

枢軸軍「電撃戦」カード

0 ps	名称	必要条件	説明	補充	
				独	枢軸
1	5 バルバロッサ作戦*	ターン1にのみプレイ。もしも「フォン・パウルスの躊躇」がプレイされていたらプレイできない。	枢軸軍は、自軍が占めるいずれかのスペース内に（複数国籍スペースを含む）5戦闘マーカーを置く。このラウンドには、独軍のソ連軍に対する全攻撃に+1 DRM。ターン全体について、ソ連軍塹壕の退却不可オプションと防御側の1R効果を無効にする。	4	2
2	4 フォン・パウルスの躊躇*	ターン1にのみプレイ。もしも「バルバロッサ作戦」がプレイされていたらプレイできない。	枢軸軍は、自軍が占めるいずれかのスペース内に（複数国籍スペースを含む）5戦闘マーカーを置く。このラウンドには、ソ連軍塹壕の退却不可オプションを無効にする。枢軸軍は、ターン2に2度の1OPSラウンドを行なわねばならない。42年冬季の効果を無効にする。	3	1
3	2 OKHの協議*		VP罰則なしで、「タイフーン作戦」のプレイを認める。	2	0
4	4 タイフーン作戦*		枢軸軍は、自軍が占めるいずれかのスペース内に（複数国籍スペースを含む）4戦闘マーカーを置く。このラウンドには、独軍のソ連軍に対する全攻撃に+1 DRM。枢軸軍の Moscow 攻撃を認める。「OKHの協議」がプレイされていない限り-1 VP。	3	1
5	4 グデーリアン装甲集団	「ヒトラーの指揮権掌握」後にはプレイできない。春の雪融け中にはプレイできない。	第2装甲軍は、最初の攻撃完了後に再度攻撃を行なうことができる。2番目の戦闘では、最大1スペースまで前進できる。	3	1
6	4 装甲補充*	春の雪融け中にはプレイできない。	いずれかの3減少戦力装甲ユニット（軍又は軍団）を非減少戦力面に返す。このラウンドには、活性化されるスペース内に影響下の装甲ユニットを含んではならない。	3	1
7	5 針鼠防御陣*		ソ連国内で完全補給下の独軍の軍が存在するスペース内に、段階1の塹壕を3枚置く。ソ連国内の全独軍ユニットは、このターンに退却不可オプションを使用できる。	4	2
8	2 ヒトラーの宣戦布告*	41年夏の後にプレイできる。	1VPを加える。米国が参戦する。連合軍の「米軍の増強」カードのプレイを認める。	2	0
9	4 ヒトラーの指揮権掌握*		「総力戦」、「ブラウ作戦」、「ツィタデル作戦」、「ラインの守り作戦」のプレイを認める。「グデーリアン装甲集団」のプレイを妨げる。枢軸軍の命令のサイの目に+2 DRM。	3	1
10	2 砂漠の狐		砂漠スペース内を攻撃又はそこで防御する独軍装甲ユニットに+1 DRM。	2	0
11	3 イタリア海軍の封鎖突破		枢軸軍ユニットは、このターンに Tripoli/Tunis までSRラインを越えて完全補給をたどることができる。戦闘又は移動マーカーを1枚置ける。	2	1
12	3 ノルトリヒト作戦*	春の雪融け中にはプレイできない。	枢軸軍ユニットは、このターンから Leningrad を攻撃できる。枢軸軍ユニットは、このラウンドには Leningrad のみを攻撃できる。	2	1
13	3 クリミア戦*		Sevastopol に対する1攻撃について、ソ連軍要塞の効果を無効にする。	2	1
14	5 ブラウ作戦*	「ヒトラーの指揮権掌握」後にプレイできる。	枢軸軍は、自軍が占めるいずれかのスペース内に5戦闘マーカーを置く（複数国籍スペースを含む）。このラウンドのソ連軍に対する全攻撃に+1 DRM。枢軸軍ユニットは、Stalingrad、Maikop、Armavir を攻撃できる。	4	2
15	3 狼群戦法	「対潜水艦戦の勝利」の後にはプレイできない。	次のカード引きフェイズには、連合軍の手札規模が2枚減少する。	2	1
16	5 シュペーア*	「総力戦」の後にはプレイできない。	第5装甲軍、第6SS装甲軍、「国家総動員」イベントのプレイを認める。	4	2
17	2 バンザイ！*	41年秋季の後にプレイ。	連合軍プレイヤーは、マップ、予備ボックス、除去ユニット・ボックスの順番で2個英連邦軍団を取り去る。	2	0
18	2 悪魔の園*		1 防御戦闘について、砂漠スペースを山岳スペースとして扱う。	2	0
19	3 ルフトヴァッフェ補給*		1 スペース内のいずれかのOOS 枢軸軍ユニットの上にルフトヴァッフェ補給マーカーを置く。そのスペース内のユニットは、このターンの防御と損耗についてのみ限定補給下になる。	2	1
20	2 カムフーパー防衛線	ターン14の後にはプレイできない。	このターンにプレイされた「英爆撃機軍団」の効果を無効にする。	2	0

2 1	5	ヘルクレス作戦*	もしも連合軍ユニットが Benghazi 又は Algiers に存在するとプレイできない。	枢軸軍支配マーカーをマルタ島に置く。Tripoli/Tunis まで海上で完全補給をたどれる。	4	2
2 2	4	独軍の増援*		アフリカ装甲軍を Tripoli に置く。リビア/エジプト内の1個補給下装甲軍団を予備ボックスに取り去る。	3	1
2 3	4	枢軸衛星国*	もしも枢軸軍が Kiev と Odessa を補給下で支配しているとプレイできる。	イタリア第8軍を Odessa へ、ハンガリー第2軍を Kiev へ。	3	1
2 4	3	独軍の増援*		予備ボックス内に、1個装甲軍団と1個SS装甲軍団を置く。	2	1
2 5	4	シュトゥーカ	1941～43年の夏/秋季のみにプレイできる。	このラウンドのソ連軍に対する独軍の全攻撃に+1 DRM。	3	1