

2

49



PLANNIFICATION DU OKW

A jouer pendant la phase stratégique.
Piochez 3 jetons *Initiative* OU piochez la dernière carte défaussée OU placez n'importe quel jeton *OKW* de votre main dans la case *Expérience de Bataille*.

50

3



FALL WEISS

Jouez cette carte puis donnez la à votre adversaire.

A partir du tour 3. Piochez 1 jeton *Initiative* et perdez 1 pas d'une unité mobile Allemande de votre choix.

51



JERICHO TROMPETEN

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Ajoutez 2 au facteur de combat de chaque unité Allemande et placez un jeton «*No Actions*» sur tous les hex. attaqués OU recevez un «*Event VP*» en défaussant un jeton «*Combat VP!*».

52



GUNTHER VON KLUGE

A jouer pendant l'étape des soutiens.
A 3 contre 1 ou plus, contre un hex autre qu'un hex de ville, traitez le résultat du combat comme un DR.



ANTONI SZYLLING

Si joué pendant l'étape des soutiens.
Doublez la force d'1 unité Krakow.
Si joué pendant la phase stratégique.
Piochez 2 jetons *Initiative*.

53



WILHELM LIST

A jouer à n'importe quel moment de votre phase de combat. Relancez le dé si le résultat est CR. Après le combat vous pouvez placer un jeton «*Blitzkrieg*» sur 1 hex contenant une unité Mobile Allemande.

54



JOHANNES BLASKOWITZ

A jouer pendant l'étape des soutiens. Dans un Combat Préparé, annulez un bonus de décalage de terrain et traitez un résultat de combat D comme un EX.

55



REALPOLITIK

A jouer pendant la phase stratégique. Si vous contrôlez la ville de *Warsawa* ou si elle est entourée de ZdC allemandes, déplacez le pion «*Soviet stance*» d'une case vers le bas sur sa piste OU recevez un «*Event VP*» en défaussant un jeton «*Combat VP!*».

56



PANZER ATTACKE!

A jouer pendant l'étape des soutiens de la phase de combat Allemande.
Doublez le facteur de combat de toutes les unités de Panzer. Ces unités subiront toutes les pertes de pas subit par l'attaquant.



4

GAMBIT SOVIETIQUE

A jouer pendant la phase stratégique, à partir du tour 4:
Déplacez le pion «*Soviet Stance*» d'1 case vers le haut (droite) sur le compteur d'attitude OU aucune unités Soviétiques ne peut se déplacer pendant ce tour de jeu.



POSITIONS PREPAREES

Si joué pendant l'étape des soutiens.
Annulez 1 jeton «*Blitz*» OU un décalage de colonne de Panzer
Si joué pendant la phase stratégique.
Retournez 1 unité Polonaise dans un fort ou un hex de zone fortifiée sur sa face avant.



55

JULIUSZ ROMMEL

A jouer pendant l'étape des soutiens.
Traitez le résultat du combat comme un EX si les défenseurs sont dans un hex de ville.



TADEUSZ KURZEBA

A jouer à la fin de votre phase de mouvement. Placez votre jeton *Initiative Cible & Choc* sur des unités Allemandes qui sont adjacentes aux unités *Poznan*, *Pomorze* et/ou *Prusy*

UNITE DE MOTOCYCLISTE

Si joué à la fin de votre phase de combat. Placez un jeton «*Blitzkrieg*» sur 1 hex contenant une unité mobile Allemande.

Si joué à la fin de la phase de mouvement Polonaise. Déplacez 4 unités Allemandes d'1 hex.



PROBLEMES DE COORDINATION

A jouer à n'importe quel moment. Le joueur Allemand doit choisir entre: Défausser au hasard 2 jetons *Initiative* OU vous donnez 1 carte de son choix



JOSEPH STALINE

Jouez immédiatement cette carte après l'avoir piochée.

A partir du tour 3, lancez un dé:

- 1 = Avancer le pion «*Stance*» d'1 case
- 2-3 = Reculer le pion «*Stance*» d'1 case
- 4-6 = Piochez 1 jeton *Initiative*



BRYGADA POSCIGOWA

A jouer à n'importe quel moment avant le tour 7.

Annulez une carte *Appui aérien* juste jouée, puis recevez un «*Event VP*» en défaussant un jeton «*Combat VP!*».

LUFFLOTTE 4

Si joué pendant l'étape des soutiens. Décalez d'1 colonne vers la droite une attaque et placez un jeton «*No Actions*» dans 1 hex actuellement attaqué.

Si joué à n'importe quel moment. Annulez une carte *Appui aérien* juste jouée.

2 Événements Alternatifs

REDEPLOIEMENTS

A jouer pendant la phase stratégique avant le tour 2, lancez un dé :

- 1-3 = Redéploiement tactique Polonais
- 4-5 = Mouvement opérationnel Polonais
- 6 = Tchécoslovaquie non envahie

INTERDICTION AERIEENNE

Si joué pendant l'étape des soutiens. Placez des jetons «*No Actions*» sur les unités dans 2 hex de terrain clair. Si joué à n'importe quel moment. Annulez une carte *Appui aérien* juste jouée.

2 Événements Alternatifs

MOBILISATION

A jouer pendant la phase stratégique avant le tour 2, lancez un dé :

- 1-2 = Mécanisation Polonaise
- 3-4 = Mobilisation Polonaise plus rapide
- 5-6 = Mobilisation Polonaise achevée

WALTER VON REICHNEAU

A jouer pendant la phase stratégique. Piochez 3 jetons *Initiative* OU piochez 2 cartes. Vous ne pouvez pas utiliser de jetons *Riposte* pendant ce tour de jeu.

VETERANS DE LA GUERRE DE 1920

A jouer pendant l'étape des soutiens. Ajouter 4 au facteur de combat d'une unité Polonaise si son facteur de combat est noir OU déplacez au plus tout jeton *OKH* de votre main vers la case *Experience du combat*.



ORDRES CONTRADICTOIRES

Si joué pendant la phase stratégique. Placez au plus 2 jetons «*No Actions!*» dans des hex qui ne sont pas dans une ZdCE.

Si joué à n'importe quel moment. Annulez une carte ou un jeton *Initiative* Alliés juste joué.



TRAINS BLINDES

Si joué pendant l'étape des soutiens. Décalez d'1 colonne à gauche une attaque.

Si joué pendant votre phase de mouvement. Déplacez 1 unité ravitaillée vers votre *Réserve*.

SCHNELLEN ANGRIF!

A jouer à la fin de la phase de mouvement Alliés. Déplacez normalement 4 unités Allemandes d'1 hex. ET piochez 1 carte ou 2 jetons *Initiative*.

2 Événements Alternatifs

AFFAIRES ETRANGERES

A jouer pendant la phase stratégique avant le tour 4, lancez un dé :

- 1-4 = Prudence de Staline
- 5 = Armée Soviétique non-Belligerante
- 6 = Armée Française agressive



PEDUARD RYDZ-SMIGLY

A jouer pendant l'étape des soutiens de la phase de combat Allemande. Doublez le facteur de combat de toutes les unités de *Panzer*. Ces unités subiront toutes les pertes de pas subit par l'attaquant.

2 Événements Alternatifs

PAS DE REDDITION!

Si joué pendant la phase de combat Allemande. Traitez un résultat DS comme un résultat CR. Si joué pendant la phase stratégique. Annulez la carte n°55 «*Realpolitik*» juste jouée OU recevez un «*Event VP*» en défaussant un jeton «*Combat VP!*».



CONFUSION AU GQG

A jouer pendant la phase stratégique. Placez un jeton «No Actions» sur les unités de 2 hex. maximum OU faites défausser au hasard 1 carte au joueur Polonais.

2



TENACITE POLONAISE

A jouer pendant l'étape des soutiens à partir du tour 4.

Au moins 1 pas d'une unité Allemande sera perdu dans ce combat si possible OU déplacez au plus 2 jetons OKH de votre main vers la case *Experience du Combat*.



RADIOGERÄTE

Si joué à la fin de votre phase de combat. Placez 1 jeton "Blitzkrieg" dans un hex. contenant une unité Mobile Allemande.

Si joué à n'importe quel moment. Placez une carte juste défaussée par le joueur Polonais dans votre main.



PENURIE DE MUNITIONS

A jouer pendant la phase stratégique à partir du tour 7:

Décalez d'1 colonne à gauche toutes les attaques Allemandes jusqu'à la fin du tour de jeu.



LUFTHLOTTE 1

Si joué pendant l'étape des soutiens. Divisez par 2 (arrondi au supérieur) le facteur de combat de toutes les unités Polonaises au combat.

Si joué à n'importe quel moment. Annulez une carte *Appui aérien* juste jouée.



STANISLAW MACZEK

A jouer à la fin de votre phase de mouvement.

Placez votre jeton *Initiative Cible & Choc* sur un hex. occupé par un ennemi et adjacent à une unité *Mobile* ou de *Cavalerie*.



INTERDICTION STRATEGIQUE

A jouer au début de la phase de mouvement Polonaise.

Toutes les unités Polonaises ont leur facteur de mouvement réduit de 1.

5

INDECISION D'HITLER

Jouez immédiatement cette carte après l'avoir piochée.

A partir du tour 5, lancez un dé:

1-2 = Avancez le pion « *Stance* » d'1 case

3-5 = Pas d'attaque mobile ce tour-ci

6 = Le joueur Allemand perd 1 « *Event VP* »



BOMBARDEMENTS DES CIVILS

A jouer pendant la phase stratégique. Défaussez un jeton «Blitz» et placez au plus 3 jetons «No Actions!» dans ou adjacent à 1 hex de ville contrôlé par le joueur Polonais.



CANONS DE DCA BOFORS

Si joué pendant l'étape des soutiens. Au moins 1 pas d'une unité Panzer Allemande présente dans ce combat est perdue.

Si joué à n'importe quel moment. Annulez une carte *Appui aérien* juste jouée.



BARRAGE D'ARTILLERIE

A jouer à la fin de votre phase de mouvement.

Choisissez un hex. situé dans une ZOC Allemande : Le joueur Polonais doit retirer 1 pas d'une unité dans cet hex. Recevez un « *Event VP* » en défaussant un jeton « *Combat VP!* ».



ATTRITIONS DES BLINDES

A jouer pendant la phase stratégique à partir du tour 3:

Le joueur Allemand doit choisir entre: défausser au hasard 3 jetons *Initiative* OU vous laissez retourner 1 unité *mobile* Allemande de deux pas de votre choix.



SUPERIORITE AERIEENNE

A jouer à n'importe quel moment. Annulez 1 jeton *Cible*, *Riposte* ou *Initiative* OU placez une carte Allemande *Appui Aérien* juste défaussée dans votre main.



TEMPS PLUVIEUX

Jouez immédiatement cette carte après l'avoir piochée.

Mélangez la pioche et la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche. Puis piochez 1 nouvelle carte.

4

GROUPE D'ARMEE OUEST

Jouez immédiatement cette carte après l'avoir piochée.

A partir du tour 4, lancez un dé:

1-2 = Retirez 1 unité Allemande du jeu.

3-5 = Défaussez au hasard 1 jeton *Initiative*.

6 = Gagnez 1 PV contre 1 jeton « *Combat VP!* ».



CONTRE OFFENSIVE

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

NO RETREAT!

THE POLISH FRONT: 1939

EVENT CARDS



NO RETREAT!

THE POLISH FRONT: 1939

EVENT CARDS



NO RETREAT!

THE POLISH FRONT: 1939

EVENT CARDS



NO RETREAT!

THE POLISH FRONT: 1939

EVENT CARDS



<p>Remplaçant 79</p> <p>BOCK IN COMMAND</p>  <p>+2PV</p> <p>8</p> <p>5</p> <p>CONFLIT D'ETAT-MAJOR Toute carte "$\sqrt{2}$" Allemande ne peut plus être jouée pour l'Événement inscrit dessus.</p> <p>ASSAUT PRECIPITE! En attaque, les unités Allemandes doivent traiter tout résultat de combat CB comme un résultat EX.</p>	<p>Remplaçant 80</p> <p>SOSNKOWSKI IN COMMAND</p>  <p>-2PV</p> <p>6</p> <p>4</p> <p>NA WROGA! Le revers des jetons <i>Initiave GQG</i> est jouable pour leur capacité spéciale.</p> <p>DEFENSE DESEPEREE En défense, les unités Polonaises peuvent traiter tout résultat de combat CR comme un résultat EX.</p>
--	--

NO RETREAT!

THE POLISH FRONT: 1939

EVENT CARDS



NO RETREAT!

THE POLISH FRONT: 1939

EVENT CARDS



73



COMBINAISON DES ARMES

A jouer au début de n'importe quel phase de combat. Ajoutez 2 au facteur de combat dans toute bataille mixant Panzer et Infanterie Allemande. Pendant toute la phase de Combat.

4

DROLE DE GUERRE

Jouez cette carte puis donnez la à votre adversaire.

A partir du tour 4, lancez un dé:

- 1-3 = Reculez le pion «*Stance*» d'1 case
- 4-5 = Avancez le pion «*Stance*» d'1 case
- 6 = Gagnez 1 PV contre 1 jeton «*Combat VP*»

74



PROFONDEUR OPERATIONNELLE

A jouer à n'importe quel moment. Retournez 1 unité Allemande ravitaillée sur sa face avant OU déplacez au plus 2 jetons OKH de votre main vers la case *Expérience du Combat*.



STEPHAN BIRNACKI

A jouer à la fin de votre phase de mouvement.

Placez votre jeton *Initiative Cible & Choc* sur un hex. occupé par un ennemi et adjacent à une unité *Mobile* ou de *Cavalerie*.

75



VON KUCHLER

A jouer à n'importe quel moment. Pendant un Combat Préparé, relancez le dé pour tout résultat CR si le défenseur ou l'attaquant est dans un hex de ville. Puis piochez 1 jeton *Initiative*.



TETE DE PONT ROUMAINE

A jouer pendant la phase stratégique à partir du tour 8: Déplacez 1 unité Polonaise ravitaillée à au plus 3 hex. d'un bord blanc du plateau vers la case *Unités Evacuées*.

76



MANOEUVRES PREALABLES

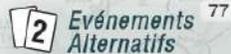
A jouer pendant la phase stratégique avant le tour 2:

- 1-3 = Redéploiement tactique Allemand
- 4-5 = Mouvement opérationnel Allemand
- 6 = Mobilisation Polonaise ralentie



RAID DE CAVALERIE

A jouer à la fin de votre phase de mouvement. Placez au plus 2 de vos jetons *Cible* sur une unité Allemande adjacente aux unités de cavalerie Polonaise; Ces unités pourront utiliser la table de *Combat Mobile Alliés*.



PRESSION DIPLOMATIQUE

A jouer pendant la phase stratégique avant le tour 5, lancez un dé:

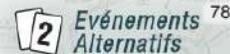
- 1-3 = Pays neutres effrayés
- 4-5 = Armée Française inactive
- 6 = Belligérence de l'armée Soviétique



GROSSE KATASTROPHE

Si joué pendant la phase stratégique. Placez 1 jeton «*No Actions*» dans un hex.

Si joué à n'importe quel moment. Annulez une carte Allemande OU un jeton *Initiative* juste joué.



ESCALADE

A jouer pendant la phase stratégique avant le tour 2, lancez un dé:

- 1-2 = Renfort Allemand précoces
- 3-5 = *Westwall* renforcé
- 6 = Défense de la frontière Polonais



CROIX DE WALECZYNYCH

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

Général en Chef 79

Polish Front

RYDZ-SMIGLY IN COMMAND



OVP



STRATEGIE RIGIDE
Les unités de *Groupes* différents ne peuvent pas s'empiler volontairement sauf dans les villes.

DOCTRINE DE L'INFANTERIE
Aucune unité Polonaise ne peut contre attaquer si elle est impliquée dans un *Combat Mobile*

Général en Chef 80

Polish Front

RUNDSTEDT IN COMMAND



OVP



OBERKOMMANDO
Vous pouvez piocher la 1ère carte sans texte rouge que vous avez pioché dans le tour de jeu.

DEBUT DE LA BLITZKRIEG
Les unités mobiles ne peuvent pas s'empiler volontairement avec des unités non mobiles.