C01

BRIGADE RESERVES

Jouez cette carte immédiatement après l'avoir tiré

Réduisez votre main de départ de 1 carte ce tour. Placez un détachement de réserve allié sur une unité alliée non grecque qui n'est pas entourée de zones de contrôle.

FALLSCHIRMJÄGER SPIRIT!

A jouer avant le jet de dé d'une attaque alliée contre au moins une unité carrée de parachutistes/gliders pour déplacer cette attaque d'une colonne vers la gauche, ou pour que cette attaque ait un résultat automatique "CR" (Contre-attaque requise).

C02

ALLIED RESOLVE

A jouer pendant la séquence de bataille pour ajouter 4 points de force au facteur de combat d'une unité allié pour un jet de dé de bataille, ou pour retourner (sur leur recto) deux détachements alliés dans l'espace de réserve.

PINPOINT DROP

A jouer avant de lancer les dés d'un saut en parachute (pas les planeurs) pour obtenir un modificateur supplémentaire (-2) au dé, ou pour déplacer une unité nouvellement lancée d'un hexagone dans n'importe quelle direction (même si elle a atterri dans l'eau).

C03

SCRATCH TROOPS

A jouer pendant la phase stratégique pour placer jusqu'à deux détachements alliés de la réserve dans n'importe quel hexagone de la ville de Canea, ou pour renvoyer (sur son côté réduit) n'importe quelle unité carrée dans un hexagone (pas en zone de contrôle) à côté d'une unité de la même brigade.

STRAGGLERS RECOVERY

Jouez cette carte immédiatement après l'avoir tiré

Réduisez votre main d'une carte pour ce tour. Placez un détachement allemand de la case Réserve sur une unité allemande qui n'est pas en zone de contrôle.

C04

TANK SUPPORT

A jouer pendant la phase stratégique pour déplacer le marqueur rond de chars dans n'importe quelle zone de case d'attente (même si elle est éliminée), ou à tout moment pour tirer une nouvelle carte, ou pour retourner (sur leur recto) deux détachements allemands dans l'espace de réserve.

AIR-DROPPED SUPPLIES

A jouer pendant la phase stratégique. Placez un détachement allemand de la case Réserve sur une unité allemande, ou à tout moment pour tirer une nouvelle carte.

C05

BAYONET CHARGE!

A jouer après un résultat "CA", "CR" ou "CB" pour le transformer en "CC" (Close Combat) qui sera résolu avec le joueur allié en tant qu'attaquant.

LIGHT MORTARS

A jouer pendant la séquence de bataille pour ajouter quatre points de force à la force de combat d'une unité allemande lors d'un jet de bataille.

C06

GREEK BRAVERY

A jouer avant de lancer les dés lors d'une attaque allemande contre au moins une unité grecque, décaler cette attaque d'une colonne vers la gauche, ou au début d'une séquence de bataille pour que les unités grecques attaquent en même temps que les alliées.

BATTLE INITIATIVE

A jouer au début d'une séquence de bataille pour déplacer une unité allemande d'un hexagone - même d'une zone de contrôle à une autre, ou avant de lancer les dés sur une attaque alliée pour la convertir automatiquement en résultat "CB".

C07

CRETAN IRREGULARS

A jouer au début d'une séquence de batailles pour placer dans une ville ou un village vide (sur sa face irrégulière) un pion grec de l'espace grec.

UNCLEAR HQ ORDERS

A jouer au début de la phase de mouvement alliée pour arrêter le mouvement de toutes les unités ennemies dans une zone de carte de votre choix ou pendant la séquence de bataille pour retirer de la carte jusqu'à deux marqueurs Cible/riposte alliés.

C08

BOFORS AA GUN

A jouer pendant la séquence de bataille pour annuler tout marqueur de soutien aérien allemand présent sur la carte (placez-le sur la piste tours du jeu pour qu'il soit disponible deux tours plus tard), ou pour ajouter un modificateur de plus deux (+2) au jet de dé de saut d'une unité de parachutistes.

ESCALATED ASSAULT

A jouer le après qu'une unité/pile allemande ait avancé après le combat pour combattre à nouveau avec la/les même(s) unité(s) allemande(s). Vous devez utiliser un marqueur Cible disponible pour désigner la nouvelle cible à attaquer.

C09

NIGHT ATTACK!

A jouer pendant la séquence de bataille de votre tour de nuit pour vous permettre de déclarer une bataille (utiliser un marqueur de cible). Ce combat est considéré comme un "CC" (Close Combat) automatique. SPÉCIAL : Si le 5/28 Maori attaque, lancez 2 dés lors de la bataille et choisissez l'un d'entre eux.

AMMO SHORTAGE

A jouer pendant la phase stratégique pour annuler jusqu'à deux marqueurs d'artillerie alliés (au choix des Alliés, disponibles deux tours plus tard), ou pour retirer aléatoirement une carte de la main alliée.

C10

TRUCK BATALLION

A jouer pendant la phase stratégique pour déplacer une unité normalement jusqu'à 20 hex de route, sans entrer dans une zone de contrôle ou des zones interceptées par le soutien aérien allemand. Le déplacement sur une nouvelle carte coûte 10 hex de route lors de l'entrée dans le premier hex de la carte.

GERBIRSJÄGERS

A jouer pendant votre séquence de bataille. Les unités de montagne allemandes bénéficient d'un décalage de colonne vers la droite si le défenseur se trouve en terrain montagneux ou vallonné.

C11

GERMAN SNAFU!

A jouer à tout moment pour annuler et défausser la carte allemande qui vient d'être jouée, ou pour annuler un marqueur allemand cible, d'artillerie, de soutien aérien ou de riposte (placez le marqueur annuler sur la piste des tours du jeu pour qu'il soit disponible au prochain tour).

MG34 MACHINEGUNS

A jouer pendant la séquence de bataille pour ajouter deux points de force au facteur de combat d'une unité allemande attaquante, ou quatre points si elle est le défenseur.

C12

ROYAL NAVY

Jouez cette carte immédiatement après l'avoir tirée.

Mélangez la pioche et la défausse pour former une nouvelle pioche de jeu. Après cela, retirez tous les marqueurs de soutien aérien allemand non utilisés (placez-les sur la piste des tours de la partie pour qu'ils soient disponibles deux tours plus tard).

RAPID TURN AROUND

A jouer pendant la phase stratégique pour ajouter un à la capacité d'atterrissage des aérodromes de Maleme ou d'Heraklion. En cas de sur-empilement, déplacez les unités excédentaires d'un hexagone ou récupérer immédiatement jusqu'à deux marqueurs de Soutien Aérien sur la piste des Tours.

C13

BRITISH FLEET ACTIVE

A jouer pendant la phase stratégique pour la placer face visible à côté de la carte. Elle est mise dans la défausse si la carte "8th Fliegerkorps" est en jeu. Cette carte influence les "Tables de convoi" et "Evacuation".

OPERATION MERKUR

Jouez cette carte immédiatement après l'avoir tirée

Mélangez la pioche et la défausse pour former une nouvelle pioche. Tirez ensuite deux cartes si vous avez capturé au moins un terrain d'aviation (cela augmente la taille de votre main de 1 carte).

C14

ANZAC VETERANS

A jouer avant le jet de dé d'une attaque allemande contre au moins une unité carrée australienne ou néo-zélandaise pour la déplacer d'une colonne vers la gauche, ou pour transformer cette attaque en contre-attaque automatique.

COMMAND CONFUSION

A jouer à tout moment pour annuler et défausser la carte alliée qui vient d'être jouée, ou pour annuler un marqueur Cible, Artillerie, Soutien Aérien ou Riposte allié (placez le marqueur d'annulé sur la piste des tours du jeu pour qu'il soit disponible au prochain tour).

C15

NIGHT INFILTRATION

A jouer pendant votre phase de mouvement nocturne pour annuler toutes les ZOC sur le mouvement de toutes vos unités sur une zone de carte pour ce tour.

COMBAT ENGINEERS

A jouer pendant votre séquence de bataille pour annuler tous les bonus de terrain défensif dans une attaque allemande qui inclut une unité du génie, ou pour retirer un marqueur de box dans l'hexagone attaqué (vous pouvez alors occuper l'hexagone s'il n'y a pas d'unités ennemies).

C16

BERNARD FREYBERG

A jouer au début de votre phase de mouvement pour permettre à toutes les unités rondes alliées d'une zone de se déplacer de deux hexagones.

8TH FLIEGERKORPS

A jouer pendant la phase stratégique pour la placer face visible devant la carte avec deux marqueurs de Soutien Aérien. Cette carte influence les cartes Evacuation et Flotte britannique active et peut être choisie ou défaussée au début d'un tour de jeu (placer les unités aériennes sur la piste des tours pour qu'elles soient disponibles au prochain tour).

C17

LOW AMMO

A jouer au début d'une séquence de batailles. Sur toutes cartes où l'Axe n'a pas le contrôle d'un aérodrome subira une pénalité d'une colonne dans toutes les batailles (à droite en défense, à droite en attaque) pour la durée du tour en cours.

MEDIUM BOMBERS

A jouer pendant la phase stratégique pour attaquer n'importe quel hexagone de la carte avec une unité aérienne disponible. Utilisez la table des parachutistes pour trouver l'hexagone cible (qui peut être ami). L'attaque est de 4/1 sur la table allemande ; le résultat "EX" n'affecte pas l'unité aérienne.

C18

STAND FAST!

A jouer pendant la séquence de combat avant une attaque allemande. Tous les résultats de retraite de ce combat (s'il y en a) sont ignorés.

KURT STUDENT

A jouer pendant la phase stratégique pour lancer (depuis l'espace de réserve) un détachement rond allemand dans un rayon de deux hexagones d'une unité amie, ou au début de votre phase de mouvement pour permettre à tous les détachements allemands de se déplacer de deux hexagones.