Bonos de guerra: Si tu equipo perdió las 2 últimas batallas, comienza la siguiente batalla con 2 .

Subvenciones: Empieza con 1 adicional.

Confusión: Después de que cada jugador haya colocado sus tropas, mueve 1 unidad enemiga de un número de inicio a otro (de la misma nación).

Reorganizar: Después de que cada jugador haya colocado sus tropas, mueve 1 unidad de tu equipo de un número de inicio a otro (de la misma nación).

Dispérsate: Al colocar tropas, puedes dejar hasta 2 espacios de un "círculo" de despliegue vacío para empezar un nuevo círculo.

Mecanización: Empieza con un camión de Transporte de tropas adicional..

Equipamiento: Puedes cambiar una Infantería montada por una Infantería pesada.

Trampa: Antes de colocar ninguna unidad, coloca un marcador de mina (con su correspondiente mina) en cualquier lugar del campo de batalla (no en un puente).

Deuda: Un adversario comienza con una deuda de 1 que debe pagarse con el primer ingreso.

Golpe mortal: Si tu equipo ha ganado 3 (o más) partidas más que tu enemigo, empieza con una Infantería adicional.

Fortuna: Puedes repetir todas las tiradas de dados de 1 ataque. 1x

Sabotaje: Da a una unidad 1 marcador de daño. 1x

Entrenamiento: Da a una unidad 1 marcador de experiencia. 1x

En forma: Todas tus unidades tienen +1 puntos de movimiento este turno. 1x

Balística: Todas tus unidades con >1 alcance, obtienen +1 alcance para este turno. 1x

Despido: Al final de tu turno (después de la fase de transacciones monetarias) vende una unidad en el campo de batalla y recibe sus costes completos. 1x

Industrialización: Tu aliado puede comprar una unidad que cueste 5 por 4 . 1x

Abandonar: Retira una ficha de bandera de un fuerte. 1x

Saqueo: Pon un marcador en un Fuerte; ese Fuerte produce 1 menos durante esta batalla. 1x

Mejora: Pon un marcador en un Fuerte; ese Fuerte produce 1 más durante esta batalla. 1x

1915

Logística: Tus camiones de transporte pueden salir de los Fuertes con unidades cargadas (como de costumbre, las unidades no pueden seguir moviéndose una vez descargadas). ∞

Cañón estriado: Tus Cañones de asalto/Obuses tienen alcance 1-4. ∞

Metralla: Tus unidades Antiaéreas tienen alcance de ataque 1-4 (en vez de 1-3). ∞

1916

Cañón-carro: Tu Infantería/ Infantería Montada puede atacar a unidades aéreas (con el mismo valor de ataque que las unidades terrestres). ∞

Ágil: Este oficial tiene +1 punto de movimiento. ∞

Refugio aéreo: Este oficial no puede ser atacado por una unidad aérea. ∞

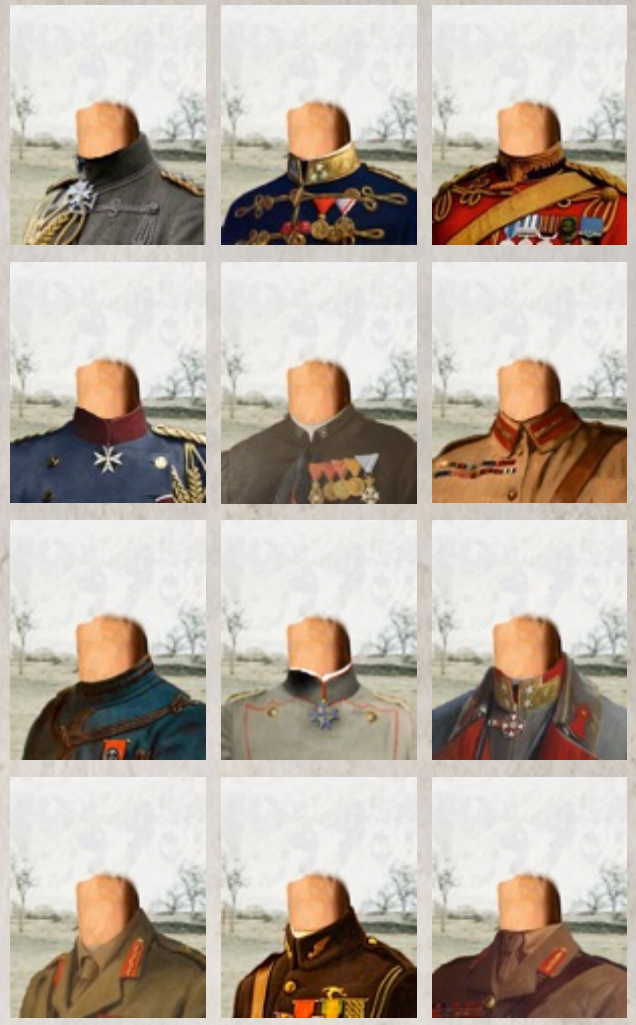
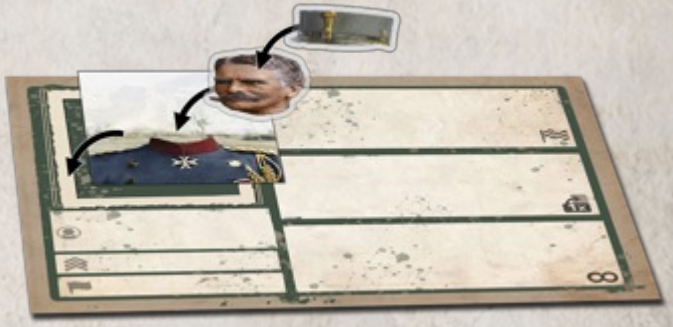
Trinchera: Este oficial sólo puede ser atacado en combate cuerpo a cuerpo. ∞

1917

Marcha forzada: tus unidades pueden mover 0,5 puntos de movimiento adicionales por turno, pero entonces sufren 1 daño. ∞

1918

Comando: Este oficial puede capturar Fuertes, igual que un soldado de infantería. Debe salir del Fuerte en el turno siguiente y no puede entrar en Fuertes propios. ∞

1919

Simulacro: Tus unidades obtienen el marcador rojo ("héroe de guerra") ya como 4th punto de experiencia, en lugar de los 5th . (2 blancos, 1 amarillo, 1 rojo) ∞