Obligations de guerre : Si votre équipe a perdu les 2 dernières batailles, commencez la prochaine bataille avec 2 ●.

Subventions : Commencez par 1 ● supplémentaire.

Confusion : Après que chaque joueur a placé ses troupes, déplacez 1 unité ennemie d'un numéro de départ vers un autre (de la même nation). même nation).

Réorganisation : Après que chaque joueur a placé ses troupes, déplacez 1 unité de votre équipe d'un numéro de départ à un autre (de la même nation).

S'éparpiller : Lorsque vous placez des troupes, vous pouvez laisser jusqu'à 2 cases vides dans un "cercle" de mise en place pour commencer un nouveau cercle.

Mécanisation : Commencez avec un camion de transport de troupes supplémentaire .

Equipement : Vous pouvez échanger une Infanterie montée avec une Infanterie lourde.

Piège : Avant de placer des unités, placez un marqueur de mine (avec une mine correspondante) n'importe où sur le champ de bataille (pas sur un pont).

Dette : Un adversaire commence avec une dette de 1 ● qui doit être payée avec le premier revenu.

Coup de grâce : Si votre équipe a gagné 3 (ou plus) parties de plus que votre ennemi, commencez avec une Infanterie supplémentaire.

Fortune : Vous pouvez relancer tous les dés pour 1 attaque. 1x

Sabotage : Donnez à une unité 1 marqueur de dégâts. 1x

Entraînement : Donnez à une unité 1 marqueur d'expérience. 1x

Forme physique : Toutes vos unités ont +1 point de mouvement ce tour-ci. 1x

Balistique : Toutes vos unités avec une portée >1, obtiennent +1 portée pour ce tour. 1x

Renvoi : A la toute fin de votre tour (après la phase de transactions monétaires), vendez une unité sur le champ de bataille et recevez son coût total. 1x

Industrialisation : Votre allié peut acheter une unité qui coûte 5 ● pour 4 ●. 1x

Abandonner : Retirer un jeton drapeau d'un Fort. 1x

Pillage : Placez un marqueur sur un Fort ; ce Fort produit 1 ● de moins pendant cette bataille. 1x

Amélioration : Placez un marqueur sur un Fort ; ce Fort produit 1 ● de plus pendant cette bataille. 1x

Logistique : Vos camions de transport peuvent sortir des Forts avec des unités chargées (comme d'habitude, les unités ne peuvent plus se déplacer une fois déchargées). ∞

1915

Canon rayé : Vos canons/obusiers de campagne ont une portée de 1 à 4. ∞

Éclats d'obus : Vos unités antiaériennes ont une portée d'attaque de 1 à 4 (au lieu de 1 à 3). ∞

Chariot d'artillerie : Votre Infanterie/Infanterie montée peut attaquer les unités aériennes (avec la même valeur d'attaque que les unités terrestres). ∞

1916

Agile : Cet officier a +1 point de mouvement. ∞

Abri aérien : Cet officier ne peut pas être attaqué par une unité aérienne. ∞

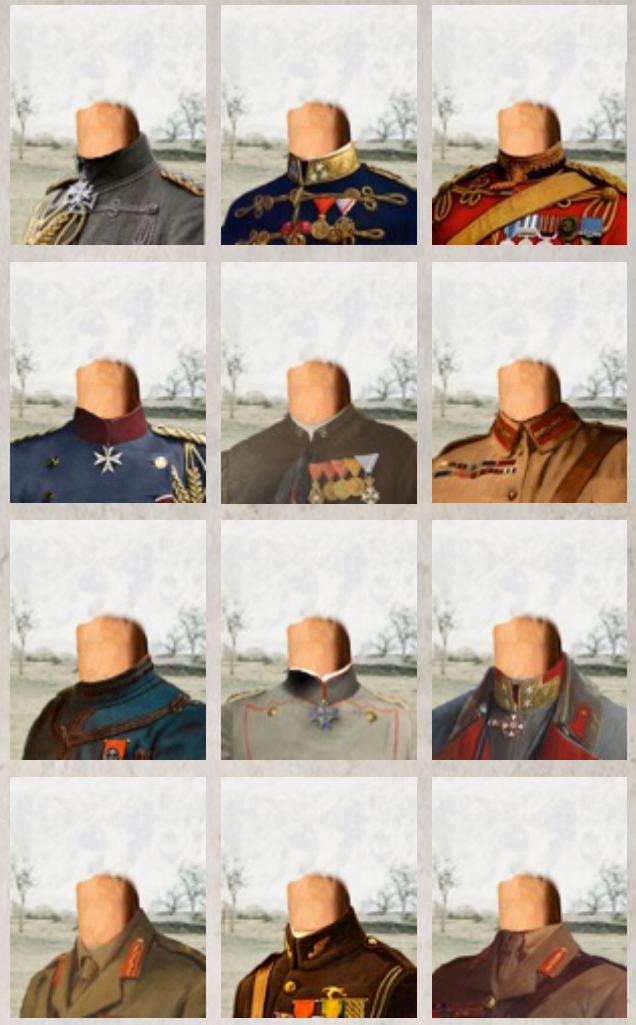
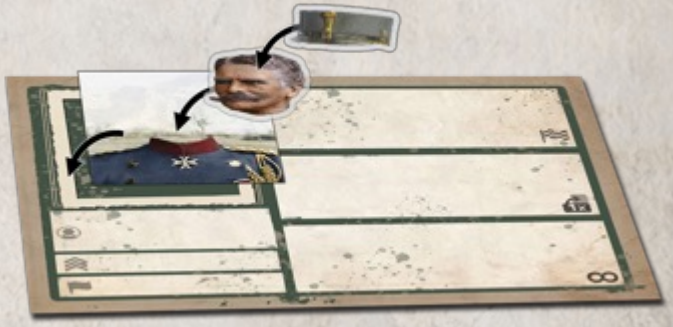
Le trou du renard : Cet officier ne peut être attaqué qu'en combat rapproché. ∞

1917

Marche forcée : vos unités peuvent se déplacer de 0,5 point de mouvement supplémentaire par tour, mais elles subissent alors 1 dégât. subissent 1 dégât. ∞

1918

Commando : Cet officier peut capturer des Forts, tout comme un fantassin. Il doit quitter le Fort au tour suivant et ne peut pas entrer dans les Forts possédés. ∞

1919

Drill : Vos unités reçoivent le marqueur rouge ("war hero") déjà comme 4th point d'expérience, au lieu des 5th . (2 blancs, 1 jaune, 1 rouge). ∞