой «свежий» или «уставший» отряд. Фишка обездвиживания удаляется с отряда в конце раунда. Эта карта не может быть сыграна на группе.

**Активация: 1 АР или САР - номер тридцать**

Розыгрыш этой карты считается за действие. Выберите любой из ваших отрядов. Оппонент должен демаскировать все замаскированные отряды, которые стоят в пределах 2 гексов и находятся на линии видимости выбранного вами отряда.

**Активация: 1 АР или САР - номер тридцать**

Розыгрыш этой карты считается за действие. Выберите любой из ваших отрядов. Оппонент должен демаскировать все замаскированные отряды, которые стоят в пределах 2 гексов и находятся на линии видимости выбранного вами отряда.

**Активация: 2 АР или САР - номер сорок**

Розыгрыш карты считается за действие. Любой один «свежий» или «уставший» отряд пехоты (даже замаскированный) может поставить мину, даже в том гексе, на котором находится этот отряд. Нельзя установить мину в гексе, на котором находится вражеский отряд, и если отряды в Ближнем бою. Мину можно установить в замаскированном виде, если во время закладки ни один из отрядов оппонента не видит ее.

**Активация: 2 АР или САР - номер сорок**

Розыгрыш карты считается за действие. Любой один «свежий» или «уставший» отряд пехоты (даже замаскированный) может поставить мину, даже в том гексе, на котором находится этот отряд. Нельзя установить мину в гексе, на котором находится вражеский отряд, и если отряды в Ближнем бою. Мину можно установить в замаскированном виде, если во время закладки ни один из отрядов оппонента не видит ее.

**Активация: 2 АР или САР - номер сорок один**

Розыгрыш карты считается за действие. Любой «свежий» или «уставший» отряд может обезвредить мину в любом из гексов, находящихся в радиусе 1 гекса от центра фишки отряда (в том числе и в гексе, на котором стоит отряд). Карта не может быть разыграна, если отряд находится в ближнем бою или если этот отряд является частью группы.

**Активация: 2 AP или CAP**

**Flamethrower – Огнетет**

Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты, разыграв ее как действие. Модификаторы защиты, которые дает ландшафт и дымовая завеса, не оказывают влияния на огнетет. Дальнейность оружия –1 гекс. Отряд с огнететом не может быть частью группы для совместной стрельбы.

**Активация: 0 AP или CAP**

**Extra grenades – Дополнительные гранаты**

Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты, разыграв ее как действие. Модификаторы защиты, которые дает ландшафт, применяются как обычно. Отряд с дополнительными гранатами не может быть частью группы для совместной стрельбы.

**Активация: 2 AP или CAP**

**Magnetic Mine – Магнитная мина**

Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты, разыграв ее как действие. Может быть разыграна только против техники и орудий. Модификаторы защиты, которые дает ландшафт, не применяются. Отряд с магнитными минами не может быть частью группы для совместной стрельбы.

**Активация: 0 AP или CAP**

**Molotov Cocktail – Коктейль Молотова**

Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты, разыграв ее как действие. Модификаторы защиты, которые дает ландшафт, должны быть взяты в расчет. Отряд с коктейлями Молотова не может быть частью группы для совместной стрельбы.

**Активация: 2 AP или CAP**

**Tellermine – Теллермина**

Розыгрыш карты считается действием.

Разыгрывается только против металлических объектов (танки и орудия). Модификаторы защиты, которые дает ландшафт, не применяются. Отряды с теллерминами не могут быть частью группы для совместной стрельбы. Теллермины могут быть разыграны как обычные мины. Отряд может поставить такую мину в радиусе одного гекса. В таком случае применяются те же правила, что к карте #40 – Поставить мину (Lay Land Mine).

**Активация: 0 AP или CAP - номер 5**

Розыгрыш карты считается за действие. Любой «уставший», «свежий», замаскированный отряд или группа могут переместиться на два гекса. Правила о скрытном перемещении и минах применимы в полном объеме. Карта не может быть использована на обездвиженных, подавленных огнем или оглушенных отрядах. Отряд не может быть перемещен в непроходимые для него гексы.

**Активация: 2 AP или CAP - номер 5**

**Demolition Charge – Взрывчатка**

Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты двумя способами: сыграть карту как действие или разыграть её в соответствии с условиями сценария. Карта может быть сыграна только в гексе, на котором стоит отряд (если иное не предусмотрено сценарием).

#### **Off-Board Artillery – Артподдержка**

Находится за пределами игрового поля.  
При назначении цели в фазу подготовки, игрок должен указать тип снарядов, который будет применен – разрывные или дымовые.  
Площадь поражения - 6 соседних гексов.  
Атакует отряд с тыла.

#### **Off-Board Artillery – Артподдержка**

Находится за пределами игрового поля.  
При назначении цели в фазу подготовки, игрок должен указать тип снарядов, который будет применен – разрывные или дымовые.  
Площадь поражения - 6 соседних гексов.  
Атакует отряд с тыла.

#### **Off-Board Artillery – Артподдержка**

Находится за пределами игрового поля.  
При назначении цели в фазу подготовки, игрок должен указать тип снарядов, который будет применен – разрывные или дымовые.  
Площадь поражения - 6 соседних гексов.  
Атакует отряд с тыла.

#### **Off-Board Artillery – Артподдержка**

Находится за пределами игрового поля.  
При назначении цели в фазу подготовки, игрок должен указать тип снарядов, который будет применен – разрывные или дымовые.  
Площадь поражения - 6 соседних гексов.  
Атакует отряд с тыла.

#### **Off-Board Artillery – Артподдержка**

Находится за пределами игрового поля.  
При назначении цели в фазу подготовки, игрок должен указать тип снарядов, который будет применен – разрывные или дымовые.  
Площадь поражения - 6 соседних гексов.  
Атакует отряд с тыла.

#### **Off-Board Artillery – Артподдержка**

Находится за пределами игрового поля.  
При назначении цели в фазу подготовки, игрок должен указать тип снарядов, который будет применен – разрывные или дымовые.  
Площадь поражения - 3 соседних гекса.  
Атакует отряд с тыла.

#### **Objective– Цель**

Все карты такого типа замешиваются в одну колоду и перемешиваются. Каждый игрок вытягивает любую карту. Эта карта определяет тайную цель командующего на эту игру (определяется сценарием).  
Карта раскрывается в конце игры.

#### **Objective– Цель**

Все карты такого типа замешиваются в одну колоду и перемешиваются. Каждый игрок вытягивает любую карту. Эта карта определяет тайную цель командующего на эту игру (определяется сценарием).  
Карта раскрывается в конце игры.

#### **Objective– Цель**

Все карты такого типа замешиваются в одну колоду и перемешиваются. Каждый игрок вытягивает любую карту. Эта карта определяет тайную цель командующего на эту игру (определяется сценарием).  
Карта раскрывается в конце игры.

#### **Objective– Цель**

Все карты такого типа замешиваются в одну колоду и перемешиваются. Каждый игрок вытягивает любую карту. Эта карта определяет тайную цель командующего на эту игру (определяется сценарием).  
Карта раскрывается в конце игры.

#### **Firefight Event – Событие**

Эта карта иногда замешивается в колоду карт действий. Если игрок вытягивает такую карту, то он должен выполнить все инструкции по событию (определяется сценарием). После выполнения инструкций игрок должен вытянуть новую карту.

#### **Game ends – Конец игры**

Эта карта иногда замешивается в колоду карт действий. Если кто-то вытянул эту карту, то игра немедленно заканчивается.

#### **6<sup>th</sup> sense – Шестое чувство**

Разыграть можно до или после действия, но если не применяется правило об осторожном перемещении. Можно закрепить за отрядом пехоты или техники. Выберите любой из ваших отрядов. Оппонент должен демаскировать все замаскированные отряды в пределах 2 гексов и находятся на линии видимости выбранного вами отряда.

#### **Close Call – Предчувствие. Номер восемь**

Перед тем, как будет произведен обстрел артиллерией, отряд в одном из гексов зоны поражения может переместиться на один гекс, чтобы избежать артиллерийского обстрела. Не считается действием, сыграть и сбросить.

#### **Organized retreat – Организованное отступление Номер девять.**

Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Эти отряды не получают штраф в 1АР при отступлении. Действует постоянно.

#### **Fearful Reputation – Репутация, вселяющая страх. Номер десять.**

Игрок может не играть эту карту до получения результатов на право первого хода. Дает право первого хода. Сыграть и сбросить.

#### **Iron Will – Железная воля . Номер одиннадцать.**

Устраняет все эффекты от фишек поврежденных кроме влияющих на перемещение. Действует на весь период активации, либо на период действия. Розыгрыш карты не считается за действие. *Пример: Отряд, который был оглушен, может продолжать стрелять.*

#### **Extra Initiative – Дополнительная инициатива Номер двенадцать.**

Розыгрыш этой карты считается за действие. Игрок может разыграть эту карту и вытянуть дополнительную карту в любое время. Сыграть и сбросить.

#### **Hidden action – Тайная операция.**

##### **Номер тринадцать.**

Разыграйте эту карту до того, как любой замаскированный отряд совершит действие. Отряд, на котором была сыграна карта, не должен проходить тесты на обнаружение (10.3). Розыгрыш этой карты не считается за действие. Сыграть и сбросить.

#### **Combat Hardened – Закаленный в боях**

##### **Номер четырнадцать.**

Разыграйте эту карту после броска кубика. Вы можете перебросить один кубик. Розыгрыш этой карты не считается за действие. Сыграть можно один раз в ход.

#### **Use of Terrain – Использование особенностей местности. Номер пятнадцать.**

Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Может быть закреплена за любым типом отряда. Отряд получает 1 DM к своим показателям фронта и тыла. Действует постоянно.

#### **Forced March – Марш-бросок. Номер один.**

Розыгрыш считается действием. Можно применить только на активированном отряде. Все АР могут быть потрачены только на перемещение, после этого фишка переворачивается. Сыграть и сбросить.

#### **Better Equipped – Улучшенная экипировка**

##### **Номер два.**

Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Улучшает характеристики отряда - дополнительно 1 FP ко всем показателям и 2 для радиуса огня. Действует постоянно.

#### **High Morale – Высокий боевой дух Номер три.**

Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Если командующий вытянул фишку повреждения с надписью «Паника» («Panicked»), то считается, что отряду не было нанесено повреждения. Действует постоянно.

#### **Experience – Опыт. Номер четыре.**

Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Увеличивает количество АР активированного отряда с 7 АР до 11 АР. Эта карта также оказывает воздействие на дополнительное правило 3.01. Сыграть и сбросить.

#### **Good Leadership – Опытный. Номер пять.**

Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Розыгрыш этой карты считается за действие. Отряд автоматически совершает успешную перегруппировку. Сыграть и сбросить.

#### **Blood & Honor – Кровь и честь. Номер шесть.**

Разыграйте эту карту сразу после уничтожения отряда-ветерана. Оппонент должен уничтожить отряд, который стрелял по отряду-ветерану и уничтожил его. Если отряд-ветеран был уничтожен группой для совместной стрельбы, владелец этой группы должен выбрать из нее отряд, который будет уничтожен. Сыграть и сбросить.

#### **Overrun – Прорыв. Номер тридцать.**

Карта должна быть разыграна перед броском кубиков. Розыгрыш этой карты не считается за действие. Сыграть и сбросить.

Отряд бронетехники получает дополнительно 4 FP после применения всех модификаторов. Нельзя применять на грузовиках.

#### **Score – Очки .**

В сценарии может быть специальное указание о том, что необходимо включить эту карту в колоду карт действий. Если вы вытянули такую карту, то вы должны выполнить инструкции сценария по получению очков. Вытяните новую карту после завершения всех необходимых операций по этой карте.