

<h3>운명 Fate</h3> <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>	<h3>기갑 전투단 Armored Kampfgruppe</h3> <p>전투: 당신의 독일 유닛이 참여하는 경우.</p>  <p>F ±2 S ±1 M 효과 없음</p>	<h3>경전차 Light Tanks</h3> <p>전투: 당신의 추축 유닛이 참여하는 경우.</p>  <p>F ±2 S ±1 M 효과 없음</p>	<h3>해군 자산 Naval Assets</h3> <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枚 읽고 카드 한장을 뽑습니다.</p>
<p>+ Axis 1</p> <h3>돌파 Break Out</h3> <p>당신의 추축 명령 시작 시 플레이.</p> <ol style="list-style-type: none"> 요새 유닛이 없는 하나의 헥스에 있는 모든 추축 진영 유닛을 선택합니다. 선택한 유닛과 인접한 빈 헥스를 선택합니다 (도보 경로로 연결된 헥스). 해당 유닛들이 현재 헥스가 아닌 해당 헥스에 있을 때 보급을 받을 수 있어야 합니다. 선택한 모든 유닛을 선택한 헥스로 재배치합니다. (ZOC 무시), 이 턴에 해당 유닛들은 이동할 수 없으나 공격은 가능합니다. <p>+</p>	<p>+ Axis 2</p> <h3>울프 팩 Wolf Packs</h3> <p>당신의 추축 명령 시작 시 플레이.</p> <p>다음 중 하나를 선택합니다:</p> <ul style="list-style-type: none"> 추축이 Brest(프랑스)를 통제: 서방 진영이 3枚 만큼 잃습니다. 추축이 Bergen(노르웨이)을 통제: 소련 진영이 3枚 만큼 잃습니다. 추축이 둘 다 통제하지 않는 경우: 3枚 읽고 카드 1장을 뽑습니다. <p>+</p>	<p>+ Axis 3</p> <h3>경포병 Light Artillery</h3> <p>전투: 당신의 추축 소국 유닛 또는 요새 유닛이 참여하는 경우</p>  <p>F ±2 S ±1 M 효과 없음</p> <p>+</p>	<p>+ Axis 4</p> <h3>대전차 장애물 및 88mm</h3> <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> <p>+</p>

<p> 중포병 Heavy Artillery</p> <p> 전투: 당신의 독일 유닛이 공격에 참여하는 경우 </p> <p>+2</p>	<p> 전략 이동 Strategic Movement</p> <p>당신의 추축 명령 시작 시 플레이.</p> <p></p> <p>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.</p>	<p> 중전차 Heavy Tanks</p> <p> 전투: 당신의 독일 기갑 유닛이 참여하는 경우 </p> <p>O X 를 굴립니다.</p> <p>2-4 : 효과 없음 5-9 : 상대는 전투에 참여한 기갑 유닛 1개를 즉시 뒤집습니다. 10+ : 상대는 전투에 참여한 기갑 유닛 2개를 즉시 뒤집습니다.</p>	<p> 전투 철수 Fighting Withdrawal</p> <p> 전투: 적법한 후퇴 경로를 확보한 당신의 독일 유닛이 방어에 참여하는 경우</p> <ol style="list-style-type: none"> 모든 방어 요새를 제거합니다(있는 경우). 그리고 남은 방어 유닛은 1헥스 후퇴합니다. 공격 유닛은 방어자가 비운 헥스로 전진할 수 있습니다. 전투를 종료합니다.
<p>+ Axis 9</p>	<p>+ Axis 10</p>	<p>+ Axis 11</p>	<p>+ Axis 12</p>
<p> 돌파 Break Out</p> <p>당신의 추축 명령 시작 시 플레이.</p> <ol style="list-style-type: none"> 요새 유닛이 없는 하나의 헥스에 있는 모든 추축 진영 유닛을 선택합니다. 선택한 유닛과 인접한 빈 헥스를 선택합니다(도보 경로로 연결된 헥스). 해당 유닛들이 현재 헥스가 아닌 해당 헥스에 있을 때 보급을 받을 수 있어야 합니다. 선택한 모든 유닛을 선택한 헥스로 재배치합니다. (ZOC 무시), 이 턴에 해당 유닛들은 이동할 수 있으나 공격은 가능합니다. 	<p> 제국 공사 Reichswerke</p> <p>당신의 추축 명령 시작 시 플레이.</p> <p>카드 2장을 뽑고 1장을 버립니다.</p> <p>국영 기업인 헤르만 괴링 제국 공사는 유럽 전역의 첨성지에 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.</p>	<p> 코만도 수프리모 Commando Supremo</p> <p>당신의 추축 명령 시작 시 플레이.</p> <p> 각 추축 진영은 추축 소국 보병 또는 기갑 스텝 1개를 받습니다(선택).</p> <p>~그리고~</p> <p> 당신의 추축 진영은 카드 1장을 추가로 뽑습니다.</p> <p>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.</p>	<p> 최고 사령관 Oberbefehlshaber</p> <p>상대방이 추축 카드를 플레이했을 때 플레이 다음 중 하나를 선택합니다:</p> <p>해당 카드를 버린 카드 더미가 아니라 당신의 손으로 가져옵니다.</p> <p>~또는~</p> <p>지금 전투에 참여하고 있지 않은 파르티잔 1개를 제거합니다.</p> <p>'OB'은 Oberbefehlshaber(오버베벨스하버)를 의미하며, "이는 "최고 사령관"입니다. 그러나 독일군에서는 이를 일반적으로 개인이 아닌 사령부 본부 자체를 지칭하는 표현으로 사용하였습니다.</p>
<p>+ Axis 13</p>	<p>+ Axis 14</p>	<p>+ Axis 15</p>	<p>+ Axis 16</p>

<p>아프리카 집단군 Army Group Afrika</p> <p>OKW 유닛인 경우:</p>   ±1	<p>E 집단군 Army Group E</p> <p>당신의 추축 작전 명령 시작 시 플레이.</p> <p>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.</p> <p>"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.</p>	<p>북부 집단군 Army Group North</p> <p>OKH 유닛인 경우, 1~7년 중:</p>   ±1	<p>중부 집단군 Army Group Centre</p> <p>OKH 유닛인 경우, 1~7년 중:</p>   ±1
<p>+</p> <p>Axis 17</p>	<p>+</p> <p>Axis 18</p>	<p>+</p> <p>Axis 19</p>	<p>+</p> <p>Axis 20</p>
<p>남부 집단군 Army Group South</p> <p>OKH 유닛인 경우, 1~5년 중:</p>   ±1	<p>A 집단군 Army Group A</p> <p>OKH 유닛인 경우, 1~5년 중:</p>   ±1	<p>전격전 Blitz Campaign</p> <p>당신이 주도권을 가졌고, 추축 명령 마커를 가져오기 전인 경우 플레이.</p> <p>최대 2회까지 공격할 수 있는 자유 공격 명령을 수행합니다.</p> <p>방어 헤스 날씨가 맑고 Fair 당신의 기갑 유닛이 공격에 참여했다면, 각 공격마다 공격 주사위 굴림에 +2를 더합니다.</p> <p>F O +2 ✘</p>	<p>B 집단군 Army Group B</p> <p>OKW 유닛인 경우:</p>   ±1
<p>+</p> <p>Axis 21</p>	<p>+</p> <p>Axis 22</p>	<p>+</p> <p>2 턴</p> <p>Axis 23</p>	<p>+</p> <p>3 턴</p> <p>Axis 24</p>

<p>F 집단군 Army Group F</p> <p>당신의 추축 작전 명령 시작 시 플레이.</p> <p> ZOC 내에 파르티잔이 있는 추축 유닛 하나를 선택합니다. 그리고  를 굴립니다:</p> <p>2-4 : 해당 추축 유닛은 1스텝을 읽습니다; ZOC 내 파르티잔 1개를 제거합니다.</p> <p>5-9 : 해당 추축 유닛의 ZOC 내 파르티잔 1개를 제거합니다.</p> <p>10+ : 해당 추축 유닛의 ZOC 내 파르티잔 2개를 제거합니다.</p>	<p>C 집단군 Army Group C</p> <p>OKW 유닛인 경우:</p> <p>  ±1</p> <p>그 외의 경우:</p> <p> ±1</p>	<p>제트기 Jets</p> <p>전투: 방어 헤스가 적의 공중 유닛 사거리 안에 있는 경우.</p> <p> Jets 마커를 방어 헤스에 놓습니다. 이 마커를 당신의 공중 유닛으로 간주합니다.</p> <p>전투 종료시 마커를 제거합니다.</p>	<p>당신의 추축 명령 시작 시 플레이.</p> <p> OKH, OKW 중 하나를 선택합니다: 해당 진영은 기갑 유닛 하나를 선택하여 비기갑면으로 뒤집어야합니다. 그 후, 그 진영은 보병 스텝 2개를 얻습니다.</p> <p>이렇게 얻은 스텝을 정예 유닛에 사용할 수는 없습니다.</p>
<p>G 집단군 Army Group G</p> <p>OKW 유닛인 경우:</p> <p>  ±1</p> <p>그 외의 경우:</p> <p> ±1</p>	<p>H 집단군 Army Group H</p> <p>OKW 유닛인 경우:</p> <p>  ±1</p> <p>그 외의 경우:</p> <p> ±1</p>	<p>징집 Conscription</p> <p>당신의 추축 작전 명령 시작 시 플레이.</p> <p>다음 중 하나를 선택합니다:</p> <ul style="list-style-type: none"> •OKH 진영은 비정예 보병 스텝 2개를 얻습니다. •OKW 진영은 보병 스텝 1개를 얻습니다. •추축 유닛이 있는 국가의 파르티잔 1개를 제거합니다. 	<p>운명 Fate</p> <p>서방 또는 OKW가 주사위를 굴린 후 플레이.</p> <p>주사위를 다시 굴려야합니다.</p> <p> → </p>
<p>G 집단군 Army Group G</p> <p>OKW 유닛인 경우:</p> <p>  ±1</p> <p>그 외의 경우:</p> <p> ±1</p> <p>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.</p>	<p>H 집단군 Army Group H</p> <p>OKW 유닛인 경우:</p> <p>  ±1</p> <p>그 외의 경우:</p> <p> ±1</p> <p>H 집단군은 1944년 4월 28일 남부 프랑스에서 활동을 시작했습니다. 슈튜던트, 블라스코비츠, 부슈 원수 순으로 부대를 지휘했으며, 마지막 사령관인 부슈 원수가 1945년 5월 4일 몽고메리 원수에게 항복하면서 종전을 맞이했습니다.</p>	<p>징집 Conscription</p> <p>당신의 추축 작전 명령 시작 시 플레이.</p> <p>다음 중 하나를 선택합니다:</p> <ul style="list-style-type: none"> •OKH 진영은 비정예 보병 스텝 2개를 얻습니다. •OKW 진영은 보병 스텝 1개를 얻습니다. •추축 유닛이 있는 국가의 파르티잔 1개를 제거합니다. 	<p>운명 Fate</p> <p>서방 또는 OKW가 주사위를 굴린 후 플레이.</p> <p>주사위를 다시 굴려야합니다.</p> <p> → </p> <p>그런 다음, 모든 행동 버린 카드 더미를 섞어 각각의 뽑기 카드 더미에 넣습니다.</p>



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 ± 2

S ± 1

M 효과 없음



파르티잔 활동 Partisan Activitv



전투: 아무 서방 유닛이
참여하는 경우



방어 헤스가 위치한 국가에
파르티잔이 하나 이상 있는 경우

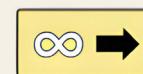
± 2



전략 이동 Strategic Movement



아무 서방 명령 시작 시 플레이.



서방 유닛 하나를 오직 해역이나
아군 철도를 통해서 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

± 1



West 6



4 턴

West 7



West 8



West 9

<p>제해권 Naval Dominance</p> <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>해군 자산 Naval Assets</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>OKW 유닛이 당신의 아군 항구가 있는 해역에서 이동하거나 보급을 추적하는 경우 플레이</p> <p>OKW 진영은 행동 카드 하나를 무작위로 버려야합니다.</p>	<p>연합군 HQ Allied Force HQ</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>F +2</p>	<p>연합군 회담 Allied Conference</p> <p>아무 서방 명령 시작 시 플레이.</p> <p>다음 중 하나를 선택합니다:</p> <ul style="list-style-type: none"> 명령 디스플레이 작전 Ops 섹션에 있는 명령 마커를 원하는 개수만큼 행동 풀로 돌려놓습니다. 카드 2장을 뽑은 뒤 1장을 버립니다. 상대는 손에 있는 모든 소련 카드를 공개합니다. 그 중 하나를 선택하여 버립니다.
<p>West 10</p> <p>빅 3 회담 Big 3 Conference</p> <p>아무 서방 명령 시작 시 플레이.</p> <p>다음 중 하나를 선택합니다:</p> <ul style="list-style-type: none"> 당신과 소련 진영은 각각 기갑 1스텝을 획득합니다. 당신과 소련 진영은 각각 보병 2스텝을 획득합니다. 당신과 소련 진영은 각각 파르티잔 표에 따라 주사위를 한 번씩 굴립니다. 	<p>West 11</p> <p>웅단 폭격 Carpet Bombing</p> <p>전투: 아무도 공중 우세를 확보하지 못한 경우</p> <p>서방이 공중 우세를 확보합니다.</p>	<p>West 12</p> <p>포병 Artillery</p> <p>전투: 서방 유닛이 참여하는 경우.</p> <p>±1</p>	<p>West 13</p> <p>패튼 Patton</p> <p>전투: 미군 기갑 유닛이 공격에 참여하는 경우.</p> <p> F ±2 S ±1 M 효과 없음</p>
<p>West 14</p>	<p>West 15</p>	<p>West 16</p>	<p>West 17</p>



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



3 턴

West 20



4 턴

West 21



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



6 턴

West 23



? 턴

West 24



공수투하 Airdrop



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★



O



X



Y

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.



+1

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



알렉산더의 제 15 집단군



운명 Fate



방어 헥스가 이탈리아에 있는 경우:



±1

그 외의 경우:



±1

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

소련 또는 OKH가 주사위를 굴린 후 플레이.

주사위를 다시 굴려야합니다.



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



3 턴

West 22



6 턴

West 23



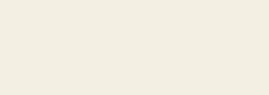
? 턴

West 24



Soviet 1

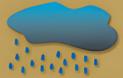
포병 사단 Artillery Division	천왕성 작전 Operation Uranus	전략 이동 Strategic Movement	파르티잔 활동 Partisan Activiy
 전투: 소련 유닛이 공격에 참여하는 경우. +2	 당신이 주도권을 가졌고, 소련 명령 마커를 가져오기 전인 경우 플레이. 1* 자유 공격 명령을 1회 수행합니다. 이때 기갑 또는 충격 유닛을 주공으로 지정합니다.  날씨가 맑거나 Fair 눈이 온다면, 공격 주사위 굴림에 +2를 더합니다. F +2 S	 아무 소련 명령 시작 시 플레이.  소련 유닛 하나를 오직 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.	 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	탱크 군단 Tank Corps	탱크 군단 Tank Corps	탱크 군단 Tank Corps
 전투: 소련 유닛이 참여하는 경우.  방어 헤스가 위치한 국가에 파르티잔이 하나 이상 있는 경우 ±2	 전투: 소련 유닛이 참여하는 경우. F ±2 S ±1 M 효과 없음	 전투: 소련 유닛이 참여하는 경우. F ±2 S ±1 M 효과 없음	 전투: 소련 유닛이 참여하는 경우. F ±2 S ±1 M 효과 없음
Soviet 6	Soviet 7	Soviet 8	Soviet 9

<p> 상륙 부대 Landing Forces</p> <p>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.</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> KMG</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> 겨울 전쟁 Winter Warfare</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> 레닌그라드 전선 Leningrad Front</p> <p>방어하는 경우:  37XX 헥스와 그 북쪽을 공격하는 경우: </p> <p>1944년 6월 기준으로 소련군 원수 레오니드 고로보프가 레닌그라드 전선을 지휘하였습니다.</p>
<p> Soviet 10</p> <p> 볼코프 전선 Volkov Front</p> <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> Soviet 11</p> <p> 북서 전선 Northwestern Front</p> <p></p>	<p> Soviet 12</p> <p> 칼리닌 전선 Kalinin Front</p> <p></p>	<p> Soviet 13</p> <p> 서부 전선 Western Front</p> <p></p>
<p> Soviet 14</p> <p> 제 2 발트 전선 2nd Baltic Front</p> <p> 4-8턴 중:</p>	<p> Soviet 15</p> <p> 제 1 발트 전선 1st Baltic Front</p> <p> 4-8턴 중:</p>	<p> Soviet 16</p> <p> 제 3 벨로루시 전선</p> <p> 6-8턴 중:</p>	<p> Soviet 17</p>

민족해방군 National Liberation Army	보로네시 전선 Voronezh Front	남서 전선 Southwestern Front	돈(중부) 전선 Don [Central] Front
<p>아무 소련 명령 시작 시 플레이.</p> <p> 보급 여부 상관없이 유고슬라비아 스텝 1개를 얻습니다.</p> <p>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.</p>	<p>1-3년 중:</p>   ±1	<p>1-3년 중:</p>   ±1	<p>1-3년 중:</p>   ±1
<p>☆ 5 턴 Soviet 18</p>	<p>☆ 제 1 우크라이나 전선</p>	<p>☆ 제 3 우크라이나 전선</p>	<p>☆ 제 1 벨로루시 전선</p>
<p>스탈린그라드 [남부] 전선</p>	<p>북캅카스 전선 North Caucasian Front</p>	<p>회담 Conference</p>	<p>루미얀체프 작전</p>
<p>1-3년 중:</p>   ±1	<p>29XX 헥스와 그 남쪽을 공격하는 경우:</p>   +1	<p>아무 소련 명령 시작 시 플레이. 카드를 2장 뽑습니다. 서방 진영은 카드 한 장을 무작위로 버리고, 새로 카드 2장을 뽑습니다</p>	<p>당신이 주도권을 가졌고, 소련 명령 마커를 가져오기 전인 경우 플레이. 자유 공격 명령을 최대 2회 수행합니다. 이때 각 공격마다 기갑 또는 충격 유닛을 주공으로 지정합니다. 각 공격마다, 날씨가 맑거나 Fair 눈이 온다면, 공격 주사위 굴림에 +2를 더합니다.</p>
<p>☆ 제 4 우크라이나 전선</p>	<p>북캅카스 전선은 이반 마슬레니코프 상장, 그리고 이반 예피모비치 페트로프 상장의 지휘 하에 있었으며, 1943년 11월 20일 별도 연안군으로 전환되었습니다.</p>	<p>☆ Soviet 22</p>	<p>☆ Soviet 23</p>
<p>4-8년 중:</p>   ±1	<p>F +1 S</p>	<p>☆ Soviet 24</p>	<p>☆ 3 턴 Soviet 25</p>

<p>예비 [스텝] 전선 Steppe Front</p> <p>1-3턴 중: ±1</p>	<p>포병 사단 Artillery Division</p> <p>전투: 소련 유닛이 공격에 참여하는 경우. +2</p>	<p>포병 사단 Artillery Division</p> <p>전투: 소련 유닛이 공격에 참여하는 경우. +2</p>	<p>제 2 벨로루시 전선</p> <p> ±1</p>
<p>제 2 우크라이나 전선</p> <p>4-8턴 중: ±1</p>			
2 턴 Soviet 26	3 턴 Soviet 27	4 턴 Soviet 28	5 턴 Soviet 29
<small>제 2 벨로루시 전선은 1944년 2월 창설되었습니다. 이 부대는 파벨 쿠로치킨 상장, 그리고 이반 에피모비치 페트로프 대장, 마지막으로 소련 원수 콘스탄틴 로코솝스키 사령관이 지휘하였습니다.</small>			
<p>바그拉티온 작전</p> <p>당신이 주도권을 가졌고, 소련 명령 마커를 가져오기 전인 경우 플레이.</p>		<p>제 3 발트 전선 3rd Baltic Front</p> <p>C1 맑음 Fair </p> <p>공격마다 다음을 적용합니다: 독일 기갑 유닛 독일 외 국가 기갑 유닛 +●● : +●</p> <p>공중 우세 : ±2</p> <p>공격자 : -</p>	
<p> 3★ 자유 공격 명령을 최대 3회 수행합니다. 이때 각 공격마다 기갑 또는 충격 유닛을 주공으로 지정합니다.</p> <p> 첫 공격 동안, 날씨가 맑거나Fair 눈이 온다면, 공격 주사위 굴림에 +1를 더합니다.</p> <p>F +1 S</p>		<p>그 후, 6턴 또는 그 이후라면 이 카드를 게임에서 제거합니다.</p> <p>제3 발트 전선은 1944년 4월 21일 이반 마슬레니 코프 대장 지휘로 창설되었습니다. 이후 리가 탈환 직후인 같은 해 10월 16일 해편되었습니다.</p>	
<p>5 턴 Soviet 30</p>		<p>5 턴 Soviet 31</p>	
<p>C2 눈 Snow </p> <p>공격하는 기갑 유닛마다: +●</p> <p>공중 우세 : ±1</p> <p>공격자 : -2</p> <p>산악 Mountain 헤스는 험지가 됩니다(1.A.3) </p> <p>상륙 거점 Beachhead 마커를 지중해 밖에 배치할 수 없습니다.</p> <p>이집트 Egypt와 리비아 Libya의 날씨는 항상 맑음입니다.</p> <p>함대의 내재 공중 유닛은 비활성화됩니다.</p>			

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