



운명 Fate

소련 또는 서방이 주사위를 굴린 후 플레이.

주사위를 다시 굴려야합니다.



그런 다음, 모든 행동 버린 카드 덱을 섞어 각각의 뽑기 카드 덱에 넣습니다.



기갑 전투단 Armored Kampfgruppe



전투: 당신의 독일 유닛이 참여하는 경우.



F ± 2

S ± 1

M 효과 없음



경전차 Light Tanks



전투: 당신의 추축 유닛이 참여하는 경우.

F ± 2

S ± 1

M 효과 없음



해군 자산 Naval Assets

당신의 추축 명령 시작 시 플레이.

항구에 있는 아군 유닛을 같은 해역에 있는 다른 아군 항구로 재배치합니다 (요격 발생하지 않음).

~ 또는 ~

1을 잃고 카드 한 장을 뽑습니다.



돌파 Break Out

당신의 추축 명령 시작 시 플레이.

1. 요새 유닛이 없는 하나의 헥스에 있는 모든 추축 진영 유닛을 선택합니다.
2. 선택한 유닛과 인접한 빈 헥스를 선택합니다 (도보 경로로 연결된 헥스). 해당 유닛들이 현재 헥스가 아닌 해당 헥스에 있을 때 보급을 받을 수 있어야 합니다.
3. 선택한 모든 유닛을 선택한 헥스로 재배치합니다. (ZOC 무시). 이 턴에 해당 유닛들은 이동할 수 없으나 공격은 가능합니다.



울프 팩 Wolf Packs

당신의 추축 명령 시작 시 플레이.



다음 중 하나를 선택합니다:

- 추축이 Brest(프랑스)를 통제: 서방 진영이 1만큼 잃습니다.
- 추축이 Bergen(노르웨이)을 통제: 소련 진영이 1만큼 잃습니다.
- 추축이 둘 다 통제하지 않는 경우: 3을 잃고 카드 1장을 뽑습니다.



경포병 Light Artillery



전투: 당신의 추축 소국 유닛 또는 요새 유닛이 참여하는 경우



± 1



대전차 장애물 및 88mm

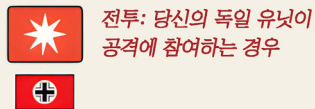


전투: 당신의 추축 유닛이 언덕, 산악, 숲 또는 늪 헥스에서 방어하는 경우



이 전투에서 공격자의 기갑 유닛에 대한 전투력 보정 수치를 적용하지 않습니다.

중포병 Heavy Artillery

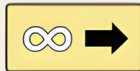


전투: 당신의 독일 유닛이 공격에 참여하는 경우

+2

전략 이동 Strategic Movement

당신의 추축 명령 시작 시 플레이.



당신의 진영에 속한 유닛을 오직 해역이나 아군 철도를 통해서 원하는 만큼 이동합니다. 해당 유닛은 이동 중에 EZOC에 진입할 수 없습니다(빠져나가는 것은 가능). 이동 중에 해상 요격을 받을 수 있습니다. 해당 유닛은 이 명령 동안 또 이동할 수 없습니다.

중전차 Heavy Tanks

전투: 당신의 독일 기갑 유닛이 참여하는 경우



를 굴립니다.



2~4 : 효과 없음



5~9 : 상대는 전투에 참여한 기갑 유닛 1개를 즉시 뒤집습니다.

10+ : 상대는 전투에 참여한 기갑 유닛 2개를 즉시 뒤집습니다.

전투 철수 Fighting Withdrawal

전투: 적법한 후퇴 경로를 확보한 당신의 독일 유닛이 방어에 참여하는 경우



- 모든 방어 요새를 제거합니다(있는 경우). 그리고 남은 방어 유닛은 1hex 후퇴합니다.
- 공격 유닛은 방어자가 비운 hex로 전진할 수 있습니다.
- 전투를 종료합니다.

Axis 9

Axis 10

Axis 11

Axis 12

돌파 Break Out

당신의 추축 명령 시작 시 플레이.

- 요새 유닛이 없는 하나의 hex에 있는 모든 추축 진영 유닛을 선택합니다.
- 선택한 유닛과 인접한 빈 hex를 선택합니다(도보 경로로 연결된 hex). 해당 유닛들이 현재 hex가 아닌 해당 hex에 있을 때 보급을 받을 수 있어야 합니다.
- 선택한 모든 유닛을 선택한 hex로 재배치합니다. (ZOC 무시). 이 턴에 해당 유닛들은 이동할 수 없으나 공격은 가능합니다.

제국 공사 Reichswerke

당신의 추축 명령 시작 시 플레이.

카드 2장을 뽑고 1장을 버립니다.

국영 기업인 헤르만 괴링 제국 공사는 유럽 전역의 점령지에 걸쳐 운영되며 백만 명이 넘는 인력을 고용한 거대한 지주회사였습니다. 이 기업에는 철광석 채굴지, 제철소 같은 중공업 시설뿐 아니라 수많은 항공기, 전자, 탄약 공장과 같은 핵심 군수 산업체들이 포함되어 있었습니다.

코만도 수프리모 Commando Supremo

당신의 추축 명령 시작 시 플레이.

각 추축 진영은 추축 소국 보병 또는 기갑 스텝 1개를 받습니다(선택).

~그리고~

당신의 추축 진영은 카드 1장을 추가로 뽑습니다.

코만도 수프리모는 이탈리아 최고사령부로, 정식 명칭으로 스타토 마조레 제네랄레(STAMAGE), 즉 최고 참모본부라고 불렸습니다. 카발레로 장군이 지휘하다가 1943년 2월 트리폴리 함락 이후 안브로시오 장군으로 교체되었습니다.

최고 사령관 Oberbefehlshaber

상대방이 추축 카드를 플레이했을 때 플레이

다음 중 하나를 선택합니다:

해당 카드를 버린 카드 더미가 아니라 당신의 손으로 가져옵니다.

~또는~

지금 전투에 참여하고 있지 않은 파르티잔 1개를 제거합니다.

'OB'는 Oberbefehlshaber(오버베펠스하버)를 의미하며, "이는 '최고 사령관'입니다. 그러나 독일군에서는 이를 일반적으로 개인이 아닌 사령부 본부 자체를 지칭하는 표현으로 사용하였습니다.

Axis 13

Axis 14

Axis 15

Axis 16



아프리카 집단군 Army Group Afrika



OKW 유닛인 경우:



±1

그 외의 경우:

±1

이후, 아프리카에 추축 유닛이 없다면 이 카드를 게임에서 제거합니다.



Axis 17



E 집단군 Army Group E

당신의 추축 작전 명령 시작 시 플레이.



당신의 진영 유닛 중 하나의 ZOC 내에 있는 모든 파르티잔을 제거합니다. 그리고 해당 유닛의 스텝 1개를 줄입니다.

이 과정을 한 번 더 반복할 수 있습니다.

“Weiss”는 1943년 1-4월 유고슬라비아 파르티잔을 상대로 벌어진 네레트바 강 전투를, “Schwarz”는 1943년 5-6월에 독일·이탈리아·불가리아군으로 구성된 추축군이 크로아티아와 세르비아 일대에서 파르티잔과 싸운 수체스카 전투를, “Rösselsprung”은 1944년 봄 티토의 드르바르 본부를 기습 공격하려 했던 추축국의 공수 작전 코드명을 나타냅니다.



Axis 18



북부 집단군 Army Group North



OKH 유닛인 경우, 1-7턴 중:



±1

그 외의 경우:



±1

북부 집단군은 바르바로사 작전에 참가해 레닌 그라드를 주 목표로 공격했습니다. 이후 발트 지역과 프로이센 땅을 맡았고, 1944년 10월부터 전쟁이 끝날 때까지 쿠를란트 반도에 고립되어 끝까지 항전했습니다.



Axis 19



중부 집단군 Army Group Centre



OKH 유닛인 경우, 1-7턴 중:



±1

그 외의 경우:



±1

중부 집단군은 바르바로사 작전과 타이푼 작전 당시 페도르 폰 보크의 지휘를 받았으나, 모스크바 공세가 실패로 끝난 뒤 1944년 소련의 바그라티온 작전에 의해 거의 전멸당했습니다.



Axis 20



남부 집단군 Army Group South



OKH 유닛인 경우, 1-5턴 중:



±1

그 외의 경우:



±1

남부 집단군은 바르바로사 작전 후에 청색 작전과 스탈린그라드 전투에 투입되었다가, 1943년 만슈타인 원수의 지휘로 재편성되어 하르코프와 쿠르스크에서 싸웠고, 전쟁 마지막까지 헝가리와 오스트리아를 방어한 독일 집단군입니다.



Axis 21



A 집단군 Army Group A



OKH 유닛인 경우, 1-5턴 중:



±1

그 외의 경우:



±1

여러 집단군이 “A 집단군”이라는 명칭을 사용했는데, 여기엔 아르덴 돌파로 프랑스를 침공한 집단군, 코카서스 방면 에델바이스 작전을 수행한 집단군, 그리고 전쟁 말기 남부 폴란드·슬로바키아 방어를 맡았던 집단군이 있습니다.



Axis 22



전격전 Blitz Campaign



당신이 주도권을 가졌고, 추축 명령 마커를 가져오기 전인 경우 플레이.

최대 2회까지 공격할 수 있는 자유 공격 명령을 수행합니다.

방어 헬스 날씨가 맑고 Fair 당신의 기갑 유닛이 공격에 참여했다면, 각 공격마다 공격 주사위 굴림에 +2를 더합니다.

F O +2



2 턴

Axis 23



B 집단군 Army Group B



OKW 유닛인 경우:



±1

그 외의 경우:



±1

B 집단군은 1943년 여름 북부 이탈리아에서 패전되었습니다. 초대 사령관은 에르빈 롬멜 원수였으며, 이후 귄터 폰 클루게 원수, 마지막으로 발터 모델 원수가 지휘했습니다. 그리고 서부전선에서 종전을 맞이했습니다.



3 턴

Axis 24



F 집단군 Army Group F

당신의 추축 작전 명령 시작 시 플레이.



ZOC 내에 파르티잔이 있는 추축 유닛 하나를 선택합니다. 그리고  를 굴립니다:

- 2-4 : 해당 추축 유닛은 1스텝을 잃습니다.
ZOC 내 파르티잔 1개를 제거합니다.
- 5-9 : 해당 추축 유닛의 ZOC 내 파르티잔 1개를 제거합니다.
- 10+ : 해당 추축 유닛의 ZOC 내 파르티잔 2개를 제거합니다.



3 턴

Axis 25



C 집단군 Army Group C



OKW 유닛인 경우:



±1

그 외의 경우:

±1

C 집단군은 1943년 11월 26일에 편성되어 남서부 전선과 이탈리아 전역을 지휘했습니다. 전쟁 막바지 몇 주를 제외하고는 알베르트 케셀링 원수가 끝까지 사령관으로 재임했으며, 1945년 5월 2일에 항복했습니다.



4 턴

Axis 26



제트기 Jets



전투: 방어 헷스가 적의 공중 유닛 사거리 안에 있는 경우.



Jets 마커를 방어 헷스에 놓습니다. 이 마커를 당신의 공중 유닛으로 간주합니다. 전투 종료시 마커를 제거합니다.



5 턴

Axis 27



국민척탄병 Volksgrenadiers

당신의 추축 명령 시작 시 플레이.



OKH, OKW 중 하나를 선택합니다. 해당 진영은 기갑 유닛 하나를 선택하여 비기갑면으로 뒤집어야 합니다. 그 후, 그 진영은 보병 스텝 2개를 얻습니다. 이렇게 얻은 스텝을 정예 유닛에 사용할 수는 없습니다.



5 턴

Axis 28



G 집단군 Army Group G



OKW 유닛인 경우:



±1

그 외의 경우:

±1

G 집단군은 1944년 4월 28일부터 남부 프랑스에서 활동을 시작했습니다. 블라스코비츠, 발크, 하우서, 솔츠 장군 순으로 지휘했으며, 마지막 사령관인 솔츠 장군이 1945년 5월 5일 바이에른에서 항복하면서 종전을 맞이했습니다.



5 턴

Axis 29



H 집단군 Army Group H



OKW 유닛인 경우:



±1

그 외의 경우:

±1

H 집단군은 1944년 4월 28일 남부 프랑스에서 활동을 시작했습니다. 슈튜덴트, 블라스코비츠, 부슈 원수 순으로 부대를 지휘했으며, 마지막 사령관인 부슈 원수가 1945년 5월 4일 몽고메리 원수에게 항복하면서 종전을 맞이했습니다.



7 턴

Axis 30



징집 Conscription

당신의 추축 작전 명령 시작 시 플레이.

다음 중 하나를 선택합니다:

- OKH 진영은 비정예 보병 스텝 2개를 얻습니다.
- OKW 진영은 보병 스텝 1개를 얻습니다.
- 추축 유닛이 있는 국가의 파르티잔 1개를 제거합니다.



4 턴

Axis 31



운명 Fate

서방 또는 OKW가 주사위를 굴린 후 플레이.

주사위를 다시 굴려야 합니다.



그런 다음, 모든 행동 버린 카드 더미를 섞어 각각의 뽑기 카드 더미에 넣습니다.



West 1



OSS 스파이 활동 OSS Espionage



OKW가 카드를 플레이한 경우 플레이.
그 카드 효과를 취소합니다.



SIS 암호해독 SIS Codebreaking

아무 서방 명령 시작시 플레이

상대는 손에 있는 모든 추측 카드를 공개한 뒤,
그중 하나를 본인이 선택하여 버립니다.

~ 또는 ~

아무 전략전 주사위 굴림 후 플레이.

주사위를 다시 굴려야합니다.



'OSS' - 전략사무국(Office of Strategic Services)
은 미국의 전시 정보기관으로, 현대 CIA의 전신입
니다.

'SIS' - 비밀정보국(Secret Intelligence Service),
흔히 MI6로 불리는 영국 해외정보기관입니다.



West 2



West 3



기갑 보병 Armored Infantry



전투: 서방 유닛이
참여하는 경우.

F ± 2

S ± 1

M 효과 없음



전투 사령부 Combat Command



전투: 미국 또는 프랑스 유닛이
참여하는 경우.



F ± 2

S ± 1

M 효과 없음



기갑 여단 Armoured Brigade



전투: 캐나다, 영연방 또는 영국
유닛이 참여하는 경우.



F ± 2

S ± 1

M 효과 없음



파르티잔 활동 Partisan Activity



전투: 아무 서방 유닛이
참여하는 경우



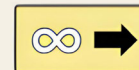
방어 헥스가 위치한 국가에
파르티잔이 하나 이상 있는 경우

± 2



전략 이동 Strategic Movement

아무 서방 명령 시작 시 플레이.



서방 유닛 하나를 오직 해역이나
아군 철도를 통해서 원하는 만큼 이동합니다.

해당 유닛은 이동 중에 EZOC에 진입할 수
없습니다(빠져나가는 것은 가능).

이동 중에 해상 요격을 받을 수 있습니다. 해당
유닛은 이 명령 동안 또 이동할 수 없습니다.



자유 폴란드군 Polish Free Forces



전투: 아무 서방 유닛이
참여하는 경우

± 1



West 6



4 턴

West 7



West 8



West 9



제해권 Naval Dominance

아무 서방 명령 시작 시 플레이.



사용 가능한 상륙 거점을 배치합니다.
배치할 해안의 수송 포인트 비용을
1 만큼 적게 지불합니다.



그 후, 항구에 있는 서방 유닛 하나를
같은 해역 내 다른 항구로 옮깁니다.
(요격 발생하지 않음)



그 후, 해당 상륙 거점을 멀베리 항구
면으로 영구히 뒤집습니다



해군 자산 Naval Assets

아무 서방 명령 시작 시 플레이.

항구에 있는 서방 유닛을 같은 해역에 있는
다른 야군 항구로 옮깁니다
(요격 발생하지 않음).

~ 또는 ~

OKW 유닛이 당신의 야군 항구가 있는 해역에서
이동하거나 보급을 추적하는 경우 플레이

OKW 진영은 행동 카드 하나를 무작위로
버려야합니다.



연합군 HQ Allied Force HQ

당신이 주도권을 가졌고, 서방 명령 마커를
가져오기 전인 경우 플레이.



자유 공격 명령을 1회 수행합니다.
이때 기갑 유닛을 주공으로
지정합니다.



날씨가 맑다면 Fair,
공격 주사위 굴림에 +2를 더합니다.

F +2



연합군 회담 Allied Conference

아무 서방 명령 시작 시 플레이.

다음 중 하나를 선택합니다:

- 명령 디스플레이 작전_{Ops} 섹션에 있는 명령 마커
를 원하는 개수만큼 행동 폴로 돌려놓습니다.
- 카드 2장을 뽑은 뒤 1장을 버립니다.
- 상대는 손에 있는 모든 소련 카드를 공개합니다.
그 중 하나를 선택하여 버립니다.



West 10



West 11



West 12



West 13



빅 3 회담 Big 3 Conference

아무 서방 명령 시작 시 플레이.

다음 중 하나를 선택합니다:

- 당신과 소련 진영은 각각 기갑 1시스템을
획득합니다.
- 당신과 소련 진영은 각각 보병 2시스템을
획득합니다.
- 당신과 소련 진영은 각각 파르티잔 표에 따라
주사위를 한 번씩 굴립니다.



용단 폭격 Carpet Bombing



전투: 아무도 공중 우세를
확보하지 못한 경우

서방이 공중 우세를 확보합니다.



포병 Artillery



전투: 서방 유닛이
참여하는 경우.

±1



패튼 Patton



전투: 미군 기갑 유닛이
공격에 참여하는 경우.



F

±2

S

±1

M

효과 없음



West 14



West 15



West 16



West 17



알렉산더의 제 18 집단군



±1

전투 해결 후, 아프리카에 추축 유닛이 없다면, 이 카드를 게임에서 제거하고 알렉산더의 제 15 집단군(카드 24)를 서방 뽑기 더미에 섞어 넣습니다.



2 턴

West 18



공수투하 Airdrop



서방이 OKW보다 더 많은 공중 유닛을 가진 경우, 서방 명령 시작시 플레이(동물인 경우 정예 공중 유닛이 많아야 함)

공수 유닛 일부 또는 전부를 공수투하 Airdrop 면으로 뒤집고, 각각을 현재 헤스와 2헤스 거리 내에 있는 적 점유 헤스로 옮깁니다.

명령 종료 시, 각 공수투하 마커마다:

- 적 유닛과 스택되어 있는 경우
 - 1-3: 제거; 4+ 뒤집은 뒤 서방 병력 풀로 이동
- 서방 유닛과 오버스택된 경우, 뒤집은 뒤 서방 병력 풀로 이동
- 그 외의 경우, 유닛 면으로 뒤집은 뒤 그 헤스에 남습니다.



3 턴

West 19



몽고메리의 제 21 집단군



영국 또는 캐나다 유닛:



±1

그 외의 경우:



±1

제 21 집단군은 서부 연합군 3개 집단군 중 최북단에 위치한 집단군이었습니다. 이들은 팔레즈 포켓 전투에 참여했으며, 저지대 국가들을 해방하고 1945년 5월 4일 독일 북서부 지역 독일군의 항복을 받아냈습니다



3 턴

West 20



SHAEF

당신이 주도권을 가졌고, 서방 명령 마커를 가져오기 전인 경우 플레이.



자유 공격 명령을 최대 3회 수행합니다. 이때 각 공격마다 기갑 또는 공수 부대 유닛을 주공으로 지정합니다.



첫 공격 동안, 날씨가 맑다면 Fair, 공격 주사위 굴림에 +1를 더합니다.



+1



4 턴

West 21



브래들리의 제 12 집단군



미국 기갑 유닛:



±1



그 외의 경우:



±1

제 12 집단군은 노르망디 상륙 이후 브래들리의 미 제1군과 패튼의 미 제3군으로 편성되었습니다. 전쟁 말기에 들어서 이들은 미군 역사상 최대 규모의 야전 부대였습니다.



3 턴

West 22



데버스의 제 6 집단군



미국 또는 프랑스 유닛:



±1

그 외의 경우:



±1

제 6 집단군은 드라군 작전을 위해 창설되었으며, 연합군 보급을 위한 지중해 프랑스 항구 개방과 비시 프랑스 해방을 목적으로 하였습니다. 1944년 9월 브래들리의 제12집단군과 합류하였다.



6 턴

West 23



알렉산더의 제 15 집단군



방어 헤스가 이탈리아에 있는 경우:



±1

그 외의 경우:



±1

제 15 집단군은 허스키 작전을 위해 창설되어 시칠리아 침공을 담당했습니다. 이탈리아에서는 연합군 지중해 중앙군으로 활동하며 1944년 6월 4일 로마를 해방시켰습니다.



? 턴

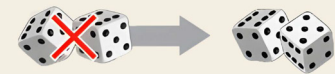
West 24



운명 Fate

소련 또는 OKH가 주사위를 굴린 후 플레이.

주사위를 다시 굴려야합니다.



그런 다음, 모든 행동 버린 카드 더미를 섞어 각각의 뽑기 카드 더미에 넣습니다.



Soviet 1



포병 사단 Artillery Division



전투: 소련 유닛이 공격에 참여하는 경우.

+2



천왕성 작전 Operation Uranus

당신이 주도권을 가졌고, 소련 명령 마커를 가져오기 전인 경우 플레이.



자유 공격 명령을 1회 수행합니다. 이때 기갑 또는 충격 유닛을 주공으로 지정합니다.



날씨가 맑거나 Fair 눈이 온다면, 공격 주사위 굴림에 +2를 더합니다.

F **+2** **S**



전략 이동 Strategic Movement

아무 소련 명령 시작 시 플레이.



소련 유닛 하나를 오직 해역이나 아군 철도를 통해서 원하는 만큼 이동합니다. 해당 유닛은 이동 중에 EZOC에 진입할 수 없습니다(빠져나가는 것은 가능). 이동 중에 해상 요격을 받을 수 있습니다. 해당 유닛은 이 명령 동안 또 이동할 수 없습니다.



파르티잔 활동 Partisan Activity



전투: 소련 유닛이 참여하는 경우



방어 헥스가 위치한 국가에 파르티잔이 하나 이상 있는 경우

±2



Soviet 2



Soviet 3



Soviet 4



Soviet 5



파르티잔 활동 Partisan Activity



전투: 소련 유닛이 참여하는 경우



방어 헥스가 위치한 국가에 파르티잔이 하나 이상 있는 경우

±2



탱크 군단 Tank Corps



전투: 소련 유닛이 참여하는 경우.

F **±2**

S **±1**

M 효과 없음



탱크 군단 Tank Corps



전투: 소련 유닛이 참여하는 경우.

F **±2**

S **±1**

M 효과 없음



탱크 군단 Tank Corps



전투: 소련 유닛이 참여하는 경우.

F **±2**

S **±1**

M 효과 없음



Soviet 6



Soviet 7



Soviet 8



Soviet 9

상륙 부대 Landing Forces

소련 작전 명령 시작 시 플레이.

1스텝 소련 도보 보병 유닛을 적 유닛이 점유하지 않은 최대 2헥스 이내의 아무 헥스에 재배치합니다. 이 명령 동안, 해당 유닛들은 이동은 할 수 없으나 공격은 가능합니다.

이후, 이 카드를 게임에서 제거합니다.

소련군의 공수부대와 상륙부대는 데산트니키(де-сантники)라고 불렸으며, 이는 문자 그대로 '작-륙/상륙하는 자들'이라는 뜻입니다. 소련 상륙 부대는 수송 방식에 따라 수상상륙형, 공수형, 또는 복합형일 수 있습니다.

KMG



전투: 소련 유닛이 언덕, 산악, 숲 또는 눈 헥스를 공격하는 경우



방어 헥스를 평지Clear 지형으로 간주합니다. 도시 및 헥스면 지형에는 영향을 주지 않습니다.

"Konno-Mekhanizirovannaya Gruppya". 줄여서 KMG라 불리는 이 부대는 현지 돌파에 특화된 소련의 기병-기계화 부대입니다.



겨울 전쟁 Winter Warfare



전투: 눈 낱씨인 경우



소련이 공격하는 경우, 낱씨를 맑음Fair로 간주합니다.



소련이 방어하는 경우, 낱씨를 진창Mud로 간주합니다.

전투 유닛의 전투 가능 여부에는 영향을 주지 않습니다.



레닌그라드 전선 Leningrad Front



방어하는 경우:



-1

37XX 헥스와 그 북쪽을 공격하는 경우:

+1

1944년 6월 기준으로 소련군 원수 레오니드 고로보프가 레닌그라드 전선을 지휘하였습니다.



Soviet 10



Soviet 11



Soviet 12



Soviet 13



볼코프 전선 Volkhov Front



±1

그 후, 4턴 또는 그 이후라면 이 카드를 게임에서 제거합니다.

볼코프 전선은 소련 원수 K. A. 메레츠코프 원수의 지휘 하에 있었으며, 1944년 2월 15일 해편되었습니다.



Soviet 14



북서 전선 Northwestern Front



1-3턴 중:



±1



제 2 발트 전선 2nd Baltic Front



4-8턴 중:



±1



Soviet 15



칼리닌 전선 Kalinin Front



1-3턴 중:



±1



제 1 발트 전선 1st Baltic Front



4-8턴 중:



±1



Soviet 16



서부 전선 Western Front



1-5턴 중:



±1



제 3 벨로루시 전선



6-8턴 중:



±1



Soviet 17



민족해방군 National Liberation Army

아무 소련 명령 시작 시 플레이.



보급 여부 상관없이
유고슬라비아 스텝 1개를 얻습니다.

새로운 유고슬라비아 유닛을 생성하는 경우,
해당 유닛을 소련 전투 유닛과 2hex 내에 있고,
크로아티아 또는 세르비아에 위치한 hex에
배치합니다.
배치하려는 hex는 추축 ZOC가 아닌 빈 hex거나
아군 hex여야 합니다.



보로네시 전선 Voronezh Front



1-3턴 중:



+1



남서 전선 Southwestern Front



1-3턴 중:



+1



돈(중부) 전선 Don [Central] Front



1-3턴 중:



+1



제 1 우크라이나 전선



4-8턴 중:



+1



제 3 우크라이나 전선



4-8턴 중:



+1



제 1 벨로루시 전선



4-8턴 중:



+1



5 턴

Soviet 18



Soviet 19



Soviet 20



Soviet 21



스탈린그라드 [남부] 전선



1-3턴 중:



+1



제 4 우크라이나 전선



4-8턴 중:



+1



북캅카스 전선 North Caucasian Front



29XX hex와
그 남쪽을 공격하는 경우:



+1

3턴과 그 이후에 전투를 해결한 후, 이 카드를
게임에서 제거하고 소련 보병 1스텝을 얻습니다.
이 스텝은 29XX hex와 그 남쪽에서 유닛을 생성
하거나 업그레이드할 때만 사용할 수 있습니다.

북캅카스 전선은 이반 마슬레니코프 상장, 그리고
이반 예피모비치 페트로프 상장의 지휘 하에 있었
으며, 1943년 11월 20일 별도 연안군으로 전환되
었습니다.



회담 Conference

아무 소련 명령 시작 시 플레이.

카드를 2장 뽑습니다.

서방 진영은 카드 한 장을 무작위로 버리고,
새로 카드 2장을 뽑습니다



루미안체프 작전

당신이 주도권을 가졌고, 소련 명령 마커를
가져오기 전인 경우 플레이.



자유 공격 명령을 최대 2회 수행합
니다. 이때 각 공격마다 기갑 또는
충격 유닛을 주공으로 지정합니다.



각 공격마다, 날씨가 맑거나Pair
눈이 온다면, 공격 주사위 굴림에
+2를 더합니다.



Soviet 22



Soviet 23



Soviet 24



3 턴

Soviet 25



예비 [스텝] 전선 Steppe Front



1-3턴 중:



±1



제 2 우크라이나 전선



4-8턴 중:



±1



2 턴

Soviet 26



3 턴

Soviet 27



4 턴

Soviet 28



5 턴

Soviet 29



바그라티온 작전

당신이 주도권을 가졌고, 소련 명령 마커를 가져오기 전인 경우 플레이.



자유 공격 명령을 최대 3회 수행합니다. 이때 각 공격마다 기갑 또는 충격 유닛을 주공으로 지정합니다.



첫 공격 동안, 날씨가 맑거나^{Fair} 눈이 온다면, 공격 주사위 굴림에 +1를 더합니다.



F +1 S



5 턴

Soviet 30



5 턴

Soviet 31



포병 사단 Artillery Division



전투: 소련 유닛이 공격에 참여하는 경우.

+2



포병 사단 Artillery Division



전투: 소련 유닛이 공격에 참여하는 경우.

+2



제 2 벨로루시 전선



±1

제 2 벨로루시 전선은 1944년 2월 창설되었습니다. 이 부대는 파벨 쿠로치킨 상장, 그리고 이반 에피모비치 페트로프 대장, 마지막으로 소련 원수 콘스탄틴 로코솅스키 사령관이 지휘하였습니다.



제 3 발트 전선 3rd Baltic Front



±1

그 후, 6턴 또는 그 이후라면 이 카드를 게임에서 제거합니다.

제3 발트 전선은 1944년 4월 21일 이반 마슬레니코프 대장 지휘로 창설되었습니다. 이후 리가 탈환 직후인 같은 해 10월 16일 해편되었습니다.

C1

맑음 Fair



공격마다 다음을 적용합니다:



독일 기갑 유닛
독일 외 국가 기갑 유닛

+●●

: +●



공중 우세 :

±2



공격자 :

-

C2

눈 Snow



공격하는 기갑 유닛마다:

+●



공중 우세 :

±1



공격자 :

-2

산악^{Mountain} hex는 험지가 됩니다(1.A.3)



상륙 거점^{Beachhead} 마커를 지중해 밖에 배치할 수 없습니다.



이집트^{Egypt}와 리비아^{Libya}의 날씨는 항상 맑음입니다.

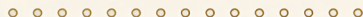


함대의 내재 공중 유닛은 비활성화됩니다.





-3



A diagram of a cell. It consists of a yellow hexagonal outer boundary representing the cell membrane. Inside this boundary is a light blue, irregularly shaped nucleus. The nucleus contains several small, dark blue dots representing nucleoli.



© 2023 GMT Games LLC