



Fiche de faction de l'Axe

Éliminé

Une unité éliminée est placée ici.

Une unité dans cette case va dans la case de Mobilisation à la Phase de Fin de Tour.

Mobilisation

Une unité retirée de la Case Éliminé est placée ici.

Une unité dans cette case est placée sur la carte lorsqu'elle est achetée pendant la Phase de Mobilisation.

Conditionnel

Un marqueur ou unité est placé ici selon le placement du scénario.

Un marqueur ou unité dans cette case devient utilisable grâce à un Événement Conditionnel.



Pays alliés conquis



Un marqueur de Volonté Nationale d'un pays Allié conquis par la faction de l'Axe est mis dans cette case.



Amélioration



Une unité améliorée retirée du compte-tours est placée ici.

Une unité dans cette case peut améliorer une unité dans un hex ou une zone hors-carte.



Marqueurs d'Attaque Surprise



Un marqueur d'Attaque Surprise **utilisé** est placé ici.

S'il est racheté pendant la Phase de Mobilisation, placez-le **quatre** tours plus tard sur le Compte-Tours.



Région Cédée



Un marqueur [Région Disputée] dans cette case indique que cette Région Disputée fait partie de la Région Métropolitaine du pays du marqueur.

Événements

Un marqueur retiré du Compte-Tours est placé ici.

Un marqueur dans cette case est disponible pour être utilisé.

Phase de Fin de Tour



Fiche de faction occidentale

Éliminé

Une unité éliminée est placée ici.

Une unité dans cette case va dans la case de Mobilisation à la Phase de Fin de Tour.

Mobilisation

Une unité retirée de la Case Éliminé est placée ici.

Une unité dans cette case est placée sur la carte lorsqu'elle est achetée pendant la Phase de Mobilisation.

Conditionnel

Un marqueur ou unité est placé ici selon le placement du scénario.

Un marqueur ou unité dans cette case devient utilisable grâce à un Événement Conditionnel.



Amélioration



Une unité améliorée retirée du compte-tours est placée ici.

Une unité dans cette case peut améliorer une unité dans un hex ou une zone hors-carte.



Marqueurs d'Attaque Surprise



Un marqueur d'Attaque Surprise **utilisé** est placé ici.

S'il est racheté pendant la Phase de Mobilisation, placez-le **quatre** tours plus tard sur le Compte-Tours.



Région Cédée



Un marqueur [Région Disputée] dans cette case indique que cette Région Disputée fait partie de la Région Métropolitaine du pays du marqueur.

Événements

Un marqueur retiré du Compte-Tours est placé ici.

Un marqueur dans cette case est disponible pour être utilisé.

Unconditional Surrender!

Phase de Fin de Tour



Fiche de faction soviétique

Éliminé

Une unité éliminée est placée ici.

Une unité dans cette case va dans la case de Mobilisation à la Phase de Fin de Tour.

Mobilisation

Une unité retirée de la Case Éliminé est placée ici.

Une unité dans cette case est placée sur la carte lorsqu'elle est achetée pendant la Phase de Mobilisation.

Conditionnel

Un marqueur ou unité est placé ici selon le placement du scénario.

Un marqueur ou unité dans cette case devient utilisable grâce à un Événement Conditionnel.



Amélioration



Une unité améliorée retirée du compte-tours est placée ici.

Une unité dans cette case peut améliorer une unité dans un hex ou une zone hors-carte.



Marqueurs d'Attaque Surprise



Un marqueur d'Attaque Surprise **utilisé** est placé ici.

S'il est racheté pendant la Phase de Mobilisation, placez-le **quatre** tours plus tard sur le Compte-Tours.



Région Cédée



Un marqueur [Région Disputée] dans cette case indique que cette Région Disputée fait partie de la Région Métropolitaine du pays du marqueur.

Événements

Un marqueur retiré du Compte-Tours est placé ici.

Un marqueur dans cette case est disponible pour être utilisé.

Phase de Fin de Tour