

운명 Fate	기갑 전투단 Armored Kampfgruppe	경전차 Light Tanks	해군 자산 Naval Assets
<p>소련 또는 서방이 주사위를 굴린 후 플레이. 주사위를 다시 굴려야합니다.</p>  <p>그런 다음, 모든 행동 버린 카드 더미를 섞어 각각의 뽑기 카드 더미에 넣습니다.</p>	<p>전투: 당신의 독일 유닛이 참여하는 경우.</p>  <p>F <math>\pm 2</math> S <math>\pm 1</math> M 효과 없음</p>	<p>전투: 당신의 추축 유닛이 참여하는 경우.</p>  <p>F <math>\pm 2</math> S <math>\pm 1</math> M 효과 없음</p>	<p>당신의 추축 명령 시작 시 플레이. 항구에 있는 아군 유닛을 같은 해역에 있는 다른 아군 항구로 재배치합니다 (요격 발생하지 않음).</p> <p>~ 또는 ~</p> <p>1  을 읽고 카드 한 장을 뽑습니다.</p>
+	Axis 1	+	Axis 2
돌파 Break Out	울프 팩 Wolf Packs	경포병 Light Artillery	대전차 장애물 및 88mm
<p>당신의 추축 명령 시작 시 플레이.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>요새 유닛이 없는 하나의 헥스에 있는 모든 추축 진영 유닛을 선택합니다.</li> <li>선택한 유닛과 인접한 빈 헥스를 선택합니다 (도보 경로로 연결된 헥스). 해당 유닛들이 현재 헥스가 아닌 해당 헥스에 있을 때 보급을 받을 수 있어야 합니다.</li> <li>선택한 모든 유닛을 선택한 헥스로 재배치합니다. (ZOC 무시), 이 턴에 해당 유닛들은 이동할 수 없으나 공격은 가능합니다.</li> </ol>	<p>당신의 추축 명령 시작 시 플레이.</p> <p>다음 중 하나를 선택합니다:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>추축이 Brest(프랑스)를 통제: 서방 진영이  만큼 잃습니다.</li> <li>추축이 Bergen(노르웨이)을 통제: 소련 진영이  만큼 잃습니다.</li> <li>추축이 둘 다 통제하지 않는 경우: 3  을 읽고 카드 1장을 뽑습니다.</li> </ul>	<p>전투: 당신의 추축 소국 유닛 또는 요새 유닛이 참여하는 경우</p>   <p><math>\pm 1</math></p>	<p>전투: 당신의 추축 유닛이 언더, 산악, 숲 또는 늪 헥스에서 방어하는 경우</p>   <p>이 전투에서 공격자의 기갑 유닛에 대한 전투력 보정 수치를 적용하지 않습니다.</p>
+	Axis 3	+	Axis 4
+	Axis 5	+	Axis 6
+	Axis 7	+	Axis 8


**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



1. 모든 방어 요새를 제거합니다(있는 경우). 그리고 남은 방어 유닛은 1헥스 후퇴합니다.
2. 공격 유닛은 방어자가 비운 헥스로 전진할 수 있습니다.
3. 전투를 종료합니다.

+

Axis 9

+

Axis 10

+

Axis 11

+

Axis 12


**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 있으나 공격은 가능합니다.


**제국 공사** Reichswerke

당신의 추축 명령 시작 시 플레이.

카드 2장을 뽑고 1장을 버립니다.

국영 기업인 헤르만 괴링 제국 공사는 유럽 전역의 섬광지에 걸쳐 운영되며 베란 명이 넘는 인력을 고용한 거대한 지주회사였습니다. 이 기업에는 철광석 채굴지, 제철소 같은 중공업 시설뿐 아니라 수많은 항공기, 전차, 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 암브로시오 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'은 Oberbefehlshaber(오버베렐스하버)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:



그 외의 경우:



이후, 아프리카에 추축 유닛이 없다면  
이 카드를 게임에서 제거합니다.



## E 집단군 Army Group E

당신의 추축 작전 명령 시작 시 플레이.

당신의 전영 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 추축국이 크로아티아와 세르비아 일대에서 파르티잔과 싸운 수체스카 전투를,  
"Rösselsprung"은 1944년 봄 티토의 드르바르 본부를 기습 공격하여 했던 추축국의 공수 작전 코드명을 나타냅니다.

## 북부 집단군 Army Group North



OKH 유닛인 경우, 1~7년 중:



그 외의 경우:



## 중부 집단군 Army Group Centre



OKH 유닛인 경우, 1~7년 중:



그 외의 경우:



Axis 17



Axis 18



Axis 19



Axis 20



## 남부 집단군 Army Group South



OKH 유닛인 경우, 1~5년 중:



그 외의 경우:



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



Axis 21



## A 집단군 Army Group A



OKH 유닛인 경우, 1~5년 중:



그 외의 경우:



여러 집단군이 "A 집단군"이라는 명칭을 사용했는데, 여기엔 아르덴 들판과 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 헤스 날씨가 맑고 Fair 당신의 기갑 유닛이  
공격에 참여했다면, 각 공격마다 공격 주사위  
굴림에 +2를 더합니다.



OKW 유닛인 경우:



그 외의 경우:



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



2 턴

Axis 23



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 읽습니다; ZOC 내 파르티잔 1개를 제거합니다.

5-9 : 해당 추축 유닛의 ZOC 내 파르티잔 1개를 제거합니다.

10+ : 해당 추축 유닛의 ZOC 내 파르티잔 2개를 제거합니다.



### C 집단군 Army Group C



OKW 유닛인 경우:



±1

그 외의 경우:



±1



### 제트기 Jets



전투: 방어 헤스가 적의 공중 유닛 사거리 안에 있는 경우.



Jets 마커를 방어 헤스에 놓습니다. 이 마커를 당신의 공중 유닛으로 간주합니다.

전투 종료시 마커를 제거합니다.



### 국민척탄병 Volksgrenadiers

당신의 추축 명령 시작 시 플레이.

OKH, OKW 중 하나를 선택합니다: 해당 진영은 기갑 유닛 하나를 선택하여 비기갑면으로 뒤집어야합니다. 그 후, 그 진영은 보병 스텝 2개를 얻습니다.

이렇게 얻은 스텝을 정예 유닛에 사용할 수는 없습니다.



3 턴

Axis 25



4 턴

Axis 26



5 턴

Axis 27



5 턴

Axis 28



### G 집단군 Army Group G



OKW 유닛인 경우:



그 외의 경우:



OKW 유닛인 경우:



그 외의 경우:



### 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.



### 운명 Fate

서방 또는 OKW가 주사위를 굴린 후 플레이.

주사위를 다시 굴려야합니다.



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

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



5 턴

Axis 29



7 턴

Axis 30



4 턴

Axis 31



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 추축 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 전신입니다.

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



West 2



West 3



West 4



West 5



### 기갑 여단 Armoured Brigade



전투: 캐나다, 영연방 또는 영국  
유닛이 참여하는 경우.



F  $\pm 2$

S  $\pm 1$

M 효과 없음



### 파르티잔 활동 Partisan Activy



전투: 아무 서방 유닛이  
참여하는 경우



방어 헤스가 위치한 국가에  
파르티잔이 하나 이상 있는 경우

$\pm 2$



### 전략 이동 Strategic Movement



아무 서방 명령 시작 시 플레이.



서방 유닛 하나를 오직 해역이나  
아군 철도를 통해서 움직이는 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

$\pm 1$



West 6



4 턴

West 7



West 8



West 9

 <b>제해권</b> Naval Dominance	 <b>해군 자산</b> Naval Assets	 <b>연합군 HQ</b> Allied Force HQ	 <b>연합군 회담</b> Allied Conference
<p>아무 서방 명령 시작 시 플레이.</p> <p> 사용 가능한 상륙 거점을 배치합니다. 배치할 해안의 수송 포인트 비용을 1 만큼 적게 지불합니다.</p> <p> 그 후, 항구에 있는 서방 유닛 하나를 같은 해역 내 다른 항구로 옮깁니다. (요격 발생하지 않음)</p> <p> 그 후, 해당 상륙 거점을 멀베리 항구 면으로 영구히 뒤집습니다</p>	<p>아무 서방 명령 시작 시 플레이.</p> <p>항구에 있는 서방 유닛을 같은 해역에 있는 다른 아군 항구로 옮깁니다. (요격 발생하지 않음)</p> <p>~ 또는 ~</p> <p><b>OKW 유닛이 당신의 아군 항구가 있는 해역에서 이동하거나 보급을 추적하는 경우 플레이</b></p> <p>OKW 진영은 행동 카드 하나를 무작위로 버려야합니다.</p>	<p>당신이 주도권을 가졌고, 서방 명령 마커를 가져오기 전인 경우 플레이.</p> <p> 자유 공격 명령을 1회 수행합니다. 이때 기갑 유닛을 주공으로 지정합니다.</p> <p> 날씨가 맑다면 Fair, 공격 주사위 굴림에 +2를 더합니다.</p> <p> </p>	<p>아무 서방 명령 시작 시 플레이.</p> <p>다음 중 하나를 선택합니다:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>명령 디스플레이 작전 Ops 섹션에 있는 명령 마커를 원하는 개수만큼 행동 풀로 돌려놓습니다.</li> <li>카드 2장을 뽑은 뒤 1장을 버립니다.</li> <li>상대는 손에 있는 모든 소련 카드를 공개합니다. 그 중 하나를 선택하여 버립니다.</li> </ul>
 <span>West 10</span>	 <span>West 11</span>	 <span>West 12</span>	 <span>West 13</span>
 <b>빅 3 회담</b> Big 3 Conference	 <b>웅단 폭격</b> Carpet Bombing	 <b>포병</b> Artillery	 <b>패튼</b> Patton
<p>아무 서방 명령 시작 시 플레이.</p> <p>다음 중 하나를 선택합니다:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>당신과 소련 진영은 각각 기갑 1스텝을 획득합니다.</li> <li>당신과 소련 진영은 각각 보병 2스텝을 획득합니다.</li> <li>당신과 소련 진영은 각각 파르티잔 표에 따라 주사위를 한 번씩 굴립니다.</li> </ul>	<p> 전투: 아무도 공중 우세를 확보하지 못한 경우</p> <p>서방이 공중 우세를 확보합니다.</p>	<p> 전투: 서방 유닛이 참여하는 경우.</p> <p></p>	<p> 전투: 미군 기갑 유닛이 공격에 참여하는 경우.</p> <p>           <b>효과 없음</b> </p>
 <span>West 14</span>	 <span>West 15</span>	 <span>West 16</span>	 <span>West 17</span>

## 알렉산더의 제 18 집단군

## 공수투하 Airdrop



**±1**

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

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



공수 유닛 일부 또는 전부를 공수투하 Airdrop 면으로 뒤집고, 각각을 현재 헥스와 2헥스 거리 내에 있는 적 점유 헥스로 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 헥스에 남습니다.



2 턴

West 18



3 턴

West 19



## 브래들리의 제 12 집단군



## 데버스의 제 6 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



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 합류하였습니다.



6 턴

West 23

## 몽고메리의 제 21 집단군

## SHAEF



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



4 턴

West 21

## 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



? 턴

West 24



### 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.

1\*



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

날씨가 맑거나Fair 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 Activiy



전투: 소련 유닛이 참여하는 경우



방어 헤스가 위치한 국가에  
파르티잔이 하나 이상 있는 경우

±2



Soviet 2



Soviet 3



Soviet 4



Soviet 5



### 파르티잔 활동 Partisan Activiy



전투: 소련 유닛이  
참여하는 경우



방어 헤스가 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	KMG	겨울 전쟁	Winter Warfare	레닌그라드 전선	Leningrad Front	
<p>소련 작전 명령 시작 시 플레이.</p> <p>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.</p> <p>이후, 이 카드를 게임에서 제거합니다.</p> <p>소련군의 공수부대와 상륙부대는 데산트니키(ле сантники)라고 불렸으며, 이는 문자 그대로 '작전/상륙하는 자들'이라는 뜻입니다. 소련 상륙 부대는 수송 방식에 따라 수상상륙형, 공수형, 또는 복합형일 수 있습니다.</p>	<p><b>KMG</b></p> <p>전투: 소련 유닛이 언덕, 산악, 숲 또는 높은 헥스를 공격하는 경우 방어 헥스를 평지 Clear 지형으로 간주합니다. 도시 및 헥스면 지형에는 영향을 주지 않습니다.</p> <p>"Konno-Mekhanizirovannaya Gruppa". 줄여서 KMG라 불리는 이 부대는 혼자 돌파에 특화된 소련의 기병-기계화 부대입니다.</p>	<p>전투: 눈 날씨인 경우 소련이 공격하는 경우, 날씨를 맑음 Fair로 간주합니다. 소련이 방어하는 경우, 날씨를 진정 Mud로 간주합니다. 전투 유닛의 전투 가능 여부에는 영향을 주지 않습니다.</p>	<p>방어하는 경우: 37XX 헥스와 그 북쪽을 공격하는 경우: <b>+1</b></p>				
Soviet 10	Soviet 11	Soviet 12	Soviet 13			1944년 6월 기준으로 소련군 원수 레오니드 고로보프가 레닌그라드 전선을 지휘하였습니다.	
볼코프 전선	Volkov Front	북서 전선	Northwestern Front	칼리닌 전선	Kalinin Front	서부 전선	Western Front
<p>그 후, 4턴 또는 그 이후라면 이 카드를 게임에서 제거합니다.</p> <p>볼코프 전선은 소련 원수 K. A. 메레즈코프 원수의 지휘 하에 있었으며, 1944년 2월 15일 해편되었습니다.</p>	<p>1-3턴 중: </p>	<p>1-3턴 중: </p>	<p>1-3턴 중: </p>	<p>1-5턴 중: </p>	<p>4-8턴 중: </p>	<p>4-8턴 중: </p>	<p>6-8턴 중: </p>
Soviet 14	Soviet 15	Soviet 16	Soviet 17				



### 민족해방군 National Liberation Army

아무 소련 명령 시작 시 플레이.



보급 여부 상관없이  
유고슬라비아 스텝 1개를 얻습니다.  
1 Yugo

새로운 유고슬라비아 유닛을 생성하는 경우,  
해당 유닛을 소련 전투 유닛과 2헥스 내에 있고,  
크로아티아 또는 세르비아에 위치한 헥스에  
배치합니다.  
배치하려는 헥스는 주축 ZOC가 아닌 빈 헥스거나  
아군 헥스여야 합니다.



### 보로네시 전선 Voronezh Front



1-3년 중:



**±1**



### 남서 전선 Southwestern Front



1-3년 중:



**±1**



### 돈(중부) 전선 Don [Central] Front



1-3년 중:



**±1**



### 제 1 우크라이나 전선



4-8년 중:



**±1**



### 제 3 우크라이나 전선



4-8년 중:



**±1**



### 제 1 벨로루시 전선



4-8년 중:



**±1**



5 턴

Soviet 18



Soviet 19



Soviet 20



Soviet 21



### 스탈린그라드 [남부] 전선



1-3년 중:



**±1**



29XX 헥스와  
그 남쪽을 공격하는 경우:



**+1**

3년과 그 이후에 전투를 해결한 후, 이 카드를  
게임에서 제거하고 소련 보병 1스텝을 얻습니다.  
이 스텝은 29XX 헥스와 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.



4-8년 중:



**±1**



### 회담 Conference

아무 소련 명령 시작 시 플레이.

카드를 2장 뽑습니다.

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



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



Soviet 22



Soviet 23



Soviet 24



Soviet 25

### 예비 [스텝] 전선 Steppe Front

1-3년 중:



**±1**

### 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

### 제 2 우크라이나 전선

4-8년 중:



**±1**



2 턴

Soviet 26



3 턴

Soviet 27



4 턴

Soviet 28



5 턴

Soviet 29

### 바그拉티온 작전

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

**3★** 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.



### 제 3 발트 전선 3rd Baltic Front

그 후, 6년 또는 그 이후라면 이 카드를 게임에서 제거합니다.



**±1**

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

5 턴

Soviet 30



5 턴

Soviet 31

### 맑음 Fair

C1



공격마다 다음을 적용합니다:  
독일 기갑 유닛  
독일 외 국가 기갑 유닛



**±2**



공중 우세 :



공격자 :



**-**

### Snow

C2



공격하는 기갑 유닛마다:

**+●**



공중 우세 :

**±1**



공격자 :

**-2**

산악 Mountain 헤스는 험지가 됩니다(1.A.3)



상륙 거점 Beachhead 마커를 지중해 밖에 배치할 수 없습니다.



이집트 Egypt와 리비아 Libya의 날씨는 항상 맑습니다.

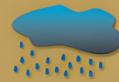


함대의 내재 공중 유닛은 비활성화됩니다.

© 2023 GMT Games LLC

© 2023 GMT Games LLC

진창 Mud



C3



공격하는 기갑 유닛마다:

-



공중 우세 :

-



공격자 :

-3

늪Swamp 헤스는 힘지가 됩니다(1.A.3)



상륙 거점Beachhead 마커를  
배치할 수 없습니다.



이집트Egypt와 리비아Libya의 날씨는  
항상 맑음입니다.  
함대의 내재 공중 유닛은 비활성화됩니다.



© 2023 GMT Games LLC