

<i>NOM DE LA CARTE</i>	<i>BATAILLE</i>	<i>DESCRIPTION DE L'ACTION POSSIBLE</i>
Air supply	+1	Donner des rations aux unités égal au total des Rubble en jeu (5, 3, 0).
Artillery barrage	-1	Cibler une unité ennemie dans une zone d'objectif détenu par l'ennemi. Infliger 3 Rubble et 3 pertes.
Attack	-1	Bouger une unité dans n'importe quelle zone de contrôle et possibilité d'attaquer avec elle sans payer de ration.
Big push	+2	Carte qui peut être jouée à tout moment. Jusqu'à la fin du tour du joueur actif toutes les unités obtiennent un bonus de +1 à leur valeur de combat.
Close-In fighting	-2	Carte à ne jouer que lorsqu'une attaque est déclarée. Au moment de l'attaque, infliger un nombre de pertes égal au nombre de Rubble dans la zone d'objectif.
Desperation	+1	Carte qui peut être jouée à tout moment. Tirer un nombre de cartes égal au nombre d'unités en jeu (0, 3, 5).
Dive bombers	+3	Cibler une unité ennemie dans une zone de contrôle détenue par cette unité. Infliger 2 Rubble et 4 pertes à l'ennemi.
Fog of war	-3	Carte à jouer au moment où l'adversaire joue une carte action (le texte). Annule l'effet de cette carte.
Fresh Supplies	+2	Donner 2 rations à deux de ses unités situées dans une zone périphérique.
Heavy weapons	-1	Carte à ne jouer que lorsqu'une attaque est déclarée. Multiplier par 2 la force de combat d'une unité.
High moral	+1	Accomplir tout de suite 4 mouvements sans payer de ration avec ses unités. Achever ces mouvements avant toute autre action.
Propaganda War	-1	Carte à jouer au moment où l'adversaire tire ses cartes action. Pas de cartes supplémentaires pour le contrôle des zones d'objectifs.
Reinforcements	+1	Utiliser la carte pour obtenir une unité supplémentaire d'une valeur de 2.
Reserve Forces	-1	Carte à ne jouer que lorsqu'une attaque est déclarée. Bouger n'importe quelle unité d'une zone périphérique dans une zone de contrôle et attaquer sans payer de ration.
Rubble	+1	Carte à utiliser après avoir subi des pertes lors d'un combat dans une zone d'objectif avec 2 Rubble au minimum. Annule 2 pertes.
Scouts	+2	Carte qui peut être jouée à tout moment. Prendre une carte au choix dans le paquet et la jouer immédiatement. Battre le paquet de cartes ensuite.
Sewer Warfare	+1	Carte à ne jouer que lorsqu'une attaque est déclarée. Aucun joueur ne peut jouer de carte pour infliger des pertes supplémentaires.
Sniper	+2	Carte à jouer au moment où l'adversaire commence un mouvement avec une unité. Annuler ce mouvement ennemi. Cette unité ne plus bouger jusqu'à la fin du tour.
Snow Storm	+2	Carte qui ne peut être jouée que lorsque 7 Rubble au minimum en jeu. Infliger 1 perte à TOUTES les unités dans les zones de contrôle.
Supply Raid	-2	Enlever 2 rations à une unité ennemie pour les donner à l'une de ses propres unités.
Tanks	-2	Carte à ne jouer que lorsqu'une attaque est déclarée dans une zone d'objectif avec 3 Rubble ou moins. Les unités ennemies ne peuvent pas annuler de pertes en cas de retraite.
Victory	-2	Carte à jouer lorsque la dernière unité ennemie dans une zone d'objectif est détruite ou bat en retraite. Tirer 3 cartes.

<i>NOM DE LA CARTE</i>	<i>BATAILLE</i>	<i>DESCRIPTION DE L'ACTION POSSIBLE</i>
Artillery barrage	+2	Cibler une unité ennemie dans une zone d'objectif détenu par l'ennemi. Infliger 3 Rubble et 3 pertes.
Big push	+1	Carte qui peut être jouée à tout moment. Jusqu'à la fin du tour du joueur actif toutes les unités obtiennent un bonus de +1 à leur valeur de combat.
Close-In fighting	-1	Carte à ne jouer que lorsqu'une attaque est déclarée. Au moment de l'attaque, infliger un nombre de pertes égal au nombre de Rubble dans la zone d'objectif.
Desperation	-2	Carte qui peut être jouée à tout moment. Tirer un nombre de cartes égal aux nombre d'unités en jeu (0, 3, 5).
Dive bombers	+2	Cibler une unité ennemie dans une zone de contrôle détenue par cette unité. Infliger 2 Rubble et 4 pertes à l'ennemi.
Fog of war	-2	Carte à jouer au moment où l'adversaire joue une carte action (le texte). Annule l'effet de cette carte.
Fresh Supplies	+2	Donner 2 rations à deux de ses unités situées dans une zone périphérique.
Heavy weapons	+2	Carte à ne jouer que lorsqu'une attaque est déclarée. Multiplier par 2 la force de combat d'une unité.
High moral	+2	Accomplir tout de suite 4 mouvements sans payer de ration avec ses unités. Achever ces mouvements avant toute autre action.
Operation Uranus	+2	Rations supplémentaires. Cartes supplémentaires. Enlever des rations à l'adversaire. Enlever des cartes à l'adversaire. Annuler les bonus au combat. Augmenter le coût d'achat d'unités de l'adversaire.
Propaganda War	-3	Carte à jouer au moment où l'adversaire tire ses cartes action. Pas de cartes supplémentaires pour le contrôle des zones d'objectifs.
Recover Wounded	-3	Carte à jouer lorsqu'une unité est détruite. Ajouter 3 rations à une autre unité de son choix.
Reinforcements	+1	Utiliser la carte pour obtenir une unité supplémentaire d'une valeur de 2.
Reserve Forces	-1	Carte à ne jouer que lorsqu'une attaque est déclarée. Bouger n'importe quelle unité d'une zone périphérique dans une zone de contrôle et attaquer sans payer de ration.
Rubble	-2	Carte à utiliser après avoir subi des pertes lors d'un combat dans une zone d'objectif avec 2 Rubble au minimum. Annule 2 pertes.
Scouts	-2	Carte qui peut être jouée à tout moment. Prendre une carte au choix dans le paquet et la jouer immédiatement. Battre le paquet de cartes ensuite.
Sewer Warfare	+1	Carte à ne jouer que lorsqu'une attaque est déclarée. Aucun joueur ne peut jouer de carte pour infliger des pertes supplémentaires.
Sniper	+3	Carte à jouer au moment où l'adversaire commence un mouvement avec une unité. Annuler ce mouvement ennemi. Cette unité ne plus bouger jusqu'à la fin du tour.
Snow Storm	-1	Carte qui ne peut être jouée que lorsque 7 Rubble au minimum en jeu. Infliger 1 perte à TOUTES les unités dans les zones de contrôle.
Supply Raid	+2	Enlever 2 rations à une unité ennemie pour les donner à l'une de ses propres unités.
Tanks	+3	Carte à ne jouer que lorsqu'une attaque est déclarée dans une zone d'objectif avec 3 Rubble ou moins. Les unités ennemies ne peuvent pas annuler de pertes en cas de retraite.

Victory

+3

Carte à jouer lorsque la dernière unité ennemie dans une zone d'objectif est détruite ou bat en retraite. Tirer 3 cartes.