

# De Bevelkaarten

## AIR POWER



Target a group of 4 or fewer enemy units adjacent to each other.  
Roll 2 battle dice per hex (Axis air attack) or 1 per hex (Allied air attack), ignoring any terrain battle die reduction. Score 1 hit for each die that matches the unit's symbol, a grenade or a star.  
For each flag, retreat 1 hex.  
Flags may not be ignored.

## Air Power

Selecteer een groep van 4 of minder aaneengrenzende eenheden. Werp met 2 dobbelstenen per veld (Geallieerden) of 1 dobbelsteen per veld (Duitsers). Terrein effecten worden genegeerd. Een granaat, ster of het overeenkomstige symbool van de eenheid is raak geschoten. Voor elke vlag dient 1 veld te worden teruggetrokken, vlaggen mogen niet worden genegeerd.

## DIG-IN



Issue an order to 4 INFANTRY units. The units improve their position by placing an available sandbag on the units' hexes.  
If you do not command any infantry units, issue an order to 1 unit of your choice.

## Dig In

Geef het bevel aan 4 van je eenheden om hun positie te verbeteren door beschikbare zandzakjes op hun veld te plaatsen. Als je geen infanterie kan bevelen, mag je een bevel uitdelen aan een willekeurige eenheid.

## AMBUSH



After opponent declares a Close Assault, but before he rolls his battle dice, play this card.  
Roll your battle dice first. If opponent's unit wasn't eliminated or forced to retreat, it may then attack normally.  
At the end of the turn, draw your Command card first.

## Ambush

Nadat je tegenstander een "Close Assault" aankondigt, maar voor hij dobbelt, speel je deze kaart. Jij werpt eerst met jouw dobbelstenen, is de eenheid van de tegenstander niet uitgeschakeld mag hij alsnog aanvallen. Op het einde van de speelbeurt neem jij eerst een nieuwe bevelkaart.

## DIRECT FROM HQ



Issue an order to 4 units of your choice.

## Direct from HQ

Geef een bevel aan 4 eenheden naar keuze

## FIREFIGHT



Issue an order to 4 units to open fire. Units in a firefight may not be adjacent to an enemy unit, and may not move.  
Firefighting units roll 1 additional die.

## Firefight

Geef een bevel aan 4 eenheden om te vechten. De eenheden mogen zich niet in een veld naast de vijand bevinden, en mogen zich niet verplaatsen. Werp met 1 extra dobbelsteen

## ARMOR ASSAULT



Issue an order to 4 ARMOR units. Units in Close Assault roll 1 additional die.  
Terrain movement and battle restrictions still apply.  
If you do not command any armor units, issue an order to 1 unit of your choice.

## Armor Assault

Geef een bevel aan 4 tankeenheden. Eenheden in close Assault gooien met een extra dobbelsteen. Terrein en aanval regels blijven van kracht.

Als je geen tankeenheid kan bevelen, mag je een bevel uitdelen aan een willekeurige eenheid.

## INFANTRY ASSAULT



Issue an order to all INFANTRY units in 1 section. Units may move up to 2 hexes and still battle, or move 3 hexes but not battle.  
Terrain movement and battle restrictions still apply.  
If you do not command any infantry units, issue an order to 1 unit of your choice.

## Infantry Assault

Geef een bevel aan alle infanterie eenheden in 1 regio. De eenheden mogen zich 3 velden verplaatsen of 2 velden verplaatsen en dan vechten. Terrein en aanval regels blijven van kracht. Als je geen infanterie kan bevelen, mag je een bevel uitdelen aan een willekeurige eenheid.

## ARTILLERY BOMBARD



Issue an order to all ARTILLERY units. Units may move up to 3 hexes or battle twice.  
If you do not command any artillery units, issue an order to 1 unit of your choice.

## Artillery Bombard

Geef een bevel aan alle artillerie eenheden. De eenheden mogen zich tot 3 velden verplaatsen en vechten of 2 keer vechten zonder te verplaatsen.

Als je geen artillerie-eenheid kan bevelen, mag je een bevel uitdelen aan een willekeurige eenheid.

### BARRAGE



Target any 1 enemy unit.  
Roll 4 battle dice, ignoring any terrain battle die reduction.  
Score 1 hit for each die matching the unit's symbol or grenade.  
For each flag, retreat 1 hex.  
Flags may not be ignored.

## Barrage

Selecteer 1 vijandelijke eenheid. Werp 4 dobbelstenen, negeer dobbelsteenverliezen omwille van het terrein. Een granaat en het overeenkomstige symbool van de eenheid is raak geschoten. Voor elke vlag dient 1 veld te worden teruggetrokken, vlaggen mogen niet worden genegeerd.

### BEHIND ENEMY LINES



Issue an order to 1 INFANTRY unit.  
Unit may move up to 3 hexes.  
Unit may battle with 1 additional die, then move again up to 3 hexes.  
Terrain movement restrictions are ignored.  
Terrain battle restrictions still apply.  
If you do not command any infantry units, issue an order to 1 unit of your choice.

## Behind Enemy Lines

Geef een bevel aan 1 infanterie eenheid. De eenheid mag tot 3 velden verplaatsen, vechten, en nogmaals 3 velden verplaatsen. Terrein regels voor verplaatsingen worden genegeerd, maar voor gevecht blijven ze van toepassing. Als je geen infanterie kan bevelen, mag je een bevel uitdelen aan een willekeurige eenheid.

### CLOSE ASSAULT



Issue an order to all INFANTRY and/or ARMOR units adjacent to enemy units.  
Units ordered battle with 1 additional die. Units may not move before they battle, but, after a successful Close Assault, they may Take Ground and Armor units may make an Armor Overrun.

## Close Assault

Geef een bevel aan al je infanterie en/of tankeenheden. Die zich op een veld bevinden aangrenzend aan een vijandelijke eenheid. De eenheden vechten met 1 extra dobbelsteen. De eenheden mogen zich niet verplaatsen voor het gevecht, maar infanterie kan na een succesvol gevecht wel terreinwinst boeken, en tanks kunnen doorbreken

### COUNTER-ATTACK



Issue the same order just played by your opponent.  
When countering a section card, a right section card becomes the equivalent left section card, and vice-versa.  
When counter-attacking an Infantry Assault card, the counter-attack must occur in the same section as your opponent.

## Counter Attack

Geef hetzelfde bevel als je tegenstander zonet heeft gegeven. Een rechterzone kaart wordt bij de tegenaanval een linkerzone kaart, en andersom. (Het gevecht vindt dus in dezelfde zone plaats als je tegenstander net heeft gevochten) Bij een infantry assault kaart dient de tegenaanval in dezelfde zone te gebeuren als je tegenstander zonet heeft gevochten.

### MEDICS & MECHANICS



Issue an order to 1 unit that has suffered casualties.  
Roll 1 battle die for each command card you have, including this card.  
For each die matching the unit's symbol or a star, 1 lost figure of that unit is returned to duty. A unit may not gain more figures than it originally had. If the unit recovers at least 1 figure, it may also be issued an order.

## Medics & Mechanics

Geef een bevel aan 1 eenheid die verliezen heeft geleden. Werp 1 dobbelsteen per bevelkaart in je bezit, deze kaart meegerekend. Voor elk overeenkomstig symbool van die eenheid of een ster wordt 1 van de verloren figuren toegevoegd, eenheden mogen niet groter worden dan oorspronkelijk. Als een eenheid minstens 1 verlies recupereert mag deze ook aanvallen.

### MOVE OUT!



Issue an order to 4 INFANTRY units.  
Terrain movement and battle restrictions still apply.  
If you do not command any infantry units, issue an order to 1 unit of your choice.

## Move Out!

Geef een bevel aan 4 infanterie eenheden. Terrein en aanval regels blijven van kracht. Als je geen infanterie kan bevelen, mag je een bevel uitdelen aan een willekeurige eenheid.

### THEIR FINEST HOUR



Roll 1 battle die for each command card you have, including this card.  
For each unit symbol rolled, 1 unit of this type is ordered. For each star rolled, 1 unit of your choice is ordered.  
Ordered units battle with 1 additional die.  
Reshuffle the deck and discard pile.

## Their Finest Hour

Werp 1 dobbelsteen voor elke bevelkaart in je bezit, deze meegerekend. Voor elk symbool van een eenheid mag je een overeenkomstige eenheid een bevel geven. Voor elke ster mag je een eenheid naar keuze een bevel geven. De eenheden vechten met een extra dobbelsteen. Herschud de bevelkaarten (aflegstapel en verdeckte stapel grondig).

Vertaling & Bewerking  
Christophe Mannaert

([Christophe.mannaert@telenet.be](mailto:Christophe.mannaert@telenet.be))