

イベント・カード

No.	名称	イベントの内容
E1	ミハイ国王 [King Michael]	ルーマニアが枢軸国で、Bucharest又はPloestiのどちらかが非枢軸国派閥によって支配されたら、ルーマニアは降伏し、全てのルーマニア軍ユニットを除去する。
E2	赤い波がヨーロッパを覆う [Red Tide Over Europe]	6つ以上のソヴィエト・パルチザンがイン・プレイにあり、ソヴィエトが少なくとも10の目標を支配すると(内1つはWarsawでなければならない)、ゲームは直ちにソヴィエトの勝利で終了する。さもなければ、(西側又はソヴィエト)のどちらかの派閥がイン・プレイに少ないパルチザンを持つと、パルチザンの差に相当する主導権を失う。
E3	ウラル工業地帯 [Urals Industry]	ソヴィエト軍の増強: 1装甲 このカードが表面である限り、ソヴィエト派閥はその各サイの目に1を加える。
E4	レニングラードの封鎖 [Leningrad Blockade]	ターン8に明らかにされたら、直ちにこのカードをゲームから取り去り、その場に別のカードを引く。ソヴィエト軍がバルト海上の複数港湾を支配すると、バルト海艦隊をソヴィエト軍部隊プールからバルト海へ配備する(迎撃なし)。ソヴィエト軍がバルト海の港湾を支配していなければ、バルト海艦隊をゲームから永久に取り去る。
E5	国際連合 [United Nations]	6つ以上の西側パルチザンがイン・プレイにあり、西側が少なくとも10の目標を支配すると(内1つはParisでなければならない)、ゲームは直ちに西側の勝利で終了する。さもなければ、(西側又はソヴィエト)のどちらかの派閥がより多くの目標を支配したら。: ターン1〜4: その派閥のために1枚のアクション・カードを引く。 ターン5〜8: 1VPを獲得する。
E6	民主主義の兵器工場 [Arsenal of Democracy]	ソヴィエト軍の増強: 1装甲 西側の増強: 1装甲又は歩兵 このカードが表面である限り、西側派閥はその各サイの目に1を加える。
E7	祖国戦線 [Father Front]	ターン8に明らかにされたら、直ちにこのカードをゲームから取り去り、その場に別のカードを引く。ブルガリア軍ユニットがマップ上にあると、最初に以下の状況適用を解決する。: ブルガリア内のいずれかのヘクスが非枢軸国陣営によって支配されていると、ブルガリアは降伏する。全てのブルガリア軍ユニットを除去するか、 又は いずれかのブルガリア軍ユニットが、ブルガリア内のヘクスから歩行ルートで6ヘクスを越えていたらそれらのユニットを除去するか、 又は ブルガリアは1歩兵ステップを獲得し、このイベントを解決しているプレイヤーによって割り当てられる。
E8	最高司令部 [High Command]	全ての損害状態の潜水艦と艦隊を準備状態にする。 保留艦隊を配備する。 ソヴィエト派閥は、保留親衛ユニットを更新する(10.2)。 その他の保留ユニットを、その派閥の部隊プール内へ置く。 各派閥は、その要塞ユニットを要塞部隊へ裏返すことができる。 このカードが表面である限り、枢軸国派閥はその各サイの目に1を加える。
E9	補給 [Supply]	全ユニットについて補給をチェックする。:(1)補給下ユニットから 孤立状態 マーカーを取り去る。(2) 孤立状態1 マーカーを 孤立状態3 へ裏返す。(3)マーカーを持たない非補給下ユニットの上に 孤立状態1 マーカーを置く。 次いで、各孤立状態ユニットについて、所有者は以下の1つを選択しなければならない。: ・それを除去するか、 又は ・その孤立レベルにステップを掛けた数に一致する主導権を失う。 最初に孤立状態のOKHユニット、次いでOKW、次いでソヴィエト、次いで西側が解決する。
E10	戦略的影響 [Strategic Impact]	連合国とOKW派閥は各1d6を振り、優位性を持つ戦略戦記録欄の数にそれに加える。(連合国は、非活性記録欄上に優位性を持つ。) 最低の合計を持つ派閥は、2つの記録欄の差に一致する主導権を失う。
E11	我らが海 [Mare Nostrum]	アフリカに枢軸国ユニットがなければ、10.2 E11に従って「アフリカの解放」イベントを最初に適用し、次いで直ちにこのカードを「地中海の支配」(カードE16)に置きかえる。(航空ユニットは更新するが、カードのイベント又はアクション・カード引きは実施しない。) さもなければ、 枢軸国の増強: 1OKW装甲

E12	最高司令部 [Commando Supremo]	<p>少なくとも、2つの戦略戦記録欄が非活性であると：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 西側派閥は、1輸送ポイントを獲得し、 2. 全ての海岸閉鎖マーカーを取り去り、 3. 直ちにこのカードを「兵站ルート」(カードE17)と置き換える。(航空ユニットは更新するが、カードのイベント又はアクション・カード引きは実施しない。) <p>さもなければ、 枢軸国の増強： 1OKW歩兵</p>
E13	ヨーロッパ要塞 [Fortress Europe]	<p>ターン8に明らかにされたら、直ちにこのカードをゲームから取り去り、その場に別のカードを引く。</p> <p>枢軸国の増強：3OKW歩兵と4OKH歩兵</p> <p>可能であれば、各派閥はその増強ステップの少なくとも1を小同盟軍ユニットに使用しなければならない。</p>
E14	ソヴィエトの予備 [Soviet Reserves]	<p>ターン7又は8に明らかにされたら、直ちに取り去り、「VE-DAY」(カードE19)に置き換える。</p> <p>ソヴィエトの増強：4歩兵</p> <p>1ステップまでを打撃ユニットに割り当てることができる。</p>
E15	継続戦争 [Continuation War]	<p>ターン5以降に明らかにされたら、直ちに取り去り、「モスクワ休戦協定」(カードE18)に置き換える。</p> <p>フィンランドが枢軸国で敵ユニットがHelsinkiを占めると、フィンランドは降伏して枢軸国であることを停止する。：ゲームからその全ユニットを取り去る。</p> <p>さもなければ、 枢軸国の増強： 1OKH歩兵</p>
E16	地中海の支配 [Mediterranean Dominance]	<p>イタリアが枢軸国で、西側がMessina又はイタリア本土の1つの都市／港湾都市を支配したら、イタリアは降伏して陣営を変更し、西側連合小国になる。：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. イタリア第8軍を現在の場所から西側部隊プールへ移す。 2. ゲームから他のイタリア軍駒を取り去る。 3. ToulonとGenoaの海岸閉鎖マーカーを取り去る。 4. 西側は1輸送ポイントを獲得する。 5. マルタ島の攻囲が活性状態であると、そのマーカーを裏返して非活性スペースに移す。
E17	兵站ルート [Logistical Routes]	<p>西側の増強：1歩兵</p>
E18	モスクワ休戦協定 [Moscow Armistice]	<p>フィンランドが枢軸国で、敵ユニットがフィンランド内のいずれかのスペースを占めると、フィンランドは降伏して枢軸国であることを停止する。：ゲームからその全ユニットを取り去る。</p>
E19	VE-Day	<p>Berlinがソヴィエト又は西側によって占められていたら、その派閥は1VPを得点し、ドイツは降伏し、ゲームは直ちに終了する。</p>

アクション・カード(西側)

No.	名称	アクションの内容	備考
W1	運命 [Fate]	いずれかの西側又はOKHのサイ振り後にプレイする。 振り直しをしなければならない。	次いで、全てのアクション捨て札パイルを、それぞれの引きパイル内にシャッフルする。
W2	OSSの諜報活動 [OSS Espionage]	OKWがカードをプレイするときにプレイする。 そのカードの影響をキャンセルする。	「OSS」—戦略情報局は米国の戦時情報機関で、現代CIAの前身。
W3	SISの暗号解読 [SIS Codebreaking]	いずれかの西側命令の開始時にプレイする。 相手側は、手札の全枢軸国カードを明らかにし、次いで自身の選択でそれらカードの1を捨て札する。 ～又は～ いずれかの戦略戦のサイコロ振り後にプレイする。 振り直しをしなければならない。	「SIS」—普通はMI6として知られる秘密情報部は、英国の外国情報機関。
W4	機甲歩兵 [Armored Infantry]	戦闘:いずれかの西側ユニットと共に。	
W5	戦闘団 [Combat Command]	戦闘:アメリカ軍又はフランス軍ユニットと共に。	
W6	機甲旅団 [Armoured Brigade]	戦闘:カナダ軍、英連邦軍、イギリス軍ユニットと共に。	
W7	パルチザンの活動 [Partisan Activity]	戦闘:いずれかの西側ユニットと共に。 防御ヘクスが1つ以上のパルチザンを含んでいる国内にあると。	
W8	戦略移動 [Strategic Movement]	いずれかの西側命令の開始時にプレイする。 海上エリアと友軍鉄道線のみを使用して、1つの西側ユニットをいずれかの距離移動させる。 このユニットは、移動中にEZOCへ進入できない(離れるのは可)。移動は、海上迎撃を受け得る。ユニットは、この命令で再び移動できない。	
W9	自由ポーランド部隊 [Polish Free Forces]	戦闘:いずれかの西側ユニットと共に。	
W10	海上優勢 [Naval Dominance]	いずれかの西側命令の開始時にプレイする。 使用可能な1橋頭堡を配置でき、海岸の輸送ポイント・コスト1を消費する。 次いで、港湾内の1西側ユニットを同じ海上エリア内の他の友軍港湾へ再配置できる。(迎撃不可。) 次いで、橋頭堡を永久にマルベリー面へ裏返す。	

W11	海上アセット [Naval Assets]	<p>いずれかの西側命令の開始時にプレイする。</p> <p>港湾内の1西側ユニットを同じ海上エリア内の他の友軍港湾へ再配置する。(迎撃不可。)</p> <p>～又は～</p> <p>1OKWユニットが移動又はあなたが友軍港湾を持つ海上エリア内で補給をたどるときにプレイする。</p> <p>OKW派閥は、無作為に1枚のアクション・カードを捨て札しなければならない。</p>	
W12	連合軍部隊HQ [Allied Force HQ]	<p>あなたが主導権を持つとき、西側命令マーカーを選択する前にプレイする。</p> <p>1自由攻撃命令を実行し、主攻撃者として1装甲ユニットと共に単一攻撃を実施する。</p> <p>天候が好天であると、攻撃のサイの目に2を加える。</p>	
W13	連合軍の協議 [Allied Conference]	<p>いずれかの西側命令の開始時にプレイする。</p> <p>1つを選択する:</p> <ul style="list-style-type: none"> あなたの命令ディスプレイのOps区画からいずれかの数のあなたの命令マーカーをアクション・プール内に戻して置く。 2枚のカードを引き、次いで1枚を捨て札する。 あなたの相手側は、手札のソヴィエト・カードを全て明らかにする。それらのカードから1枚を選択して捨て札する。 	
W14	三巨頭会談 [Big Three Conference]	<p>いずれかの西側命令の開始時にプレイする。</p> <p>1つを選択する:</p> <ul style="list-style-type: none"> あなたとソヴィエ特派閥は、各1装甲ステップを獲得する。 あなたとソヴィエ特派閥は、各2歩兵ステップを獲得する。 あなたとソヴィエ特派閥は、パルチザン表上で一度サイを振る。 	
W15	絨毯爆撃 [Carpet Bombing]	<p>戦闘:どちらの陣営も航空優勢を持たなければ。</p> <p>西側は、航空優勢を獲得する。</p>	
W16	砲兵 [Artillery]	<p>戦闘:いずれかの西側ユニットと共に。</p>	
W17	パットン [Patton]	<p>戦闘:攻撃しているアメリカ軍装甲ユニットと共に。</p>	
W18	アレクサンダーの第18軍集団 [Alexander's 18th AG]	<p>戦闘の解決後、Africa内のどこにも枢軸国ユニットがなければ、ゲームからこのカードを取り去り、「アレクサンダーの第15軍集団」(カード24)を西側の引きパイル内へシャッフルする。</p>	
W19	空挺降下 [Airdrop]	<p>OKWよりもイン・プレイに多くの航空ユニットを持つと(より多くのエリート航空ユニットが同数を打破する)、西側の命令の開始時にプレイする。</p> <p>どちらか／両空挺ユニットを空挺降下面に裏返し、次いでそれぞれを現行ヘクスから2ヘクス以内の敵占有ヘクスへ再配置する。命令の終了時、各空挺降下マーカーについて:・</p> <ul style="list-style-type: none"> 敵ユニットと共にスタックしたら1d6を振る。1-3: 除去、4+: 裏返して西側部隊プール内に置く。 西側ユニットと共に超過スタックしたら、裏返して西側部隊プール内に置く。 さもなければ、ユニット面に裏返してヘクス内に残す。 	

W20	モントゴメリーの第21軍集団 [Montgomery's 21st AG]	イギリス軍又はカナダ軍ユニット： さもなければ：	西方の連合軍3個軍集団の最北端。ファレーズ包囲戦を闘い、低地諸国を解放し、1945年5月4日に北西ドイツでドイツ軍部隊の降伏を受け入れた。
W21	連合国遠征軍最高司令部 [SHAEP]	主導権を持つとき、西側の命令マーカーを選択する前にプレイする。 フリー攻撃命令を実行し、装甲又は空挺のユニットを主攻撃者として、各3攻撃までを実施する。 天候が好天であると、各攻撃で攻撃のサイの目に1を加える。	
W22	ブラッドレイの第12軍集団 [Bradley's 12th AG]	アメリカ軍装甲ユニットと共に： さもなければ：	ブラッドレイの第1US軍とパットン第3US軍からノルマンディ後に編成された。終戦までに、戦場で最大のUS軍事組織となった。
W23	デバーズの第6軍集団 [Dever's 6th AG]	アメリカ軍又はフランス軍ユニットと共に： さもなければ：	連合軍の補給を地中海の港湾に開設し、ヴィシーフランスを解放するドラグーン作戦のために編成された。1944年9月、ブラッドレイの第12軍集団と連携した。
W24	アレクサンダーの第15軍集団 [Alexander's 15th AG]	防御ヘクスがイタリア内： さもなければ：	ハスキー作戦とシンリー侵攻のために編成された。イタリアでは、1944年6月4日にローマを解放した連合軍中央地中海部隊だった。

アクション・カード(ソヴィエト)

No.	名称	アクションの内容	備考
S1	運命 [Fate]	いずれかのソヴィエト又はOKHのサイ振り後にプレイする。 振り直しをしなければならない。	次いで、全てのアクション捨て札パイルを、それぞれの引きパイル内にシャッフルする。
S2	砲兵師団 [Artillery Division]	戦闘: 攻撃している1つのソヴィエト軍ユニットと共に。	
S3	ウラヌス作戦 [Operation Uranus]	あなたが主導権を持つとき、ソヴィエト命令カードを選択する前にプレイする。 1フリー攻撃命令を実行し、主攻撃者としての装甲又は打撃ユニットと共に単一の攻撃を実施する。 天候が好天又は降雪であると、攻撃のサイの目に2を加える。	
S4	戦略移動 [Strategic Movement]	いずれかのソヴィエト命令の開始時にプレイする。 海上エリアと友軍鉄道線のみを使用して、1つのソヴィエト軍ユニットをいずれかの距離を移動させる。 そのユニットは、移動中にEZOCに進入できない(離れるのは可)。この移動は、海軍迎撃を受け得る。ユニットは、この命令で再び移動できない。	
S5	パルチザンの活動 [Partisan Activity]	戦闘: 1つのソヴィエト軍ユニットと共に。 防御ヘクスが、1つ以上のパルチザンを含んでいる国内であると。	
S6	パルチザンの活動 [Partisan Activity]	戦闘: 1つのソヴィエト軍ユニットと共に。 防御ヘクスが、1つ以上のパルチザンを含んでいる国内であると。	
S7	戦車軍団 [Tank Corps]	戦闘: 1つのソヴィエト軍ユニットと共に。	
S8	戦車軍団 [Tank Corps]	戦闘: 1つのソヴィエト軍ユニットと共に。	
S9	戦車軍団 [Tank Corps]	戦闘: 1つのソヴィエト軍ユニットと共に。	
S10	上陸部隊 [Landing Forces]	いずれかのソヴィエト命令の開始時にプレイする。 1ステップのソヴィエト軍徒歩歩兵ユニットを、敵ユニットが含まれていない2ヘクス以内のいずれかのヘクスへ再配置する。この命令中、そのユニットは移動できないが、攻撃はできる。 次いで、ゲームからこのカードを取り去る。	ソヴィエト軍の空挺と水陸両用部隊は、 <i>desantniki</i> と呼ばれた。文字の意味は、「上陸者」である。使用した輸送方法に従って、ソヴィエト軍上陸部隊は水陸両用、空挺、統合となる可能性があった。
S11	KMG	戦闘: 1つのソヴィエト軍ユニットが、森林、高地、湿地、山岳のヘクスを攻撃している。 代わりに、防御ヘクスを平地地形として扱う。 都市とヘクスサイド地形は、影響を受けない。	“Konno-Mekhanizirovannaya Gruppy”ソヴィエト軍の騎兵-機械化部隊は、特に荒地地形内で有効だった。
S12	冬季戦 [Winter Warfare]	戦闘: 降雪天候中。 ソヴィエト軍が攻撃していると、天候をあたかも好天として扱う。 ソヴィエト軍が防御していると、天候をあたかも泥濘として扱う。 攻撃するための戦闘ユニットの可用性は影響を受けない。	

S13	レニングラード正面軍 [Leningrad Front]	防御していると。 ヘクス列37の以北のいずれかのヘクスを攻撃していると。:	ソヴィエト連邦のレオニード・ゴヴォロフ元帥によって指揮された(1944年6月)。
S14	ヴォルコフ正面軍 [Volkov Front]	次いで、ターン4以降であると、ゲームからこのカードを取り去る。	ソヴィエト連邦のK.A.メレツコフ元帥によって指揮された。1944年2月15日に解散した。
S15	北西正面軍 [Northwestern Front]	ターン1~3:	
	第2バルト正面軍 [2nd Baltic Front]	ターン4~8:	
S16	カリーニン正面軍 [Kalinin Front]	ターン1~3:	
	第1バルト正面軍 [1st Baltic Front]	ターン4~8:	
S17	西方正面軍 [Western Front]	ターン1~5:	
	第3白ロシア正面軍 [3rd Belorussian Front]	ターン6~8:	
S18	民族解放軍 [National Liberation Army]	いずれかのソヴィエト命令の開始時にプレイする。 補給にかかわらず、1ユーゴスラヴィア軍ステップを獲得する。 新たなユーゴスラヴィア軍ユニットが創設されたら、ソヴィエト軍戦闘ユニットから2ヘクス以内のクロアチア又はセルビア内に置く。そのヘクスは、カラでなければならない。枢軸国のZOC内は不可、又は友軍でなければならない。	
S19	ヴォロネジ正面軍 [Voronezh Front]	ターン1~3:	
	第1ウクライナ正面軍 [1st Ukrainian Front]	ターン4~8:	
S20	南西正面軍 [Southwest Front]	ターン1~3:	
	第3ウクライナ正面軍 [3rd Ukrainian Front]	ターン4~8:	
S21	ドン(中央)正面軍 [Don(Central) Front]	ターン1~3:	
	第1白ロシア正面軍 [1st Belorussian Front]	ターン4~8:	
S22	スターリングラード(南方)正面軍 [Stalingrad(Southern) Front]	ターン1~3:	
	第4ウクライナ正面軍 [4th Ukrainian Front]	ターン4~8:	
S23	北カフカス正面軍 [North Caucasian Front]	ヘクス列29の以南のいずれかのヘクスを攻撃していると。: ターン3以降の戦闘解決後、ゲームからこのカードを取り去り、1ソヴィエト軍歩兵ステップを獲得する。このステップは、ヘクス列29以南でユニットを創設又は更新するためにのみ使用できる。	イワン・ワスレニコフ上級大将、次いでイワン・エフィモヴィチ・ペトロフ上級大将によって指揮された。1943年11月20日に個別の沿岸軍になった。
S24	協議 [Conference]	いずれかのソヴィエト命令の開始時にプレイする。 2枚のカードを引く。 西側派閥は無作為に1枚のカードを捨て札し、次いで2枚のカードを引く。	
S25	ルミヤーンツェフ作戦 [Operation Rumyantsev]	あなたが主導権を持つとき、ソヴィエト命令マーカーを選択する前にプレイする。 1フリー攻撃命令を実行し、主攻撃者としての装甲又は打撃ユニットと共に2つの攻撃を実施する。 天候が好天又は降雪であると、各攻撃のサイの目に1を加える。	

S26	予備(ステップ)正面軍 [Reserve(Steppe) Front]	ターン1～3:	
	第2ウクライナ正面軍 [2nd Ukrainian Front]	ターン4～8:	
S27	砲兵師団 [Artillery Division]	戦闘: 攻撃しているソヴィエト軍ユニットと共に。	
S28	砲兵師団 [Artillery Division]	戦闘: 攻撃しているソヴィエト軍ユニットと共に。	
S29	第2白ロシア正面軍 [2nd Belorussian Front]		1944年2月に編成された。パーヴェル・クロチキン上級大将、エフィモヴィチ・ペトロフ将軍、最後にソヴィエト連邦元帥コンスタンチン・ロコソフスキーによって指揮された。
S30	バグラチオン作戦 [Operation Bagration]	あなたが主導権を持つとき、ソヴィエト命令マーカーを選択する前にプレイする。 1フリー攻撃命令を実行し、主攻撃者としての装甲又は打撃ユニットと共に3つの攻撃を実施する。 天候が好天又は降雪であると、各攻撃のサイの目に1を加える。	
S31	第3バルト正面軍 [3rd Baltic Front]	次いで、ターン6以降であると、ゲームからこのカードを取り去る。	1944年4月21日に編成された。イワン・マスレニコフ将軍によって指揮された。リーガの占領後、同じ年の10月16日に解散した。

アクション・カード(枢軸国)

No.	名称	アクションの内容	備考
A1	運命 [Fate]	いずれかのソヴィエト又は西側のサイ振り後にプレイする。 振り直しをしなければならない。	次いで、全てのアクション捨て札パイルを、それぞれの引きパイル内にシャッフルする。
A2	装甲カンパフグループ [Armored Kampfgruppe]	戦闘:あなたの枢軸国ユニットと共に。	
A3	軽戦車 [Light Tanks]	戦闘:あなたの枢軸国ユニットと共に。	
A4	海上アセット [Naval Assets]	あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。 港湾内の友軍ユニットを同じ海上エリア内の他の友軍港湾へ再配置する。(迎撃不可。) ～又は～ 1主導権を失い、1枚のカードを引く。	
A5	突破 [Breakout]	あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。 1.あなたの全枢軸国派閥のユニットで、要塞ユニットを持たない1ヘクスを選択する。 2. 枢軸国の補給が歩行ルートによってそのヘクスからたどれる、隣接のカラ・ヘクスを現行ヘクスの代わりに選択する。 3. 選択した全ユニットを選択したヘクスへ再配置する(ZOCsにかかわらず)。これらのユニットは移動できないが、この命令中に攻撃できる。	
A6	狼群戦法 [Wolf Packs]	あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。 1つを選択する。: ・枢軸国がBrest(フランス)を支配したら: 西側派閥は1d6主導権を失う。 ・枢軸国がBergen(ノルウェイ)を支配したら: ソヴィエト派閥は1d6主導権を失う。 ・枢軸国がどちらも支配していなければ、3主導権を失ってカードを1枚引く。	
A7	軽砲兵 [Light Artillery]	戦闘:あなたの枢軸小国又は要塞ユニットと共に。	
A8	戦車の罠と88mm砲 [Tank Traps and 88s]	戦闘:高地、山岳、森林、湿地のヘクス内で防御しているあなたの枢軸国ユニットと共に。 この戦闘では、装甲ユニットのための攻撃側の戦力修正は適用しない。	
A9	重砲兵 [Heavy Artillery]	戦闘:あなたの攻撃している枢軸国ユニットと共に。	
A10	戦略移動 [Strategic Movement]	あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。 海上エリアと友軍鉄道線のみを使用して、あなたの派閥のユニットの1つをいずれかの距離を移動させる。そのユニットは、移動中にEZOCに進入できない(離れるのは可)。この移動は、海軍迎撃を受け得る。ユニットは、この命令で再び移動できない。	

A11	重戦車 [Heavy Tanks]	<p>戦闘:あなたのドイツ軍装甲ユニットと共に。 2d6を振る: 2-4:効果なし。 5-9:相手側は直ちに参加している1装甲ユニットを裏返す。 10+:相手側は直ちに参加している2装甲ユニットを裏返す。</p>	
A12	戦闘撤退 [Fighting Withdrawal]	<p>戦闘:合法の撤退路を持つあなたの防御ドイツ軍ユニットと共に。 1. 全防御要塞を除去し(もしあれば)、次いで残っている防御側を1ヘクス退却させる。 2. 攻撃しているユニットは、カラになったヘクス内へ前進できる。 3. 戦闘を終了する。</p>	
A13	突破 [Breakout]	<p>あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。 1.あなたの全枢軸国派閥のユニットで、要塞ユニットを持たない1ヘクスを選択する。 2. 枢軸国の補給が歩行ルートによってそのヘクスからたどれる、隣接のカラ・ヘクスを現行ヘクスの代わりに選択する。 3. 選択した全ユニットを選択したヘクスへ再配置する(ZOCsにかかわらず)。これらのユニットは移動できないが、この命令中に攻撃できる。</p>	
A14	国家工場 [Reichswerke]	<p>あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。 2枚のカードを引き、次いで1枚のカードを捨て札する。</p>	<p>国営のヘルマン・ゲーリング国家工場は、100万人を超える雇用を持つ巨大なホールディング・カンパニーで、占領下のヨーロッパ全体に位置していた。その他の重工業の間にあつて、鉄鉱場、製鋼工場、多数の航空機、戦車、自治体プラントのような重要な企業体が含まれた。</p>
A15	最高司令部 [Commando Supremo]	<p>あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。 各枢軸国派閥は、1小国歩兵又は小国装甲ステップ(自身の選択)を受け取る。 ～しかも～ あなたの枢軸国派閥は別のカードを引く。</p>	<p>イタリア軍最高司令部は、Stato Maggiore Generale (STAMAGE)―最高参謀本部として知られる。カヴァレロ將軍によって率いられ、連合軍部隊によるトリポリの陥落に続く1943年2月にアンブロッシオ將軍と交代した。</p>
A16	最高司令官 [Oberbefehlshaber]	<p>あなたの相手側が枢軸国のカードをプレイしたときにプレイする。 1つを選択する。: そのカードを、捨て札パイル内の代わりにあなたの手札に置く。 ～又は～ 現在の戦闘に含まれていない1つのパルチザンを除去する。</p>	<p>「OB」と略称されるOberbefehlshaberは、総司令官を意味する。ただし、一般的にドイツ軍の使用法では、個人ではなく司令部自体を述べる。</p>
A17	アフリカ軍集団 [Army Group Africa]	<p>OKWユニット: さもなければ: 次いで、アフリカ内のどこにも枢軸国ユニットがなければ、ゲームからこのカードを取り去る。</p>	
A18	E軍集団 [Army Group E]	<p>あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。あなたの派閥の1ユニットのZOC内にある全パルチザンを除去し、そのユニットは1ステップ損失を受ける。この手順を一度繰り返すことができる。</p>	<p>「ヴァイス」―1943年1～4月に行われた、ユーゴスラヴィア・パルチザンに対するネレトヴァの戦い。 「シュワルツ」―1943年5～6月中、クロアチアとセルビアでドイツ軍、イタリア軍、ブルガリア軍から構成された部隊がパルチザンと闘ったスティエスカの戦いとしても知られる。 「レッセルシュプルング」―1944年春の枢軸軍によるドルヴァルのチトー司令部攻撃の暗号名。</p>
A19	北方軍集団 [Army Group North]	<p>OKHユニット, ターン1～7: さもなければ:</p>	<p>バルバロッサ作戦で、レニングラード占領を主目標に参加した。バルト諸国とプロイセンを防衛し、1944年10月から終戦までクールラント半島内で孤立した。</p>

A20	中央軍集団 [Army Group Centre]	OKHユニット、ターン1～7: さもなければ:	バルバロッサとタイフン作戦で、フェードア・フォン・ボックによって指揮された。モスクワ進撃後に停滞して見棄てられた中央軍集団は、1944年のバグラチオン作戦でほぼ壊滅した。
A21	南方軍集団 [Army Group South]	OKHユニット、ターン1～5: さもなければ:	バルバロッサ作戦の後、青の場合とスターリングラードの戦いに参加した。1943年にエーリヒ・フォン・マンシュタインに指揮下で再編され、ハリコフとクルスクで闘った。ハンガリーとオーストリアの防衛で終戦を迎えた。
A22	A軍集団 [Army Group A]	OKHユニット、ターン1～5: さもなければ:	複数の軍集団がA軍集団と名付けられた。:フランスに侵攻してアルデンヌを通過した軍集団、カフカスでエーデルワイス作戦を導いた軍集団、南ポーランドとスロヴァキアを防衛するために編成された軍集団である。
A23	電撃戦 [Blitz Campaign]	枢軸国の命令マーカーを選択する前、あなたが主導権を持つときにプレイする。 フリーの1攻撃命令を実行し、最大2攻撃を実施する。各攻撃で、防御ヘクスが好天候でああなたが参加している装甲ユニットを持つと、攻撃のサイの目に2を加える。	
A24	B軍集団 [Army Group B]	OKWユニット: さもなければ:	1943年夏季中に北イタリアで編成された。エルヴィン・ロンメルによって指揮され、次いでギュンター・フォン・クルーゲ将軍、最後はヴァルター・モーデル将軍だった。西部戦線で終戦を迎えた。
A25	F軍集団 [Army Group F]	あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。 そのZOC内にパルチザンを持つ1つの枢軸軍ユニットを選択する。次いで2d6を振る。: 2-4 枢軸軍ユニットは1ステップ損失を被り、そのZOC内の1パルチザンを除去する。 5-9 枢軸軍ユニットのZOC内の1パルチザンを除去する。 10+ 枢軸軍ユニットのZOC内の2パルチザンまでを除去する。	
A26	C軍集団 [Army Group C]	OKWユニット: さもなければ:	1943年に南西正面とイタリア戦役を指揮するために編成された。戦争最後の数週間前までアルベルト・ケッセルリンク元帥によって指揮された。1945年5月2日に降伏した。
A27	ジェット機 [Jets]	戦闘: 防御ヘクスが敵航空ユニットの範囲内。 防御ヘクス内に、あなたの派閥の航空ユニットとしてジェット機マーカーを置く。戦闘の終了時に取り去る。	
A28	国民擲弾兵 [Volksgrenadiers]	あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。 OKH又はOKWを選択する。 選択された派閥は、その装甲ユニットの1つを選択して非装甲面へ裏返さなければならない。次いで、その派閥は2歩兵ステップを獲得する。これらのステップは、エリート・ユニットに使用できない。	
A29	G軍集団 [Army Group G]	OKWユニット: さもなければ:	1944年4月28日から南フランスで活動を開始した。ブラスコヴィッツ、バルク、ハウザーの各将軍によって指揮され、最後にシュルツ将軍は1945年5月5日にバイエルンで降伏した。
A30	H軍集団 [Army Group H]	OKWユニット: さもなければ:	1944年11月11日にネーデルラントで活動を開始した。ステューデント、ブラスコヴィッツ将軍によって指揮され、最後にブッシュ将軍は1945年5月4日にモントゴメリー元帥に降伏した。

A31	徴兵 [Conscription]	<p>あなたの枢軸国命令の開始時にプレイする。</p> <p>1つを選択する。:</p> <ul style="list-style-type: none">•OKH派閥は、2つの非エリート歩兵ステップを獲得する。•OKW派閥は、1つの歩兵ステップを獲得する。•枢軸軍ユニットを持つ国内の1つのパルチザンを除去する。	
-----	----------------------	--	--