01

ARMISTICE

A jouer pendant la phase stratégique. Si vous contrôlez toutes les villes, ou toutes sauf une, des **Pays-Bas** ou de **Belgique**, placez dans la case *Unités Capturées* les unités de ce pays qui ne peuvent pas tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un bord du plateau bleu en France.

MAUVAIS TEMPS

Jouez immédiatement cette carte après l'avoir piochée.

Si le temps de ce tour n'est pas **mauvais**, le prochain tour sera **mauvais** si c'est un tour de temps variable, piochez **1** carte

02

PAUL VON KLEIST

Si joué pendant l'étape des soutiens. Lancez **2** dés lors d'une attaque mobile allemande et choisissez lequel appliquer.
Si joué à la fin de la phase de mouvement Alliés. Déplacez normalement jusqu'à **2** unités **mobiles** allemandes d'au plus **2** hex. chacune.

LA LIGNE MAGINOT

A jouer pendant votre phase de mouvement.
Eliminez une unité **régionale** française ravitaillée et retournez une unité de **forteresse** dans le même hex. sur sa face avant.

03

STUKA TROMPETEN

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Doublez la force de combat de **toutes** les unités allemandes **OU** placez un jeton *«No Actions»* sur les unités dans **1** hex. de ZdC Allemande (ceci peut annuler un combat)

VIVE LA FRANCE

Jouez cette carte puis donnez la à votre adversaire.

A jouer à n'importe quel moment. Si **Weygand** est le Commandant, piochez **1** jeton Initiative.

04

REFUGIES DE GUERRE

A jouer chaque fois que vous capturez 1 ville.
Placez un jeton *«No Actions»* sur les unités de **2** hex. maximum, qui ne sont pas dans une ZdC Allemande et qui sont situés dans les **2** hex. de la ville.

RENE PRIOUX

A jouer pendant la phase de combat allemande après que les jetons Cible soient placés. Placez jusqu'à **3** jetons *Riposte* gratuits sur les unités Alliées **Prioux, Sicard** et adjacentes à l'une d'elles.

05

SCHWERPUNKT

A jouer pendant votre phase de mouvement.
Vous pouvez empiler **4** unités dans **1** hex. (une seule fois). Pendant la phase de ravitaillement finale, vous devez déplacer normalement toute unité excédentaire d'un hex.

MAXIME WEYGAND

A jouer pendant la phase stratégique.
Piochez **3** jetons *Initiative*. Vous ne pouvez pas utiliser vos jetons *Cible* sur leur côté Cible pendant ce tour de jeu.

06

PARALYSIE DU COMMANDEMENT

A jouer pendant la phase stratégique. Placez un jeton *«No Actions»* sur les unités Alliées de **2** hex. maximum, **OU** obligez le joueur des Alliés à défausser au hasard au plus **2** jetons *Initiative*.

ILS NE PASSERONT PAS!

A jouer pendant l'étape des soutiens. Traitez le résultat de combat comme **EX** ou **CR** (à votre choix). Recevez un *«Event VP»* en défaussant *«Combat VP!»*.

07

BLITZKRIEG!

Si joué à la fin de votre phase de combat. Placez un jeton *"Blitzkrieg"* sur **2** hex. maximum contenant une unité **mobile** Allemande.
Si joué pendant la phase stratégique. Piochez **3** jetons *Initiative*.

LA 5ÉME COLONNE!

Jouez cette carte puis donnez la à votre adversaire.

Remélanger les cartes de la pioche et de la défausse pour former une nouvelle pioche.

08

GERD VON RUNDSTEDT

A jouer pendant la phase stratégique.
Piochez **4** jetons *Initiative* **OU** piochez **3** cartes. Vous ne pouvez pas effectuer de Combat Mobile pendant ce tour de jeu.

ARMEE DE L'AIR

Si joué pendant l'étape des soutiens de la phase de combat Allemande. Annulez un jeton *«Blitz!»*.
Si joué à n'importe quel moment. Annulez une carte **Appui Aérien** juste jouée.

09

STURM TRUPPEN

A jouer pendant l'étape des **soutiens de votre phase de combats.**
Annulez **1** décalage de colonne défensif et traitez un résultat **CB** comme un résultat **EX**.

UNITES DE MARCHE

A jouer au début de la phase de mouvement à partir du tour 5 :
Déplacez une unité, non grande, d'infanterie Française de la case *Unités Détruites* vers n'importe quelle ville contrôlée par les Alliés en France

10

PANIQUE DES RESERVISTES!

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Traitez le résultat du combat comme un **D1** dans un Combat Mobile qui comprends une ou plusieurs unités de **Panzer,** un jeton *«Blitz!»* et une unité d'**infanterie Alliés**.

CHARLES DE GAULLE

A jouer pendant votre phase de mouvement.
Placez votre jeton *Initiative Cible & choc* sur un hex. occupé par un ennemi et adjacent à l'unité **De Gaulle.**

11

OPERATIVE FINTE

A jouer à la fin de la phase de mouvement Alliés.
Déplacez au plus **3** unités Allemandes qui ne sont pas dans une ZdCE vers votre *Réserve* **OU** déplacez les normalement d'au plus **2** hex.

FORTIFICATIONS DE CAMPAGNE

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Les fortifications de campagne décale d'**1** colonne vers la gauche une attaque si les défenseurs sont à côté d'une ville contrôlée par les Alliés ou d'une zone fortifiée.

12

HEINZ GUDERIAN

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Dans un Combat Mobile à **2 contre 1** ou plus contre un hex autre qu'un hex de ville, traitez le résultat du combat comme un **DR.**

RAF FIGHTERS

A jouer à n'importe quel moment à partir du tour 3 : Annulez une carte **Appui Aérien** qui vient d'être jouée. Si l'attitude britannique est *Soutien de la RAF*, défaussez immédiatement **1** jeton *Initiative* pour conserver la carte n°12 *«RAF FIGHTERS»* dans votre main.

13

STURBMABZEICHE MEDAILLEN

A jouer à n'importe quel moment.
Retirez au plus **2** jetons *«No Actions»* **OU** relancez un dé de combat Allemand; si vous obtenez un résultat plus élevé, recevez un *«Event VP»* en défaussant un jeton *«Combat VP!»*.

CANONS DE 75 MM

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Doublez le facteur de combat d'**1** unité française attaquée par une ou plusieurs unités de **Panzer(s).**

14

BOMBARDIERS RAID

A jouer pendant la phase stratégique.
Placez des jetons *«No Actions»* sur les unités ennemies dans **2** hex. adjacents. Si un des hex. contient une ville, lancé un dé: Si le résultat est impair = perdez **1** VP événement. Si le résultat est pair = gagnez **1** VP événement.

TROUPES COLONIALES

A jouer pendant l'étape des soutiens.
A **2 contre 1** ou moins, obtenez automatiquement le résultat **CB** ou **EX**, au choix du joueur Allemand, puis piochez une carte.

15

ACHTUNG PANZER!

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Doublez le facteur de combat de toutes les unités de **Panzer(s)** si tous les ennemis sont uniquement des unités d'infanterie.

LEOPOLD III ROI DES BELGES

Jouez immédiatement cette carte après l'avoir piochée.
Si une unité des Alliés a été évacué, mettez toutes les unités **Belges** dans la case *Unités Capturées*. Sinon, toutes les unités Belges ont un facteur de combat noir pour ce tour de jeu **ET** retournez l'**1** d'elles sur sa face avant.

16

LUFTWAFFE STREIKES

A jouer à n'importe quel moment.
Annulez une carte **Appui Aérien** qui vient d'être jouée **OU** changer un résultat de combat en **CA** automatique, puis piochez **1** carte.

POUR L'HONNEUR!

Si joué pendant l'étape des soutiens.
Décalez un combat d'**1** colonne vers la gauche ou vers la droite.
Si joué pendant la phase stratégique. Annulez la carte n°36 **Philippe Pétain.**

17

FALL GELB

Jouez cette carte puis donnez la à votre adversaire.

A partir du tour 4 : Piochez **1** jeton *Initiative* et perdez **1** pas d'une unité **Mobile** Allemande de votre choix

HALTBEFEHL!

A jouer pendant la phase stratégique.
A partir du tour 5 : Utilisez n'importe quel pion *«Halt! Hitler»* dans votre main **OU** placez des jetons *«No Actions»* sur **2** hex. contenant des unités **Mobiles** Allemandes.

18

88 MM FLAK/PACK

Si joué pendant l'étape des soutiens.
Au moins **1** pas de **char** Alliés sera perdu dans le combat **OU** décalez d'**1** colonne vers la droite une attaque contre une zone fortifiée.
Si joué à n'importe quel moment.
Annulez une carte **Appui Aérien noir** juste jouée.

LE GQG SE REORGANISE!

A jouer pendant la phase stratégique.
Piochez **3** jetons Initiative **OU 2** cartes **OU** recevez un *«Event VP»* en défaussant **1** jeton *«Combat VP!»*.

19

ERWIN ROMMEL

A jouer à n'importe quelle séquence d'une bataille.
Si l'unité **Rommel** attaque, relancez le dé pour tout résultat **CB**. Vous pouvez placer un jeton "*Blitzkrieg*" sur l'hex de l'unité **Rommel** après le combat..

MEDAILLES DE LA CROIX DE GUERRE

A jouer à n'importe quel moment.
Retirez au plus **2** jetons *«No Actions»* **OU** relancez un dé de combat Alliés; si vous obtenez un résultat plus élevé, recevez un *«Event VP»* en défaussant un jeton *«Combat VP!»*.

20

RADIO TRANSMISSIONS

Si joué à n'importe quel moment.
Mettez dans votre main une carte que vous venez de jouer.
Si joué à la fin de votre phase de combat. Placez un jeton *Blitzkrieg* dans **1** hex contenant une unité **Mobile** Allemande.

CORPS FRANCS

A jouer à la fin de la phase de mouvement Allemande. Déplacez au plus **2** unités ravitaillées Françaises qui ne sont pas dans une ZdCE et qui ne sont pas des grandes unités vers votre *Réserve* **OU** déplacez les normalement d'au plus **2** hex.

21

CONFUSION ALLIES

A jouer à n'importe quel moment.
Annulez une carte Alliés ou un jeton *Initiative* qui vient d'être joué **OU 1** unité Alliés dans la *Réserve* devient un renfort pour le tour de jeu suivant.

WINSTON CHURCHILL

A jouer pendant la phase stratégique.
A partir du tour 4 : Déplacez le pion *«British Stance»* d'**1** case vers le bas (à gauche) ou le haut (à droite)

22

FALL WEISS VETERANEN

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Ajouter **4** facteurs de combat à une unité Allemande **OU** retournez une unité carrée impliquée dans le combat à pleine puissance.

BOCHES KAPPUT!

Si joué à n'importe quel moment.
Annulez une carte Allemande **OU** un jeton *Initiative* qui vient d'être joué.
Si joué au début de la phase de mouvement. Placez un jeton *«No Actions»* sur **1** hex.

23

AUFROLLEN TAKTIK

A jouer à la fin de votre phase de mouvement.
Déplacez une unité **Mobile** ravitaillée d'une ZdCE vers une ZdCE **OU** retournez une unité **Mobile** réduite.

CHARS D'INFANTERIE

A jouer pendant la phase stratégique.
A partir du tour 7: Traitez toutes les unités d'infanterie Françaises comme des chars Légers pendant les combats de ce tour de jeu **OU** placez **1** unité de chars Français **FI** dans la *Réserve*.

24

FALL ROT

Jouez cette carte puis donnez la à votre adversaire.
Mélangez la pioche et la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.
A partir du tour 8 : Piochez **2** jetons *Initiative*.

OPERATION ARIEL

A jouer pendant la phase stratégique.
A partir du tour 6 : Déplacez **1** unité **Britannique** située dans une zone d'évacuation ou adjacente à un bord de plateau bleu vers la case *Unités Evacuées*.

25

MAURICE GAMELIN

A jouer pendant la phase stratégique.
Le joueur Alliés doit défaussez **toutes** ses cartes et **tous** ses jetons. Puis il doit en repiocher autant de chaque **moins 1**.

GEORGES BLANCHARD

A jouer à la fin de votre phase de mouvement.
Placez votre jeton *Cible et Choc* sur un hex occupé par le joueur Allemand et adjacent à une unité de la **1st Army** et/ou du **GQG**.

26

EXODES CIVILS

A jouer pendant la phase stratégique.
A partir du tour 3 : Placez des jetons *«No Actions»* sur les unités Alliés d'au plus deux hex. qui ne soient ni une zone fortifiée ni dans une ZOC Allemande.

RESERVES REGIONALES

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Retournez **1** unité Alliés dans un combat sur sa face avant **OU** décalez d'une colonne à gauche **1** attaque Allemande.

27

WILHELM VON LEEB

A jouer pendant la phase stratégique.
A partir du tour 6 : Décalez d'**1** colonne à droite **tous** les Combats Préparés Allemands contre des zones fortifiées lors de la prochaine phase de combat.

CORPS D'ARTILLERIE

A jouer pendant l'étqpe des soutiens.
Ajouter **4** facteurs de combat à une unité Française ou Britannique. Au moins **1** pas **d'infanterie** allemande sera perdu dans ce combat, si aucun n'est perdu autrement.

28

LUFTFLOTTE 3

Si joué pendant l'étape de soutiens.
Décalez de **2** colonnes à droite une attaque.
Si joué à n'importe quel moment.
Annulez et prenez dans votre main une carte **Appui aérien** juste jouée.

LORD JOHN GORT

A jouer pendant la phase stratégique.
Déplacez normalement au moins une unité **Britannique** d'**1** ou **2** hex., placez des jetons *«No Actions»* dans tous les hex d'unités **Britanniques** et piochez deux jetons *Initiative*.

29

CHARS DISPERSES

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Considérez toutes les unités de **chars** Alliés comme des unités d'**infanterie** pour les deux premières batailles de cette phase de combat.

BATAILLE CONDUITE

A jouer pendant votre phase de mouvement.
Ajoutez **3** au facteur de combat de tous les Combats Preparés lors de la prochaine phase de combat. Tous les attaquants doivent constituer une ligne continue d'hex. adjacent.

30

TROUPES ENCERCLEES

A jouer pendant la phase stratégique.
Eliminez **1** unité de votre choix qui est sous un jeton *«Low Supply»* **OU** placez au plus trois jetons *«No Actions»* dans des hex contenant de unités avec *«Low Supply»*.

DEFENSE EN HERISSON

A jouer pendant l'étape des soutiens de la phase de combat Allemande.
Traitez tout résultat **DR** comme un résultat **CR** pour le reste de cette phase.

31

ECOUTES ET RECONNAISSANCES

Si joué à la fin de votre phase de combat. Placez un jeton *"Blitzkrieg"* dans **1** hex contenant une unité **mobile** Allemande.
Si joué à la fin de la phase de mouvement Alliés. Déplacez normalement **2** unités Allemandes.

ANDRE PRETELAT

A jouer pendant la phase stratégique.
A partir du tour 3 : Déplacez **1** unité **Régionale** Française dans ou adjacent à un hex. de zone fortifiée vers la *Réserve*, puis piochez **1** carte.

32

ETAT-MAJOR DU OKH

A jouer à n'importe quel moment.
Piochez **2** cartes **OU 3** jetons *Initiative* **OU** piochez la carte au dessus de la pile de défausse **OU** recevez un *«Event VP»* en défaussant un jeton *«Combat VP!»*.

BRITISH REGULARS

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Traitez le résultat d'un combat impliquant au moins une unité Britannique en défense comme un résultat **CR**. Recevez un *«Event VP»* en défaussant un jeton *«Combat VP!»*.

33

MITRAILLAGE AERIEN

Jouez immédiatement cette carte aprés l'avoir piochée!

Placez un jeton «*No Actions!*» sur les unités Alliées d'**un** hex. clair autre qu'une zone fortifiée. Le joueur des Alliés doit défausser **1** jeton *Initiative* choisi au hasard.

34

PIONIER ATTACKE

A jouer pendant l'étape des soutiens de votre phase de combat.

Décalez d'**1** colonne à droite une attaque si le défenseur bénéficie d'au moins un décalage en défense du au terrain dans ce combat.

35

LUFTFLOTTE 2

Si joué pendant l'étape des soutiens.

Ajoutez **2** au facteur de combat de chaque unité Allemande dans une bataille.

Si joué à n'importe quel moment.

Annulez une carte Appui aérien juste jouée.

36

PHILIPPE PETAIN

A jouer pendant la phase stratégique.

A partir du tour 9 : Si vous contrôlez n'importe quel hex de **Paris**, recevez un «*Event VP*» pour chaque jeton «*Combat VP!*» défaussé, la partie s'achève à la fin du tour suivant. «*Maréchal nous voilà!*».

OPERATION DYNAMO

A jouer pendant la phase stratégique.

Déplacez **toutes** unités d'une EZ adjacente à l'unité *Dynamo* vers la case *Unités Evacuées*, puis recevez un «*Event VP*» en défaussant un jeton «*Combat VP!*».

ALLIES MINEURS

A jouer pendant la phase stratégique.

Toutes les unités Néerlandaises, Belges ou Suisses peuvent attaquer pendant ce tour **OU** retournez en **1** sur sa face avant.

PAUL REYNAUD

A jouer à n'importe quel moment.

A partir du tour 6 : Retournez votre carte **Commandant** sur sa *face Weygand* **OU** recevez un «*Event VP*» en défaussant un jeton «*Combat VP!*». «*Nous Vaincrons car nous sommes les plus forts!*»

ORDRES D'HITLER

Jouez immédiatement cette carte aprés l'avoir piochée!

A partir du tour 5 : Le joueur Allemand doit défausser **toutes** ses cartes et **tous** ses jetons. Puis il doit en repiocher autant de chaque moins **1**. «*Sieg Heil!*».

37

PLAN DYLE A

Mouvements planifiés

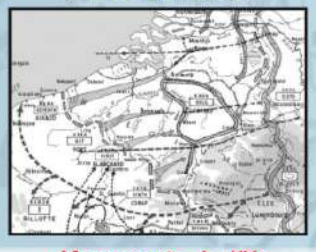
A:-5PV Contrôler au moins 4 villes en Belgique

B:-4PV Aucune unité Britannique n'est éliminée.

C:-5PV Au plus 3 unités régionales ont quitté librement les zones fortifiées.

38 *Historique*

PLAN DYLE B



Mouvements planifiés

A:-6PV Contrôler au moins 6 villes en Belgique et au Pays-Bas.

B:-6PV Au plus 2 unités Françaises sont éliminées.

C:-5PV Au plus 3 unités régionales ont quitté librement les zones fortifiées

39

PLAN ESCAUT

Mouvements planifiés & 7e Armée libre

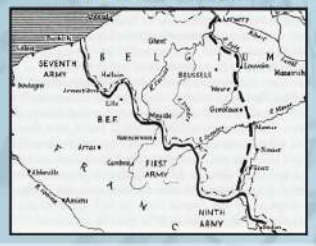
A:-5PV Contrôler au moins 3 villes en Belgique.

B:-4PV Au plus 1 unité régionale a quitté librement les zones fortifiées.

C:-5PV Contrôler toutes les grandes villes de France.

40

PLAN E 1938



Mouvements planifiés & 7e Armée libre

A:-4PV Contrôler toutes les villes portuaires.

B:-4PV Au plus 1 unité régionale a quitté librement les zones fortifiées.

C:-4PV Contrôler tous les hex. de Paris.

NO RETREAT!
THE FRENCH FRONT: 1940

GERMAN
PLAN CARD

NO RETREAT!
THE FRENCH FRONT: 1940

GERMAN
PLAN CARD

NO RETREAT!
THE FRENCH FRONT: 1940

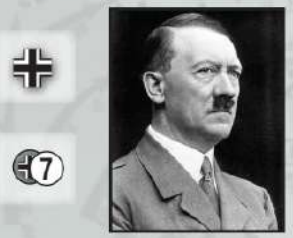
GERMAN
PLAN CARD

NO RETREAT!
THE FRENCH FRONT: 1940

FRENCH
PLAN CARD

Remplaçant 48 *French Front*

HITLER IN COMMAND



+2PV

INFLEXIBLE
Toutes vos cartes *Evénements* doivent être défaussées à l'étape pioche/défausse de la phase Stratégique.

KEIN RETREAT!
Les unités Allemandes en défense doivent traiter tout résultat de combat **D** comme un résultat **D1**

Remplaçant 47 *French Front*

WEYGAND IN COMMAND

-2PV

TACTIQUES AMELIOREES
Vous pouvez défausser une carte *Evénements* puis en re piocher une à la fin de la phase de Combat Allemande.

ILS NE PASSERONT PAS!
Les unités Françaises en défense peuvent traiter tout résultat de combat **DR** comme un résultat **D1**.

NO RETREAT!
THE FRENCH FRONT: 1940

GERMAN
PLAN CARD

NO RETREAT!
THE FRENCH FRONT: 1940

GERMAN
PLAN CARD

Peut être défaussée 41

FRENCH INITIATIVE

1er: Doctrine des Chars / 2e: Initiative

A:-2PV Cette carte n'a pas été défaussée.

B:-4PV 2 unités Françaises ou plus sont en Allemagne.

C:-2PV Contrôler tous les hex. de Paris.

42

ANWEISUNG 1

2e Armée libre

A:+4PV Cette carte n'a pas été défaussée.

B:+4PV Avoir plus d'unités que les Alliés en Belgique.

C:+4PV Contrôler les 3 villes portuaires.

43

AUFMARSCH 3

Surprise en Ardennes

A:+3PV Ne contrôler aucune ville des Pays-Bas.

B:+5PV Aucune unités Alliés en Belgique n'est ravitaillée par un bord de plateau.

C:+4PV Au moins une unité de forteresse Française est éliminée.

44

ANWEISUNG 2

Pays-Bas neutre & Question Suisse

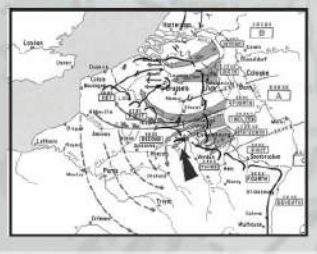
A:+3PV Contrôler Anvers et Bruxelles.

B:+5PV Au moins 3 unités Alliés mobiles sont Capturées

C:+4PV Contrôler tous les hex. de Paris et de Metz.

45

AUFMARSCH 4



Surprise en Ardennes & 2e Armée libre

A:+4PV Contrôler Rotterdam et Bruxelles.

B:+4PV Toutes les unités mobiles Allemandes sont sur le plateau.

C:+4PV Contrôler tous les hex. de Paris et de Rouen.

46 *Historique*

FALL GELB 5

Surprise en Ardennes

A:+3PV Contrôler Rotterdam.

B:+5PV Au moins 6 unités Alliés sont capturées.

C:+4PV Aucune Forteresse Française n'est ravitaillée par un bord du plateau.

Général en Chef 47 *French Front*

GAMELIN IN COMMAND

OPV

6

4

ORGANISATION RIGIDE
Les unités de **groupes** différents ne peuvent pas s'empiler volontairement ensemble.

METHODES OBSOLETE
La Table de combat Mobile et les jetons *«Hold!»* ne peuvent pas être utilisés.

Général en Chef 48 *French Front*

BRAUCHITSCH IN COMMAND

OPV

8

6

TRAVAIL DE L'ETAT MAJOR
Vous pouvez re piocher une carte *Evénement* à la fin de la phase Stratégique.

AUFTRAGTAKTIK
Vous pouvez re piocher un jeton *Initiative* à la fin de la phase Stratégique.