

同義語：

- ・補充ユニット [Replacement Units] = ユニット更新 [Unit Upgrades]

プレイヤー補助：

プレイヤー補助上の選択カード引きステップは、カード引きフェイズについて述べており、その間にどちらのプレイヤーもゲーム毎に6回までカード引きを選択できることに注意してください。

サイコロ：

ルールブックに記されたごとく、ゲームに含まれる2つの六面体サイコロ (d6) は、各陣営について残っているカード引きの回数を管理するためにのみ使用されます。他の全てのゲームのサイ振りは、十面体サイコロ (d10) を使用します。0はゼロをあらわし、10ではありません。

カウンター：

イギリス軍 000 VP マーカーの裏面には妨害が、二番目の妨害マーカーの裏には航空機出撃が記載されています。これらの記載はゲームプレイに影響せず、妨害&出撃の正確な数のカウンターが含まれています。

ルールブック：

8.1.1 スタッキング—スタッキングについてここであらわされた3つの選択肢は、プレイヤーに戦場での更なる汎用性を与えることに注意してください。常に最も寛容な場合を適用します。師団によるスタッキングは、より巨大なスタックが認められますが、プレイヤー諸氏は一定ボックス内のいずれかの数の師団から5つの戦闘ユニットをスタックさせるため、ケース #3 を常に使用できます。

7.3.11— (本文修正済)

12 頁— (図修正済)

9.1.1—「下記ルールによって、戦闘ボード上で上下に調整させ得ます。」は、ユニットの戦闘値 (CV) について述べています。(本文修正済)

15.1—「注釈」下部のカード引きドットを無視します。(本文修正済)

プレイの例：

32 頁、Image 5—枢軸軍の第 15 歩兵上の「+1 CV」マーカーが抜けています。

33 頁、Image 7—アイテム「A」上の「+1 CV」マーカーは、第 5 LT 搜索ではなく、枢軸軍の第 15 搜索の上でなければならず、「A」の「結果」の下は「第 15 搜索は、3 (2+1 FL ボーナス) ...」と読まなければならない、「B」の「結果」の下は「Ariete 歩兵は、3 (2+1 FL ボーナス)」と読まなければならない。

以 上