01

DEUTSCHLAND ÜBER ALLES

Vous devez jouer cette carte immédiatement après l'avoir tirée.

Mélangez la pioche et la défausse pour former une nouvelle pioche. Une carte de remplacement n'est pas prise (cela réduit la taille de votre main de carte).

CONVOY TO MALTA

A jouer pendant la phase stratégique pour activer Malte. Si elle est déjà active, le joueur de l'Axe doit se défausser d'une carte aléatoire ou perdre 2 points de ravitaillement (au choix).

02

MARE NOSTRUM

Vous devez jouer cette carte immédiatement après l'avoir tirée.

Mélangez la pioche et la défausse pour former une nouvelle pioche de jeu. Ensuite, tirez deux cartes si Malte est inactif (cela augmente la taille de votre main de cartes).

ROYAL NAVY " FORCE B"

A jouer pendant la phase stratégique. Le joueur de l'Axe doit se défausser d'une carte aléatoire (ou de deux si Malte est active) ou la jouer pour annuler la carte n° 07.

03

LUFLOTTE 2

A jouer pendant la phase stratégique. Malte devient inactive. Si elle est déjà inactive, le joueur allié doit se défausser d'une carte aléatoire ou perdre deux points de ravitaillement (au choix).

GOD SAVE THE KING!!

Vous devez jouer cette carte immédiatement après l'avoir tirée.

Mélangez la pioche et la défausse pour former une nouvelle pioche. Vous ne tirez pas de carte de remplacement (cela réduit la taille de votre main).

04

COORDINATION PROBLEMS

A jouer de manière appropriée pour annuler une carte d'événement naval alliée ou à tout moment pour que l'allié se défausse d'une carte aléatoirement.

WAR WITHOUT HATE

Vous devez jouer cette carte immédiatement après l'avoir tirée.

Mélangez la pioche et la défausse pour former une nouvelle pioche de jeu. Ensuite, tirez deux cartes si Malte est actif (cela augmente la taille de votre main de cartes).

05

ITALIAM RECAM

A jouer pendant la phase de combat. Une unité d'infanterie italienne est désormais considérée comme une unité d'infanterie mécanisée pour la phase de combat en cours.

ALLIED NAVAL MISISONS

A jouer pendant la phase stratégique pour activer Malte ou pendant votre phase de combat pour attaquer un hexagone côtier avec un décalage de deux colonnes à droite.

06

ALLIED SNAFU

A jouer à tout moment pour annuler et défausser la carte alliée qui vient d'être jouée ou jouez-la pour annuler un marqueur de choc, de cible ou de riposte.

ULTRA INTELLIGENCE

A jouer à tout moment pour examiner la main de l'Axe et défausser une carte de votre choix (alliée). Cette carte compte pour deux cartes si elle est dans votre main pendant la résolution d'une invasion de Malte par l'Axe (voir 15.2).

07

REGIA MARINA

A jouer à tout moment pour annuler et défausser la carte alliée qui vient d'être jouée ou jouez-la pour annuler un marqueur de choc, de cible ou de riposte.

VICTORIA CROSS RECIPIENTS

Jouez-le à tout moment pour que l'un ou l'autre des joueurs ne relance qu'un seul jet de dé. Ensuite, c'est vous qui décidez quel résultat est utilisé, ou jouez-le pour annuler les cartes de combat.

08

FAST CONVOY

A jouer pendant une phase stratégique pour recevoir quatre points de ravitaillement et, si Malte est inactive, recevoir une unité de renfort dont l'arrivée est prévue au cours du prochain tour.

COMMAND FRICTION

A jouer au début de la phase de combat de l'Axe. Seules les unités allemandes ou italiennes (pas les deux) peuvent attaquer lors de la prochaine phase de combat de l'Axe (au choix du joueur de l'Axe). Les unités bicolores ne sont pas affectées.

09

TANK RECOVERY UNITS

A jouer au début de votre phase de mouvement pour permettre à une unité réduite de chars de l'Axe entièrement ravitaillés de recevoir un pas de

AUCHINLECK REQUEST REINFORCEMENTS

A jouer pendant la phase stratégique pour recevoir une unité de renfort qui doit entrer au prochain tour ou pour gagner un marqueur de choc supplémentaire (si disponible) ou pour obtenir deux points de ravitaillement supplémentaires.

10

U.S BLACK CODE BROKEN A

A jouer à tout moment entre les tours 6 et 12 pour examiner la main alliée ou la jouer à n'importe quel tour pour placer la carte supérieure de la défausse dans votre main.

ALLIED LEND-LEASE

A jouer pendant la phase stratégique pour recevoir trois points de ravitaillement, ou à jouer pour reconstruire librement tous les pas de chars dans les espaces des unités éliminées ou rendues.

11

AL VALORE MILITARE

A jouez à tout moment pour que l'un ou l'autre des joueurs relance un seul jet de dés. Ensuite, vous décidez quel résultat est utilisé, ou jouez-le pour annuler les cartes de combat.

LONG RANGE DESERT GROUP

A jouer à tout moment. Le joueur de l'Axe doit choisir entre se défausser d'une carte aléatoire, perdre un marqueur de blitz pour le reste du tour ou perdre deux points de ravitaillement.

12

FLAK 88 GUNS

A jouer pendant la séquence de bataille avant une attaque alliée contre une unité antichar ; le combat infligera un pas de perte supplémentaire sur les chars de l' attaquants.

WEAK ITALIAN RESOLVE

A jouer au début de la phase de mouvement de l'Axe. Le joueur de l'Axe doit éliminer un pas d'une unité italienne de son choix.

13

ARKO ARTILLERY

A jouer pendant la séquence de bataille pour ajouter quatre points à la force de combat d'une unité de l'Axe.

FUEL/AMMO RESERVES

Après avoir défaussé cette carte (quelle qu'en soit la raison), vous recevez immédiatement deux points de ravitaillement ou un nouveau marqueur shock !

14

KAMPFKRAFT

Jouez-le à tout moment pour annuler une victoire par mort subite, ou jouez-le pendant la phase d'organisation pour remplacer gratuitement une unité allemande (à sa force la plus faible).

LONDON DELAYS PLANS

Vous devez jouer cette carte immédiatement après l'avoir tirée.

Si l'Axe a l'Avantage Stratégique, retardez l'événement en cours des Alliés jusqu'au prochain tour et tirez une carte. Si ce n'est pas le cas, défaussez-la et ne tirez pas d'autre carte pour la remplacer (cela réduit la taille de votre main).

15

PAK FRONT

A jouer pendant la séquence de bataille d'une phase de combat alliée pour ajouter quatre points de force à une unité attaquée par un char allié.

RAIN SQUALLS

A jouer pendant la phase de combat de l'Axe avant que le dé ne soit lancé. Le résultat du combat est automatiquement un "–" (pas d'effet), ou jouez-la après une bataille pour placer la carte de combat de l'Axe dans la pile de défausse.

16

CAPTURED ALLIED SUPPLY

A jouer pendant la séquence de bataille de votre phase de combat lors d'une attaque de l'Axe. Si une unité de l'Axe avance de trois hexagones après le combat, elle gagne un point de ravitaillement pour chaque unité jusqu'à un maximum de deux points de ravitaillement.

HURRICANE BARRAGE

A jouer pendant la séquence de bataille de votre phase de combat lors d'une attaque alliée pour annuler les effets de combat d'une case, d'un champ de mines ou

17

TACTICAL FEINT

A jouer pendant la séquence de combat d'une phase de combat alliée avant de lancer le dé : le résultat du combat est automatiquement "DR" (le défenseur bat en retraite), ou la jouer pendant la déclaration de bataille de la phase de combat alliée pour placer deux marqueurs de riposte gratuits.

ARMORED CARS

A jouer pendant la séquence de combat. Une unité d'infanterie alliée est considérée comme mécanisée pour cette bataille.

18

LUDWIG CRÜWELL

A jouer pendant la séquence de bataille d'une phase de combat alliée lors d'une attaque alliée contre au moins une unité allemande pour déplacer cette attaque d'une colonne vers la gauche.

6- PDR ANTITANK GUNS

A jouer pendant la séquence de bataille. Une unité d'infanterie alliée est considérée comme une unité antichar pour cette bataille (facteur de mouvement jaune).

19

COMMONWEALTH WAIVERS

A jouer au début de la phase de mouvement alliée. Le joueur allié doit perdre un pas d'une unité non britannique (Commonwealth) de son choix.

ROYAL NAVY "FORCE K"

Elle est jouée pendant la phase de stratégique. Si Malte est active, le joueur de l'Axe doit se défausser d'une carte aléatoirement et retarder (au choix) une unité en renfort devant arriver au prochain tour jusqu'au tour suivant.

20

INEXPERIENCED TROOPS

A jouer pendant la séquence de bataille d'une phase de combat alliée pour décaler cette attaque d'une colonne vers la gauche.

TACTICAL BOMBERS

A jouer pendant la séquence de bataille de votre phase de combat pour ajouter quatre points de force au camp allié, ou – si Malte est active – à jouer à tout moment pour forcer l'Axe à se défausser d'une carte (à vous de choisir).

21

STUKA ATTACK!

A jouer au début de votre phase d'organisation pour rendre Malte inactive, ou pendant la séquence de combat pour ajouter quatre points à la force de combat de l'Axe.

ROMMEL SICK/RECALLED

A jouer pendant la phase stratégique pour retirer le marqueur Rommel de la carte. Il revient en jeu au tour suivant en tant que renfort de l'Axe.

22

STRATEGIC PRESSURE

Jouer cette carte immédiatement après l'avoir tirée.

Si l'Axe a l'avantage stratégique, avancez jusqu'à l' événement allié qui doit se produire et tirez une carte. Sinon, défaussez-la et ne tirez pas de carte pour la remplacer (cela réduit la taille de votre main).

WE SHALL NEVER SURRENDER!

A jouer à tout moment pour annuler une victoire par mort subite, ou à jouer pendant la phase d'organisation pour remplacer gratuitement n'importe quelle unité (à pleine puissance).

23

PANZER TACTICS

A jouer pendant la séquence de bataille. Une unité de chars allemands dans cette bataille est maintenant une unité de chars lourds.

AXIS SUPPLY TRANSPORT SHORTAGE

A jouer au début de la phase de mouvement de l'Axe pour placer un marqueur « non ravitaille » sur une pile d'unité de l'Axe, ou sur deux piles si Malte est actif (voir 11.5 pour l'effet du non ravitaille).

24

GASTONE GAMBARA

A jouer à n'importe quel moment de votre phase de combat. Les unités allemandes et italiennes peuvent coopérer dans les attaques pour le reste de cette phase. La table de combat allemande s'applique

NIGHT DISENGAGEMENT

A jouer au début de votre phase de mouvement pour retirer une pile d'unités alliées de la carte et les placer dans l'espace des unités dispersées.

25

DEUTSCHES AFRIKA KORPS

Si Rommel est sur la carte, jouez-le à tout moment pour mettre la carte du dessus de défausse dans votre main. Ensuite, mélangez le jeu et la défausse pour former une nouvelle pioche.

HIGH COMMAND INTERFERENCE

A jouer immédiatement pour annuler une carte de l'Axe qui vient d'être jouée, ou jouez-la pour annuler un blitz, une cible ou une riposte.

26

LATE REINFORCEMENTS

Si Malte est inactive, à jouer pendant la phase stratégique pour retarder un renfort allié qui doit arriver ce tour, ou pour supprimer un point de ravitaillement allié.

AMERICAN TANKS

A jouer pendant la séquence de bataille pour ajouter quatre points à la force de combat d'une seule unité de chars alliée, ou pour recevoir un pas de remplacement pour une unité de chars pleinement ravitaillée.

27

DEVIL'S GARDENS

A jouer pendant la phase stratégique pour obtenir deux unités de champs de mines gratuites ou après une attaque alliée contre un hexagone de mines pour infliger un pas de perte supplémentaire à une unité de chars attaquante au choix du joueur allié.

BRITISH ROYAL ARTILLERY

A jouer pendant la séquence de combat pour ajouter quatre points à la force de combat alliée, ou pour annuler une carte Flak 88 qui vient d'être jouée.

28

ERWIN ROMMEL

A jouer pendant la séquence de bataille pour doubler la force de combat d'une seule unité empilée avec le marqueur Rommel face visible et de plus, soit tirer une carte, soit retirer définitivement O'Connor du jeu

NEIL RITCHIE

Si Tobrouk est sous contrôle allié. Jouez cette carte pendant la séquence de bataille ; le résultat du combat est automatiquement un "CR" (Contre-attaque requise).

29

CHURCHILL DEMANDS ACTION

A jouer pendant la phase stratégique si les alliés ont l'initiative. Le joueur allié doit soit lancer une offensive, soit se défausser de trois cartes aléatoirement.

DESERT RATS

A jouer après la déclaration des batailles pendant une phase de combat de l'Axe pour placer trois marqueurs de riposte ou au début de la phase de combat alliée pour permettre aux unités marron et brune de coopérer dans les attaques pendant cette phase de combat.

30

SANDSTORMS

A jouer pendant la séquence de bataille d'une phase de combat alliée. Le résultat du combat est automatiquement "-" (sans effet), ou après une bataille pour mettre toutes les cartes de combat alliées actives dans la pile de défausse.

BERNARD MONTGOMERY

Si Monty est sur la carte, jouez cette carte pendant la phase stratégique pour recevoir six points de ravitaillement ; aucune offensive alliée n'est autorisée pendant ce tour.

31

U-BOATS

A jouer immédiatement pour annuler une carte d'événement naval alliée récemment jouée, ou à tout moment pour faire perdre deux points de ravitaillement au joueur allié.

ROYAL AIR FORCE

A jouer pendant la phase stratégique pour activer Malte, ou pendant la séquence de bataille pour ajouter quatre points à la force de combat du camp allié, ou pendant une phase de mouvement pour retirer un point de ravitaillement ou un marqueur Blitz ! Pendant tout le tour

32

PANZER ATTACK

A Jouer immédiatement après que les 15ème et/ou 21ème Panzer divisions ont avancé après combat pour attaquer à nouveau avec ces deux unités si elles sont empilées avec le marqueur Rommel face visible. Elles ne peuvent pas avancer après nouveau combat.

" GIVE US THE TOOLS..."

A jouer pendant la phase stratégique pour obtenir deux remplacements gratuits utilisables uniquement pour les pas de fort/mine/box, ou au début de votre phase de mouvement pour permettre à une unité alliée réduite et pleinement ravitaillée de recevoir un pas de remplacement.

33

OPERATIONAL PAUSE

Donnez cette carte à votre adversaire immédiatement après l'avoir tirée.

Après cela, tirez deux cartes de remplacement si Malte est inactive (cela augmente la taille de votre main).

BRITISH 8TH ARMY

A jouer pendant la phase stratégique pour prendre l'initiative. Si vous l'aviez déjà et que Malte est active, jouez cette carte à la fin du tour pour recommencer le tour, en sautant la phase de ménage (sauf pour piocher des cartes) et la phase de stratégique.

34

HEERESGRUPPE AFRIKA

A jouer pendant la phase stratégique pour prendre l'initiative. Si vous l'aviez déjà et que Malte est active, jouez cette carte à la fin du tour pour recommencer le tour, en sautant la phase de ménage (sauf pour piocher des cartes) et la phase de stratégie.

REST, REFIT & REORGANIZE

Donnez cette carte à votre adversaire immédiatement après l'avoir tirée.

Après cela, tirez deux cartes de remplacement si Malte est inactive (cela augmente la taille de votre main).

35

STURM PIONEERS

A jouer pendant la phase stratégique pour obtenir un champ de mines gratuit, ou pendant la séquence de bataille pour annuler l'effet d'un champ de mines ou d'une box, ou à défausser pour diminuer le niveau de fortification de Tobrouk

AXIS LOGISTICAL PROBLEMS

A jouez-la à tout moment pour retirer une cible de l'Axe ou un marqueur Blitz pendant ce tour, ou retirer un point de ravitaillement de l'Axe, ou forcer le joueur de l'Axe à se défausser d'une carte au hasard.

36

621ST RADIO INTERCEPTS

Si Rommel est sur la carte, jouez-le à tout moment pour examiner la main du joueur allié. Vous pouvez alors sélectionner l'une de ses cartes et la placer dans votre main.

THE QUEEN OF BATTLE

A jouer pendant la séquence de bataille de votre phase de combat. Si votre attaque est menée avec des unités d'infanterie uniquement, utilisez la table de résultats des combats allemands pour résoudre cette bataille.

37

DESERT FOXES

A jouer après la déclaration des batailles pendant une phase de combat alliée pour placer jusqu'à trois marqueurs riposte sur des hexagones éligibles contenant des unités allemandes, ou choisissez n'importe quel combat allié (avant que le dé ne soit lancé) pour obtenir un résultat de combat automatique "CR".

ANZAC FORCES

A jouer pendant la séquence de bataille pour doubler la force de combat d'une seule unité australienne ou néo-zélandaise dans cette bataille, ou pour relancer le dé sur une barrière qui inclut n'importe quelle unité australienne ou néo-zélandaise.