



FAZA STRATEGICZNA






- ★ Dobierz karty, a następnie przekazuj po jednej zgodnie z ruchem wskazówek zegara (aż zostaną dwie, ostatnią odrzuć).
- ★ Odrzuć jedną kartę i dobierz nową (możesz użyć technologii ).
- ★ Możesz użyć Technologii .


FAZA AKCJI



GRACZE ZAGRYWAJĄ KARTY, ŻEBY WYKONAĆ NASTĘPUJĄCE AKCJE:



OPERACJE




Możesz zachować 1 PO obracając kartę.

-   Rozmieść 1 lądową jednostkę w  za 3 PO.
-  Rozmieść 1 morską jednostkę w  za 3 PO.

*Tylko niemiecki gracz. Rozmieść U-Boota  za 2 OP.

-   Zniszcz 1 wrogą jednostkę za 3 OP (Ruch Oporu i U-Booty za 2 OP).

-   Przenieś jedną jednostkę za 2 OP.













-    Wystrzel (raz na rundę) i odrzuć karty z ręki przeciwnika, (nie możesz zachować 1 OP z karty zagranej na wystrzelenie).

*Bombardowanie – zniszcz wrogie jednostki w zasięgu 2 pól od twojego Bombowca, (nie możesz zachować 1 OP z karty zagranej na bombardowanie).



TECHNOLOGIA

Zagraj zakrytą kartę na Technologię.

WYDARZENIA

-  Premia dla ciebie lub koalicjanta.
-  -1 Kara dla jednego przeciwnika.
-  Użyj dolnej wartości PO.
-  Przenieś za darmo jednostkę.
-   Rozmieść za darmo w .
-  Rozmieść za darmo w .
-  Wybierz kartę ze stosu kart odrzuconych i zagraj ją jako Technologię.
-  Rozmieść 2 armie w dwóch różnych kontrolowanych neutralnych krajach.
-  Umieść 3 jednostki Ruchu Oporu w neutralnych krajach kontrolowanych przez Oś.

DYPLOMACJA

-   Połóż kartę przed sobą i zdobądź wskazane Punkty Zwycięstwa. Jeżeli kolejna karta z tą samą flagą jest kładziona i ma wyższą wartość, usuń karty z niższymi. Jeżeli nowa karta ma niższą wartość, usuń obie. Jeżeli są równe, obie pozostają na stole.

LAND-LEASE (tylko Alianci)

Odrzuć jedną kartę i przesunź znacznik Wejścia Aliantów do Wojny, następnie weź wierzchnią kartę z talii dobierania i odłóż do rezerwy.






PAS

Jeżeli chcesz zakończyć rundę, możesz odłożyć do rezerwy jedną kartę, ale nie możesz mieć więcej niż jednej karty w rezerwie na koniec Fazy Akcji.



FAZA ADMINISTRACYJNA

- ★ Sprawdź warunki zwycięstwa.
- ★ Francja/Włochy mogą zmienić strony konfliktu.
Umieść/usuń znacznik kontroli jeśli tak się dzieje.
- ★ Usuń znaczniki Zniszczeń.
- ★ Gracze mogą użyć swoich nieużytych Bombowców.
Strategiczne bombardowanie w zasięgu dwóch pól – umieść znacznik Zniszczeń.
- ★ Gracze odświeżają swoje użyte Bombowce oraz Rakiety.
- ★ Technologie stają się aktywne.

LIMIT JEDNOSTEK W REGIONIE

-    z ★ lub ★★ – do 2 jednostek
z ★★★ – do 4 jednostek
-  – do 2 U-Bootów  – 2 jednostki

KONTROLA

-    z ★ lub ★★ – 1 jednostka
z ★★★ – 2 jednostki

U-Booty/Ruch Oporu – BRAK KONTROLI

TECHNOLOGIE

-  **Mechanizacja** – koszt ruchu jednostek lądowych zmniejszony o 1 PO.
-  **Artyleria samobieżna** – koszt niszczenia jednostek lądowych zmniejszony o 1 PO.
-  **Lotnictwo szturmowe** – koszt niszczenia jednostek lądowych zmniejszony do 1 PO.
-  **Ciężkie bombowce** – możesz rozmieścić do dwóch bombowców.
-  **Okręty desantowe** – koszt ruchu jednostek morskich zmniejszony o 1 PO.
-  **Pancerniki** – koszt niszczenia jednostek morskich zmniejszony o 1 PO.
-  **Lotniskowce** – koszt niszczenia jednostek morskich zmniejszony do 1 PO.
-  **Arsenał** – rozmieszczenie jednostek lądowych zmniejszone o 1 PO.
-  **Stocznia** – rozmieszczenie jednostek lądowych zmniejszone o 1 PO.
-  **Radar** – redukuje liczbę kart odrzucanych przy ataku rakiety o 1.
-  **Szpiegostwo** – podejrzyj 3 karty z ręki przeciwnika, możesz odrzucić jedną z nich, jeśli to zrobisz, przeciwnik dobiera jedną z talii.
-  **Enigma** – dobierz dwie karty, wybierz jedną i odrzuć drugą.
-  **Latająca Bomba (V1)** – odrzuć kartę z minimum 5 PO, odrzuć losową kartę z ręki wybranego przeciwnika.
-  **Rakieta (V2)** – odrzuć kartę z minimum 5 PO, odrzuć dwie losowe karty z ręki wybranego przeciwnika.
-  **Bomba atomowa** – odrzuć kartę z minimum 6 PO, odrzuć trzy losowe karty z ręki wybranego przeciwnika.