

OSTKRIEGカード説明（ドイツ軍）

No.	年	属性	コスト	名 称	影 響
1	1941	A	6	大電撃戦！ [MAJOR BLITZ!]	バルバロッサ・シナリオで、枢軸軍によってプレイされる最初のカードでなければならない。 移動のために3エリアを活性化させる。 4エリアを攻撃する。 別の非電撃戦カードをプレイする。 又は 相手側にカード・プレイを渡す。 全ての攻撃のサイ振りに追加1サイ。
2		A	5	グデーリアンの電撃戦 [BLITZ! GUDERIAN]	移動のために3エリアを活性化させる。 4エリアを攻撃する。 別の非電撃戦カードをプレイする。 又は 相手側にカード・プレイを渡す。
3		A	4	フォン・マンシュタインの電撃戦 [BLITZ! V. MANSTEIN]	移動のために3エリアを活性化させる。 3エリアを攻撃する。 別の非電撃戦カードをプレイする。 又は 相手側にカード・プレイを渡す。
4		A	3	ホートの電撃戦 [BLITZ! HOTH]	移動のために3エリアを活性化させる。 2エリアを攻撃する。 別の非電撃戦カードをプレイする。 又は 相手側にカード・プレイを渡す。
5		B	2	ルフトヴァッフェ [LUFTWAFFE]	移動のために1エリアを活性化させる。 1エリアを攻撃する。 この攻撃は追加1サイを振る。 1 ドイツ軍陸上航空をベルリン内に置く。
6		D	1	鉄道 [RAIL]	5つまでの枢軸軍ユニット（歩兵、装甲、航空のいずれかの組み合わせ）を、いずれかの友軍支配下エリアから他のいずれかの友軍支配下エリアまで、敵支配下エリアを通過せずに無制限な距離を移動させる。 陣地化のために使用できない。
7		D	3	ドイツ軍予備 [GERMAN RESERVES]	移動のために1エリアを活性化させる。 3 ドイツ軍歩兵、1 ドイツ軍装甲、1 ドイツ軍陸上航空をベルリン内に置く。
8		B	2	カンプフグループ [KAMPFGRUPPE]	移動のために1エリアを活性化させる。 1 ドイツ軍装甲を現在枢軸軍ユニットによって占められたいずれかのエリア内に置く。 1 エリアを攻撃する。
9		B	1	限定的攻勢 [LIMITED OFFENSIVE]	移動のために1エリアを活性化させる。 1 エリアを攻撃する。
10		B	1	航空生産 [AIR BUILDS]	移動のために1エリアを活性化させる。 1 ドイツ軍陸上航空をベルリン内に置く。
11	1942	D	0	戦術再配置 [TACTICAL REPOSITION]	このカードをあなたの正面に置く。相手側が移動を終了していかなる攻撃も宣言する前に、あなたは2つまでの枢軸軍歩兵又は枢軸軍装甲を移動させるために捨て札できる。 これらのユニットは、友軍支配下エリアのみを通過又は進入できる。
12		A	2	Uボート [U BOATS]	ソヴィエト軍プレイヤーは、自身の選択で1ソヴィエト軍装甲を取り去る。 移動のために1エリアを活性化させる。 1 エリアを攻撃する。
13		B	2	軍管区予備 [WEHRKREIS REPLACEMENTS]	移動のために1エリアを活性化させる。 1 ドイツ軍歩兵を3つの異なる各ドイツ軍占有下エリア内に置く。

14	1942	B	1	イタリア軍予備 [ITALIAN RESERVES]	移動のために2エリアを活性化させる。 枢軸軍支配下であれば、ザグレブ [Zagreb] 内に1イタリア軍歩兵を置く。 1943年の後にプレイできない。
15		B	1	ルーマニア軍予備 [ROMANIAN RESERVES]	移動のために1エリアを活性化させる。 友軍支配下であれば、プロイエシュティ [Ploesti] 内に1ルーマニア軍歩兵を置く。 友軍支配下であれば、ブカレスト [Bucharest] 内に1ルーマニア軍歩兵を置く。
16		B	1	ハンガリー軍予備 [HUNGARIAN RESERVES]	移動のために1エリアを活性化させる。 1エリアを攻撃する。 枢軸軍支配下であれば、1ハンガリー軍歩兵をブダペスト [Budapest] 内に置く。
17		B	1	フィンランド軍予備 [FINNISH RESERVES]	移動のために1エリアを活性化させる。 1エリアを攻撃する。 枢軸軍支配下であれば、1フィンランド軍歩兵をヘルシンキ [Helsinki] 内に置く。
18		D	0	再配備 [REDEPLOYMENT]	2つまでの枢軸軍ユニット（歩兵、装甲、航空のいずれかの組み合わせ）を、いずれかの友軍支配下エリアから他のいずれかの友軍支配下エリアまで、敵支配下エリアを通過せずに無制限な距離を移動させる。 陣地化のために使用できない。
19	1943	A	3	SS予備 [SS RESERVES]	移動のために1エリアを活性化させる。 3ドイツ軍歩兵と2ドイツ軍装甲をベルリン内に置く。
20		A	2	作戦的攻勢 [OPERATIONAL OFFENSIVE]	移動のために1エリアを活性化させる。 2エリアを攻撃する。 全ての攻撃は、追加1サイを振る。
21		B	1	ブルガリア軍予備 [BULGARIAN RESERVES]	移動のために1エリアを活性化させる。 友軍支配下であれば、1ブルガリア軍歩兵をソフィア [Sofia] 内に置く。
22		D	0	縦深防御 [DEFENSE DEPTH]	移動のために1エリアを活性化させる。 このカードをあなたの正面に置く。 いずれか1つの戦闘から、それが解決される前に退却するために捨て札できる。 サイコロが振られる前に決めなければならない。
23	1944	D	3	国民擲弾兵 [VOLKSGRENADIERS]	移動のために1エリアを活性化させる。 6ドイツ軍歩兵をベルリン、ダンツィヒ、ドレスデン、ケーニヒスベルク、ウィーン、ブレスラウの中であなたが望むように配分して置く。配置エリアは、枢軸軍支配下でなければならない。
24		D	3	作戦的予備 [OPERATIONAL RESERVES]	移動のために1エリアを活性化させる。 2ドイツ軍歩兵を枢軸軍支配下のいずれかのエリア内に置く。 1エリアを攻撃する。
25		D	2	機動防御 [MOBILE DEFENSE]	移動のために1エリアを活性化させる。 このカードをあなたの正面に置く。 攻撃されるいずれかのエリア内に、サイコロが振られる前に1ドイツ軍装甲を置くために捨て札できる。
26		A	2	ジェット機 [JET AIRCRAFT]	1ドイツ軍陸上航空をベルリン内に置く。 移動のために1エリアを活性化させる。 1エリアを攻撃する。 このカードをあなたの正面に置く。 航空戦闘が解決される前にいずれかの1敵航空ユニットを取り去るために直ちに捨て札できる。

OSTKRIEGカード説明（ソヴィエト軍）

No.	年	属性	コスト	名 称	影 響
51	1941	A	3	冬季反攻 [WINTER COUNTEROFFENSIVE]	移動のために2エリアを活性化させる。 3エリアを攻撃する。 これらの各攻撃について、少なくとも1ソヴィエト軍ユニットが生き残ると、枢軸軍ユニットは退却しなければならない。枢軸軍航空ユニットは、これらの戦闘を支援するために使用できない。 このカードのプレイ後、ソヴィエト軍プレイヤーは、年が終了するまでパスしなければならない。
52		B	3	モスクワ予備 [MOSCOW RESERVES]	移動のために1エリアを活性化させる。 7ソヴィエト軍歩兵を望むようにモスクワ、ゴーリキー [Gorky]、クイビシェフ [Kuybyshev] 内に置く。
53		B	2	シベリア予備* [SIBERIAN RESERVES]	移動のために2エリアを活性化させる。 1941年、6ソヴィエト軍歩兵をカザン [Kazan] 内に置く。 1942年+、2ソヴィエト軍装甲と2ソヴィエト軍陸上航空をカザン [Kazan] 内に置く。
54		B	2	レニングラード予備 [LENINGRAD RESERVES]	移動のために1エリアを活性化させる。 ソヴィエト軍支配下であれば、5ソヴィエト軍歩兵をレニングラード内に置く。さもなければ、5ソヴィエト軍歩兵をカザン [Kazan] 内に置く。 このカードをあなたの正面に置くことができる。 そうしたら、枢軸軍の攻撃がレニングラードに宣言された後でのみ、これを捨て札できる。 損失にかかわらず、枢軸軍ユニットは前進できず、退却はない。
55		B	1	ウクライナ予備 [UKRAINIAN RESERVES]	移動のために1エリアを活性化させる。 4ソヴィエト軍歩兵を望むようにキエフ、ハリコフ、スターリノ、ロストフ、ドニエプロペトロフスク、スターリングラード内に置く。 これらの全てがソヴィエト軍の支配下でなければ、4ソヴィエト軍歩兵をカザン [Kazan] 内に置く。
56		D	1	鉄道 [RAIL]	10ユニットまで（歩兵、装甲、航空のいずれかの組み合わせ）を、ソヴィエト連邦内のいずれかの友軍支配下エリアから他のいずれかの友軍支配下エリアまで、敵支配下エリアを通過せずに無制限な距離を移動させる。 陣地化のために使用できない。
57		D	0	再配備 [REDEPLOYMENT]	5ユニットまで（歩兵、装甲、航空のいずれかの組み合わせ）を、ソヴィエト連邦内のいずれかの友軍支配下エリアから他のいずれかの友軍支配下エリアまで、敵支配下エリアを通過せずに無制限な距離を移動させる。 陣地化のために使用できない。
58		A	0	無秩序な攻撃 [DISORGANIZED ATTACK]	1エリアを攻撃する。
59	1942	D	2	ラスプティツァ (泥濘) [RASPUTITSA]	枢軸軍の手札が3枚以下の場合にのみプレイできる。年の残りについて、移動活性化を有す各枢軸軍カードについて、この数が1だけ減少する（最低1まで）。 枢軸軍装甲ユニットは1エリアのみ移動でき、蹂躞不可、装甲優越を計算するときに無視される。カード・プレイ毎に、1枢軸軍航空ユニットのみが支援するために使用できる。
60		D	3	工場労働者 [FACTORY WORKERS]	移動のために1エリアを活性化させる。 このカードをあなたの正面に置く。 ソヴィエト軍支配下エリアに対する枢軸軍の攻撃が宣言された後でサイが振られる前に、あなたはスタッキング限度に従って4つまでのソヴィエト軍歩兵を防御エリアに置くために捨て札できる。
61		A	2	夏季攻勢 [SUMMER OFFENSIVE]	移動のために1エリアを活性化させる。 2エリアを攻撃する。 損失にかかわらず、各攻撃で枢軸軍ユニットは退却しなければならない。

62	1942	D	1	NKVD支援 [NKVD SUPPORT]	移動のために1エリアを活性化させる。 このカードをあなたの正面に置く。 ソヴィエト軍ユニットに対する枢軸軍の攻撃が宣言された後に捨て札できる。戦闘を解決する前に、1つのソヴィエト軍歩兵又装甲を取り去る。損失にかかわらず枢軸軍は前進できず、退却はない。
63		B	1	限定的攻勢 [LIMITED OFFENSIVE]	移動のために1エリアを活性化させる。 1エリアを攻撃する。
64		A	1	T34	移動のために1エリアを活性化させる。 1ソヴィエト軍装甲をいずれかのソヴィエト軍支配下エリア内に置く。
65		B	0	英国のレンド・リース [BRITISH LEND LEASE]	移動のために1エリアを活性化させる。 1ソヴィエト軍歩兵、1ソヴィエト軍装甲をムルマンスク [Murmansk] 又はアルハンゲリスク [Arkhangelsk] 内のどちらかに置く。
66		D	0	ロシア・パルチザン [RUSSIAN PARTISANS]	移動のために1エリアを活性化させる。 1ソヴィエト・パルチザン・マーカーを、枢軸軍ユニットを含まないいずれかのソヴィエト連邦内の枢軸軍支配下エリア内に置く。
67		B	1	航空生産 [AIR BUILDS]	移動のために1エリアを活性化させる。 2ソヴィエト軍陸上航空をカザン [Kazan] 内に置く。
68	1943	A	3	大攻勢 [MAJOR OFFENSIVE]	移動のために3エリアを活性化させる。 3エリアを攻撃する。
69		A	2	親衛戦車軍 [GUARDS TANK ARMY]	移動のために2エリアを活性化させる。 2ソヴィエト軍装甲をいずれかのソヴィエト軍支配下エリア内に置く。
70		A	2	シュトルモヴィク! [STURMOVIKS!]	移動のために2エリアを活性化させる。 1ソヴィエト軍陸上航空をいずれかのソヴィエト軍支配下エリア内に置く。 2エリアを攻撃する。 防御エリア内に枢軸軍の装甲が存在したら、サイを振る前に防御エリアから1枢軸軍装甲を取り去る。
71		A	2	戦車攻勢 [TANK OFFENSIVE]	移動のために2エリアを活性化させる。 2エリアを攻撃する。
72		B	0	米国のレンド・リース [AMERICAN LEND LEASE]	移動のために1エリアを活性化させる。 2ソヴィエト軍装甲と1ソヴィエト軍陸上航空をムルマンスク [Murmansk]、アルハンゲリスク [Arkhangelsk]、バクー [Baku] 内のどれかに置く。
73	1944	D	0	ユーゴスラヴィア・パルチザン [YUGOSLAV PARTISANS]	移動のために1エリアを活性化させる。 1ユーゴスラヴィア・パルチザン・マーカーを、枢軸軍ユニットを含まないいずれかのユーゴスラヴィア内の枢軸軍支配下エリア内に置く。
74		A	4	戦略的攻勢 [STRATEGIC OFFENSIVE]	移動のために2エリアを活性化させる。 3エリアを攻撃する。 各攻撃で追加の1サイを振る。
75		A	4	ソヴィエト軍の縦深戦闘 [SOVIET DEEP BATTLE]	1エリアを攻撃する。 移動のために2エリアを活性化させる。 1エリアを攻撃する。
76		B	3	ルーマニアの脱落 [ROMAN DEFECTION]	ブカレスト [Bucharest]、ヤシ [Jassy]、プロイエシュティ [Ploesti]、ガラツィ [Galati] から全ての非ルーマニア枢軸軍ユニットを取り去る。 これらのエリアは、ソヴィエト軍支配下になる。マップ上の全ルーマニア軍ユニットは、ソヴィエト軍支配下になる。
77		A	2	飽和爆撃 [SATURATION BOMBARDMENT]	移動のために1エリアを活性化させる。 2エリアを攻撃する。 枢軸軍プレイヤーは、1945年の生産フェイズに2生産ポイントを失う。 各攻撃について、サイコロを振る前に1枢軸軍歩兵を取り去る。