

反乱軍戦略カードの説明

段階	No.	数値	イベントの名称	イベントの制限	イベントの効果
戦隊の戦争	N1	～	空の架け橋* [AIR BRIDGE]	ターン1の最初のアクション・ラウンドにプレイを強制される。	セビリャ [Sevilla] と追加1スペースを活性化させる。各活性化は、移動又は戦闘について可能。アフリカ駐屯軍からの増援を開始する。
	N2	2	フランコの指揮権掌握* [FRANCO TAKES COMMAND]		「イタリアとドイツの国家主義スペイン承認」イベントのプレイを認める。もしも動員段階の前にプレイされていなければ－1VP。
	N3	4	赤色テロ* [RED TERROR]	軍の戦争段階でプレイできない。	+1VP
	N4	2 CC	民兵の訓練不足* [MILITIA'S LACK OF DISCIPLINE]	少なくとも1つのMILユニットを含む共和国軍の攻撃に対してのみプレイできる。軍の戦争段階でプレイできない。	共和国軍の攻撃は、戦隊の戦争段階に－2DRM、又は動員段階に－1DRMを被る。軍の戦争段階では、OPS、SR、RPとしてプレイしているときにこのカードを永久に取り去る。
	N5	2 CC	海上支援* [NAVAL SUPPORT]	沿岸スペースに対してのみ、しかも「海峡封鎖の終了」イベントがプレイされるまで(3.0を参照)大西洋内でのみプレイできる。	反乱軍の攻撃に+1DRMを加える。
	N6	3	海峡封鎖の終了* [END OF THE STRAIT BLOCKADE]		共和国軍の海峡支配が終了する(16.7を参照)。もしもターン3の2番目のアクション・ラウンド前にプレイされると、アフリカ駐屯軍の増援が早期に到着する(17.6.2を参照)。－1RM。
	N7	3 CC	航空機が民兵を蹴散らす* [AIRPLANE DISPERSE MILITIA]	少なくとも1つのMILユニットを含む共和国軍の攻撃に対してのみ、しかも戦隊の戦争段階でのみプレイできる。	共和国軍の攻撃は無効となる。その攻撃で使用された共和国軍のCCは、プレイされなかったと見なされ、捨て札／使用されない。戦隊の戦争段階後には、このカードがOPS、SR、RPとしてプレイされるときに永久に取り去られる。
	N8	4	イタリアとドイツの国家主義 スペイン承認* [ITALY AND GERMANY RECOGNIZE NATIONALIST SPAIN]	戦隊の戦争段階のみで、「フランコの指揮権掌握」イベント後にプレイできる。	+1VP
	N9	5	枢軸国の軍事援助* [AXIS MILITARY AID]	ターン1にプレイできない。	反乱軍プレイヤーは、いまや枢軸国RPを獲得できる。枢軸国増援と何枚かのCCのプレイを認める。もしも戦隊の戦争段階後にプレイされると、CTV軍団規模ユニットをマップに配置する(15.2)。
	N10	3	臨時少尉 [ALFERECES PROVISIONALES]		1反乱軍RPを受け取り、直ちに消費しなければならない。これはRPカードとしてカウントしない。注釈:このカードがRPカードとしてプレイされるときには、動員段階でない限り3RPを獲得し、動員段階の場合には4RPを獲得する。
	N11	4	枢軸軍の装甲* [AXIS ARMOR] (枢軸国の増援)	「枢軸国の軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	1つの完全戦力CV-33ユニットをいずれかの友軍支配下の港湾スペースに、1つの減少戦力PZ-1ユニットを予備ボックス内に置く。「装甲増援」イベントのプレイを認める。
	N12	3 CC	一歩も退くな! [NO STEP BACK!]		1スペース内の反乱軍ユニットは、戦闘の敗北による退却結果を無視できる。ターン毎に1戦闘に影響する。注釈:このCCは、戦闘勝者を判定する前に通常にプレイされる。
	N13	2 CC	ガルシア・モラト [GARCIA MORATO]		反乱軍の攻撃又は防御に+1DRMを加える。

戦隊の戦争	N14	3 CC	背信* [DEFECTION]	少なくとも1つのPOLユニットを含む共和国軍の攻撃に対してのみ、しかも戦隊の戦争段階でのみプレイできる。	戦闘の解決前に、攻撃している1つのPOLユニット(共和国軍プレイヤーの選択)が、ゲームから永久に除去される。戦隊の戦争段階後には、このカードがOPS、SR、RPとしてプレイされるときに永久に取り去られる。
	N15	3	イタリア軍の増援* [ITALIAN REINFORCEMENTS] (枢軸国の増援)	「枢軸国の軍事援助」イベント後にのみプレイできる。ターン3の前にプレイできない。	2つのITA師団規模ユニットをいずれかの友軍支配下の港湾スペース(同じ又は別々に)、1つのITA師団規模ユニットを予備ボックス内に置く。
	N16	4	飢餓* [FAMINE]		各冬季ターン(1月/2月)の終了時に-1RM。もしも厳冬であると、代わりに-2RM(16.5.3を参照)。
	N17	2 CC	フィアットCR32「CHIRRI」 [FIAT CR32"CHIRRI"]	「枢軸国の軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	反乱軍の攻撃に+1DRMを加える。
	N18	2 CC	モロトフ・カクテル* [MOLOTOV COCKTAIL]	少なくとも1つのT-26ユニットを含む戦闘でのみプレイできる。	反乱軍の攻撃又は防御に+1DRMを加える。更に、防御時には、共和国軍プレイヤーは16.6.2に従って平地スペースに対して装甲を持つことによる+1DRMを獲得できない。
動員段階	N19	4	反乱軍の増援* [NATIONALIST REINFORCEMENT]		カスティーリャ [Castilla] 軍軍団(5/4-3-3)とグラナダ [Granada] 軍軍団(4/3-3-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の反乱軍補給源と/又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々に)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	N20	4	反乱軍の増援* [NATIONALIST REINFORCEMENT]		ガリシア [Galicia] 軍軍団(5/3-3-3)とウルヘル [Urgel] 軍軍団(4/3-3-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の反乱軍補給源と/又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々に)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	N21	4	反乱軍の増援* [NATIONALIST REINFORCEMENT]		マエストラスゴ [Maestrazgo] 軍軍団(5/3-3-3)とトゥーリア [Turia] 軍軍団(4/3-3-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の反乱軍補給源と/又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々に)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	N22	3	反乱軍の増援* [NATIONALIST REINFORCEMENT]		予備 [Reserve] 軍軍団(4/3-3-3)とアヴィラ・セゴビア [Avila Segovia] 軍軍団(3/2-2-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の反乱軍補給源と/又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々に)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	N23	3	反乱軍の増援* [NATIONALIST REINFORCEMENT]		コルドバ [Gordoba] 軍軍団(4/3-3-3)とソリア・ソモシエラ [Soria Somosierra] 軍軍団(3/2-3-3)軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の反乱軍補給源内と/又は友軍支配下のマドリード(同じ又は別々に)に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る(8.5.2を参照)。
	N24	3	装甲増援* [ARMOR REINFORCEMENTS] (枢軸国の増援)	「枢軸軍の装甲」イベント後にのみプレイできる。	1つのPZ-1ユニットをいずれかの友軍支配下の港湾スペースへ、1つのCV-33ユニットを予備ボックスへ置く。

N25	2 CC	橋梁の捕獲* [CAPTURED BRIDGE]	渡河攻撃でのみプレイできる。マドリードに対してプレイできない。	反乱軍の攻撃は、いかなる河川の影響も被らない。:1CLはなく、もしも平地スペースを攻撃していると、装甲は+1DRMの資格を持つことができる(16.6.2を参照)。
N26	4	義勇航空軍団 [LEGIONARY AIR FORCE]	「枢軸国の軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	このカードを使用してOPSを実施し、このアクション・ラウンド中の全ての攻撃に+1DRMを加える。このアクション・ラウンド中には、最大で2つのスペースが移動のために活性化できる。
N27	5	コンドル兵団 [CONDOR LEGION]	「枢軸国の軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	このカードを使用してOPSを実施し、このアクション・ラウンド中の全ての攻撃に+1DRMを加える。このアクション・ラウンド中には、最大で3つのスペースが移動のために活性化できる。
N28	3	5月事件* [MAY EVENTS]	軍の戦争段階でプレイできない。	共和国軍のMIL-POUM師団規模ユニットは、直ちに(そして永久に)ゲームから取り去られる。-2RM(もしも共和国軍の「ネグリン政府」イベントが以前にプレイされていたら-1RMのみ)。+1VPもしもバルセロナ [Barcelona] が共和国軍の支配下で、共和国軍プレイヤーの次のアクション・ラウンド終了時にバルセロナにRPA又はPOLユニットがいなければ。
N29	2	鉄環の計画書* [PLANS OF THE IRON BELT]	共和国軍の「鉄環」イベント後のみにプレイできる。	ビルバオ [Bilbao] 内の特別な「ビルバオ」塹壕を除去する。共和国軍プレイヤーは、もはやビルバオ内に陣地や塹壕を構築できない(備忘のため、特別「ビルバオ」塹壕マークを裏返す)。もしもビルバオが反乱軍支配下であると、このカードがOPS、SR、RPとしてプレイされるときに永久に取り去られる。
N30	2	イタリア軍潜水艦* [ITALIAN SUBMARINES]	「枢軸国の軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	このターンは、たとえ共和国軍プレイヤーがどれだけSOV RPを持っていたとしても、ゼロとする(備忘のために、SOV"NO RP"マーク一面を上に向けて置く)。続く各ターン、-1SOV RP。
N31	3	サントーニャ協約* [PACT OF SANTONA]	反乱軍プレイヤーがビルバオ [Bilbao] を支配している場合にのみプレイできる。北部戦線の終了後にはプレイできない(16.4を参照)。	共和国軍のエウスカディ [Euzkadi] 軍団規模ユニットと1つのMIL-BAS師団規模ユニットは直ちに(そして永久に)ゲームから取り去れる。優先順位は、マップから取り去る上記ユニット、予備ボックス、除去ユニット・ボックス。1反乱軍RPを受け取り記録する(これはRPカードとしてカウントしない)。-1RM。
N32	2	S. I. P. M. * (軍事情報監察部)		あなたは、ターン全体を通して共和国軍プレイヤーの全手札を調べることができる。このアクション・ラウンドには、共和国軍プレイヤーの手札を調べた後に、このカードを使用してOPSを実施する。
N33	3	僧侶の共同書簡* [BISHOP'S COLLECTIVE LETTER]	1939年(ターン17と18)にはプレイできない。	+1VP
N34	2 CC	集中砲撃 [ARTILLERY CONCENTRATION]		平地スペースに対する反乱軍の攻撃に+2DRMを加える(山岳、主要都市、陣地、塹壕を持つスペースに対しては、+1DRMのみ)。
N35	3	共産主義者の干渉 [COMMUNIST INTERFERENCE]	共和国軍の「ネグリン政府」イベント後にプレイできない。	このアクション・ラウンドに1OPSを実施する。このターンの残りについては、共和国軍プレイヤーは、スペース内の戦闘ユニット毎に1OPSを消費することでのみ、戦闘のためにスペースを活性化できる。共和国軍の「ネグリン政府」イベント後には、このカードがOPS、SR、RPとしてプレイされるときに永久に取り去られる。

動員段階	N36	2 CC	ヤグエ [YAGUE]		反乱軍の攻撃に+1DRMを加える。
	N37	4	攻勢* [OFFENSIVE] (北部戦線)		戦闘(のみ)のために4つのスペースを活性化させ、このアクション・ラウンド中の全ての攻撃に+1DRMを加える。
	N38	2 CC	メッサーシュミットBF109 [MESSERSCHMITT BF109]	「枢軸国の軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	反乱軍の攻撃又は防御に+1DRMを加える。
軍の戦争	N39	4	反乱軍の増援* [NATIONALIST REINFORCEMENT]		アンダルシア [Andalucia] 軍軍団 (4/3-3-3) とアルバラシン [Albaracin] 軍軍団 (3/2-2-3) 軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の反乱軍補給源と／又は友軍支配下のマドリッド (同じ又は別々) に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る (8.5.2を参照)。
	N40	4	反乱軍の増援* [NATIONALIST REINFORCEMENT]		トレド [Tredo] 軍軍団 (4/3-3-3) とグアディアナ [Guadiana] 軍軍団 (3/2-2-3) 軍団規模ユニットを、いずれかの友軍支配下の反乱軍補給源と／又は友軍支配下のマドリッド (同じ又は別々) に置く。ゲームから1つの師団規模ユニットを永久に取り去る (8.5.2を参照)。
	N41	4	攻勢* [OFFENSIVE] (アラゴン)		4つのスペースを戦闘(のみ)のために活性化させ、このアクション・ラウンド中の全ての攻撃に+1DRMを加える。
	N42	4	ミュンヘン協定* [MUNICH AGREEMENT]	ターン14の前にプレイできない。	共和国軍の「フランス軍介入の脅威」イベントのプレイを妨げる。「フランスと大英帝国の国家主義スペインの承認」イベントのプレイを認める。+1VPと-1RM。
	N43	4	反撃攻勢* [COUNTEROFFENSIVE]	共和国軍の「戦略反撃(エブロ川)」イベント後にのみプレイできる。	このカードを使用してOPSを実施し、このアクション・ラウンドの全ての攻撃に+1DRMを加える。1つの攻撃(例外:マドリッドに対する攻撃を除く)は、陣地、塹壕、山岳の全効果を無効にする(退却の打ち消しを含む)。
	N44	3	ソヴィエト援助の縮小* [REDUCTION OF SOVIET AID] 日本軍の中国攻撃		ターン毎に-1SOV RP。共和国軍プレイヤーは、もはや除去されたT-26ユニットを、RPを使用して再建できない(ただし、減少戦力のT-26ユニットを完全戦力に持ってくることはできる)。共和国軍の「戦車増援」イベントのプレイを妨げる。
	N45	2	無防備都市* [OPEN CITY]	もしも共和国軍の士気が10以下である場合にのみプレイできる。マドリッドに対してプレイできない。	1つの共和国軍占領下の主要都市内の陣地又は塹壕マーカーを除去する(反乱軍プレイヤーの選択)。共和国軍プレイヤーは、もはやその主要都市内に陣地や塹壕を構築できない(備忘のため、そこに「無防備都市」[“Open City”] マーカーを置く)。
	N46	2	メノルカ島の降伏* [MENORCA SURRENDERS]	もしも反乱軍プレイヤーがマヨルカ島を支配し、しかも共和国軍の士気が10以下である場合にのみプレイできる。	メノルカ島 [Menorca] に反乱軍支配マーカーを置く。-1RM
	N47	3	フランスと大英帝国が国家主義スペインを承認する* [FRANCE AND GREAT BRITAIN RECOGNIZE NATIONALIST SPAIN]	「ミュンヘン協定」イベントのプレイ後で、VPマーカーが17以上である場合にのみプレイできる。	+1VPと-2RM

軍の戦争	N48	3	叛乱* [INSURRECTION]	もしも共和国軍の士気が10以下の場合にのみプレイできる。ターン18のアクション・ラウンド4～6にはプレイできない。	反乱軍の叛乱 [Insurrection] 師団規模ユニットを、いずれかの共和国軍支配下の港湾、又は戦闘ユニットを含んでいない非主要都市の県都内に置く。そのスペースの支配を獲得し、内部の共和国軍陣地又は塹壕マーカーを除去する。
	N49	3	封鎖艦隊* [BLOCKADE FLEET]	「海峡封鎖の終了」イベントのプレイ後で、しかも反乱軍プレイヤーが少なくともマヨルカ [Mallorca]、カルタヘナ [Cartagena]、バルセロナ [Barcelona] の1つを支配している場合にのみプレイできる。	ターン毎に-1SOV RP。
	N50	5	カサドのクーデター* [CASADO'S COUP]	もしも共和国軍の士気が3以下である場合にのみプレイできる。	ゲームは、反乱軍の勝利で直ちに終了する。
	N51	2 CC	ガルシア・バリノ [GARCIA-VALINO]		反乱軍+1DRMと単一の1CLを無視して攻撃する。ターン毎に1つの戦闘のみに影響する。
	N52	3 CC	恐慌 [HELTHER-SKELTER]	もしも共和国軍の士気が15以下の場合にのみプレイできる。マドリッドに対して、又はマドリッドに隣接するスペースに対しての攻撃にはプレイできない。	1つの反乱軍の攻撃は、いずれかの陣地又は塹壕の効果を無視する(退却の無効を含む)。もしも防御側が退却すると、その元のスペースに隣接せずに2スペース退却しなければならない(可能であれば)。ターン毎に1つの戦闘のみに影響する。
	N53	4	スペイン航空旅団 [SPANISH AIR BRIDGE]	「枢軸国の軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	このカードを使用してOPSを実施し、このアクション・ラウンド中の全ての攻撃に+1DRMを加える。このアクション・ラウンド中には、最大で2つのスペースが移動のために活性化できる。
	N54	2 (3)	フランス国境の閉鎖* [CLOSING OF THE FRENCH BORDER]	共和国軍の「フランス国境の開放」イベント後にのみプレイできる。	このカードを使用してOPSを実施し、「フランス国境の開放」イベントについてのターン毎に+1SOV RPを無効にする。注釈:もしもフランスに連結した共和国軍支配下の補給源がなければ、このカードはOPS(イベントとしてではなく)のためにプレイするときに3OPSの数値を持つ。
動員段階	N55	2	国際旅団の撤退* [WITHDRAWAL OF INT. BRIGADES]	共和国軍の「ネグリン政府」イベント後にのみプレイできる。ターン14の前にプレイできない。	全ての国際旅団は、直ちに(しかも永久に)ゲームから除去される。共和国軍の「国際旅団」と「諸外国からの増援」イベントのプレイを妨げる。
	N56	3	ドイツ海外派遣軍団* [GERMAN EXPEDITIONARY CORPS](枢軸国の増援)	「枢軸国の軍事援助」イベントと「イタリアとドイツの国家主義スペイン承認」イベントの後にのみプレイできる。	ドイツ海外派遣軍団(5/4-3-4)を、友軍支配下の反乱軍補給源、友軍支配下のマドリッド、友軍支配下のいずれかの港湾スペース内に置く。
戦隊の戦争	N57	3 CC	神、国、王のために* [FOR GOD, COUNTRY AND KING]	少なくとも1ML-NAVユニットを含む戦闘でのみプレイできる。	反乱軍の攻撃又は防御についてのサイの目は、自動的に6となる。適用可能なDRMsは、通常に修正する。
	N58	3 CC	iQUE NOS COPAN!(俺たちは包囲された!)*	少なくとも1共和国軍MILユニットを含んでいるスペースへの攻撃に対してのみ、戦隊の戦争段階にのみプレイできる。山岳、主要都市、塹壕を持つスペースに対してプレイできない。	反乱軍の攻撃で、全ての共和国軍MILユニットはゼロの戦闘値を持つものとして扱われる。それでも戦闘は通常に解決され、これらのMILユニットは損失を受け得る。
動員段階	N59	2 CC	騎兵襲撃* [CAVALRY CHARGE]	もしも攻撃しているスペース内に少なくとも1反乱軍CAVユニットがいるか、又は攻撃しているスペースへそれが合法的に移動できる場合にのみプレイできる。	戦闘を解決する前に、攻撃スペース内に少なくとも1CAVユニットがなければ、1CAVユニットを攻撃スペース内に移動させる(その移動値を使用し、スタッキング限度を遵守して)。反乱軍は、+1DRMで攻撃する。反乱軍プレイヤーが勝利すると、防御側の共和国軍は追加の1ステップ損失を被らなければならない(退却をキャンセルするためのそれに加えて)。
	N60	2 CC	8.8cm FLAK18*	「枢軸国の軍事援助」イベント後にのみプレイできる。	反乱軍の攻撃又は防御に+1DRMを加える。もしも戦闘に共和国軍のT-26ユニットを含むと、1つのT-26ユニット(共和国軍プレイヤーの選択)が戦闘解決前に1ステップ損失を被る。