

WINTER WARS COMBAT CARDS



Leg een **camouflagetoken** op 1 geactiveerde unit nadat de unit heeft gevochten of bewogen.



Speel deze kaart voor je tegenstander een unit beweegt.

Een vijandig **VOERTUIG** raakt zonder brandstof. Deze unit mag deze beurt **niet bewegen of vechten**.



Speel deze kaart voor je andere units activeert.

Rol 1 dobbelsteen en **versterk***:

- 1 standaard **INFANTERIE**
- 1 standaard **ARMOUR** (tank)
- 1 standerd unit naar **keuze**
- 1 **combat engineer**
- vlag: **geen** versterkingen

Zet deze unit op een lege hex op je **basislijn**. Deze unit mag niet vechten of bewegen.



Speel deze kaart voor je tegenstander close assault aanvalt, maar voor hij/zij dobbelstenen rolt.

Je ligt klaar in een **hinderlaag**. Rol je dobbelstenen **als eerste**. Als de tegenstander niet is vernietigd of moet terugtrekken, mag deze aanvallen.



Tot 3 geactiveerde units mogen 1 hex extra bewegen.

Deze units **mogen vechten** indien mogelijk.

Terrein- en gevechtsbeperkingen blijven gelden.



Speel deze kaart voor je tegenstander close assault aanvalt, maar voor hij/zij dobbelstenen rolt.

Laat een verdedigende unit tot 3 hexen **terugtrekken**. Je tegenstander mag met deze unit **niet aanvallen**.

Negeer alle terreinbeperkingen.



1 geactiveerde INFANTERIE-unit die **take ground** heeft gedaan, mag een **tweede keer vechten**.



Speel deze kaart voor je tegenstander een unit beweegt.

Een vijandige unit raakt **zonder munitie**. Deze unit moet zich terugtrekken naar een hex op de **basislijn** in dezelfde sectie. Deze unit mag deze beurt **niet meer vechten**.

WINTER WARS COMBAT CARDS



Activeer 1 **INFANTERIE**-unit. De unit mag tot **3 hexen verplaatsen**, **vechten** met een **extra dobbelsteen**, en **nogmaals 3 tegels** verplaatsen.

Negeer terreinbeperkingen, maar voor gevecht blijven ze van toepassing.



Plaats **zandzakken** op de hex van een geactiveerde unit **nadat** deze heeft bewogen en/of gevochten.



1 geactiveerde **INFANTERIE**- of **ARMOUR**unit op of naast een gebouw mag met **1 extra dobbelsteen close assault** aanvallen.

Terrein- en gevechtsbeperkingen blijven gelden.



Alle geactiveerde **ARTILLERY**-units vechten deze beurt met **één extra dobbelsteen**.



Nadat deze hebben aangevallen, mogen al je geactiveerde **ARTILLERIE**-units **2 hexen bewegen**.

Terreinbeperkingen blijven gelden.



1 geactiveerde **INFANTERIE**- of **ARMOUR**unit mag naar een **winterbos** bewegen en **nog vechten**.

Terrein en gevechtsbeperkingen blijven gelden.