Up Front 3^Edizione – Modifiche e Precisazioni rispetto alla 2^Edizione

01) Nel caso in cui uno Scenario da Torneo termini in Parità (ciò si ha quando mancano Condizioni di Vittoria specifiche ed i PV ottenuti sono gli stessi per i due giocatori) la Vittoria viene assegnata al giocatore che gioca per secondo. Ciò per evitare la mancata assegnazione di una Vittoria in Torneo.

02) La Regola della Resa per gli Italiani non è più obbligatoria. Ciò significa che sarà da precisare come opzionale nei diversi Scenari e sarà possibile applicarla anche ad altre Nazionalità "deboli" (Bulgari, Coscritti ecc.).

03) La corretta sequenza di risoluzione degli attacchi con "Cecchino" richiede prima l'estrazione del RPN e poi quella del RN di effetto.

04) Gli Ig non possono formare un gruppo "misto" con Fanteria, possono formarlo solo con altri Ig. Gli Ig non possono effettuare Trasferimenti Laterali né "scambi" di gruppo (trasferimenti simultanei di due gruppi) in Trasferimenti di Gruppo.

05) Una qualsiasi modificazione della composizione di un gruppo (incluso il Trasferimento Individuale) non consente di cambiare contemporaneamente il servente di un Arma di Equipaggio (richiede un'azione supplementare).

06) Un Filo Spinato giocato su un gruppo Infiltrato applica la penalità –1 al fuoco in uscita anche al CCV di ogni elemento infiltrante.

07) I Partigiani Russi non diventano mai Berserk.

08) Uno o più Ig/LATW possono far fuoco da uno stesso gruppo, con una carta fuoco per arma diversa, sia allo stesso bersaglio che a gruppi diversi.

09) Gli AFV Buttoned Up non possono mai Acquisire.

10) I Lanciagranate usano le regole dei Mortai (ma sparano essenzialmente a corta distanza), i Fucili Lanciagranate usano regole speciali (vedi Allegato).

11) Un PIAT (Britannico)può far fuoco da una Pillbox, non producendo una fiammata all'indietro quando spara.

12) Solo gli Ig con Scudo (vedi Allegato) applicano le previste penalità al fuoco loro diretto.

13) Gli effetti del Commander Killed si applicano ad un AFV che Carica.

14) Solo alcuni AFV (vedi Allegato) ed Ig possono sparare Fumo, ed alcuni di essi possono "spargere" fumo (cioè applicare Fumo a sé stessi).

15) I Rinforzi non sono obbligati ad entrare come un unico gruppo nel medesimo tempo e come gruppo E, ma possono entrare in qualsiasi entità in qualsiasi momento, come gruppo E e/o Z, dal momento in cui il giocatore ha diritto ad averli e sino alla quantità prevista.

16) Se un Rinforzo Casuale non è disponibile per un giocatore (es. è già in gioco o eliminato) non può essere sostituito da un equivalente e viene perduto.

17) Gli AFV in Scenario notturno sono visibili senza Flare se sparano o se sono in Movimento.