



# REINFORCEMENTS TABLE



for Allies only

for Axis only

## Infantry Reinforcements



Standard Infantry Unit

Late War SWA Infantry Unit (SWAs 4 - Late War) – choose from:

- ◆ Anti-Tank Gun (SWAs 5 - Anti-Tank Gun Late War)
- ◆ Mortar (SWAs 6 - Mortar Late War)
- ◆ Machine Gun (SWAs 7 - Machine Gun Late War)

Or **French Resistance unit** (Nations 1 - French Resistance)\*



Special Forces Infantry Unit (Troops 2 - Specialized Units)

Or **British or American Airborne Unit** (Troops 2 - Specialized Units)\*\*

Or **Engineer Unit** (Troops 4 - Combat Engineers)



## Armor Reinforcements



Standard Armor Unit

Or **Hobart's Funnies** (Troops 26 - Hobart's Funnies)\*\*\*

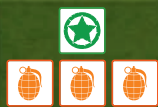


Elite Armor (4 figures) (Troops 2 - Specialized Units)

Or **Flame Thrower Tanks** (Troops 13 - Flame Thrower Tanks)

Or **Tank Destroyer Unit** (Troops 24 - Tank Destroyers)

## Artillery & AT Reinforcements



Standard Artillery Unit

Or **FLAK 88 Gun** (Troops 23 - Heavy Anti-Tank Guns)



Mobile Artillery (Troops 14 - Mobile Artillery)

Or **Nebelwerfer Unit** (Troops 25 - Screaming Meemies)

## Support



Supported Infantry (Troops 27 - Supported Infantry)



Supported Armor (Troops 28 - Supported Armor)



**Tiger** (Heavy Tank) (Troops 16 - Tigers)



**1 Supply Truck figure**

(place Truck on empty Coastline hex or on empty controlled Town hex)

**1 Half-Track figure**

(Place Half-Track on empty controlled Town hex)

A Truck or Half-Track may not re-supply the turn it is deployed as a reinforcement.

## Other results



A unit of your choice from the units listed in the table



A unit of your choice from the units listed in the table.

(Place unit on a hex adjacent to a friendly unit).

Or **Command Car** (1 Kübelwagen figure). Maximum of 1 Command Car may be deployed per map.



No Reinforcement given for this result. In addition to the units ordered by your Command card, each Flag allows you to order one extra unit On The Move during the movement phase of this turn.

### \* Special Rule: Vive la France!

French Resistance reinforcement units do not arrive on Landing Craft or on the Coastline: instead, the unit must be placed on any empty Forest hex adjacent to an Allied ground unit.

### \*\* Special Rule: Geronimo!

Airborne reinforcement units do not arrive on Landing Craft: instead, the unit must be placed on any empty hex adjacent to an Allied ground unit.

### \*\*\* Special Rule: God Save The King

Hobart's Funnies may only be deployed on the Sword, Juno or Gold scenarios.

Alliés uniquement



# TABLEAU DES RENFORTS



Axe uniquement

## Renforts d'Infanterie



Infanterie standard



Infanterie équipée de Matériel (*Matériel 4 - Matériel 1942*). Choisissez :

- ◆ Arme antichar (*Matériel 5 - Arme antichar 1942*)
- ◆ Mortier (*Matériel 6 - Mortier 1942*)
- ◆ Mitrailleuse (*Matériel 7 - Mitrailleuse 1942*)

Ou **Résistants** (*Nations 1 - Résistance française*)\*



Infanterie d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*)

Ou **Parachutistes** (*Troupes 2 - Unités spécialisées*)\*\*

Ou **Génie** (*Troupes 4 - Troupes du Génie*)

## Renforts de Blindés



Blindés standard

Ou **Funnies de Hobart** (*Troupes 26 - Funnies de Hobart*\*\*\*)



Blindés d'élite (4 figurines) (*Troupes 2 - Unités spécialisées*)

Ou **Blindés lance-flammes** (*Troupes 13 - Blindés lance-flammes*)

Ou **Chasseurs de chars** (*Troupes 24 - Chasseurs de chars*)

## Renforts d'Artillerie



Artillerie standard

Ou **Canons FLAK 88** (*Troupes 23 - Canons antichars lourds*)



Artillerie mobile (*Troupes 14 - Artillerie mobile*)

Ou **Nebelwerfer** (*Troupes 25 - Nebelwerfer*)

## Soutien



Infanterie soutenue (*Troupes 27 - Infanterie soutenue*)



Blindés soutenus (*Troupes 28 - Blindés soutenus*)



**Tigre** (char lourd) (*Troupes 16 - Tigres*)



**Camion de transport** (1 figurine) (*placez le camion sur un hex de littoral libre, ou sur un hex de village libre et sous votre contrôle*)

**Half-Track** (1 figurine) (*placez le half-track sur un hex de village libre et sous votre contrôle*)  
Ni le camion, ni le half-track ne peuvent faire de Renforcement d'effectif lors du tour où ils sont déployés.

## Autres résultats



Une unité de votre choix dans la liste.



Une unité de votre choix dans la liste. (*cette unité pourra être déployée dans un hex adjacent à une unité alliée*)

Ou **Voiture de commandement** (1 figurine de Kübelwagen). (maximum d'une Voiture de commandement par plateau)



Le drapeau ne vous accorde pas d'unité de renfort, mais lors de la phase de mouvement de ce tour, et en plus des unités activées par votre carte de Commandement, vous pouvez déplacer une unité par drapeau obtenu au jet de renforts.

### \* Règle spéciale : Vive la France !

Une unité de Résistants appelée en renfort doit toujours être placée sur un hex de forêt libre adjacent à une unité alliée. Elle ne peut pas arriver par barge ou sur la plage.

### \*\* Règle spéciale : Géronimo !

Une unité de parachutistes appelée en renfort doit toujours être placée sur un hex libre adjacent à une unité alliée. Elle ne peut pas arriver par barge ou sur la plage.

### \*\*\* Règle spéciale : God Save The King

Les Funnies de Hobart ne peuvent être appelés que sur Sword, Juno et Gold.