

枢軸軍「総力戦」カード

ID	ps	名称	必要条件	説明	補充	
					独	枢軸
26	5	総力戦！*	「ヒトラーの指揮権掌握」後にプレイ。	もしも、枢軸軍VPが11以上であると、20VPを加える。枢軸軍は、もはや自動的勝利では勝てない。装甲補充限度が3に増加する。	4	2
27	3	ツィタデレ作戦*	「ヒトラーの指揮権掌握」後にプレイ。	枢軸軍は、自軍が占めるいずれかのスペース内に2戦闘マーカーを置く。ソ連軍の防御射撃に+2DRM。このラウンドに、独装甲軍が複数のLCUが存在するソ連国内のスペースに前進して確保すると、1VPを加える。そのような前進が行なわれないと、1VPを差し引く。	2	1
28	2	スコルツェニー*	「枢軸」又は枢軸軍が Rome を支配した後にプレイ。	1VPを加える。	2	0
29	2	FW-190	「P-51ムスタング」の後にはプレイできない。	このターンにプレイされた「米第8空軍」の効果は無効にする。1VPを加える。	2	0
30	2	ケッセルリンク		イタリア/シシリーに存在する独軍ユニットの防御射撃に+1DRM。	2	0
31	4	枢軸*	連合軍の Messinaの支配又はM、O、R、T海岸への侵攻の後にプレイ。	独軍LCUは、Bologna/La Spezia の南のイタリア/シシリーで活動できる。「スコルツェニー」のプレイを認める。	3	1
32	5	独軍の増援*		[第10軍]と[第14軍]を置く。予備ボックス内に2個軍団を置く。	4	2
33	5	独軍の増援*		[第15軍]と[第19軍]を置く。予備ボックス内に2個軍団を置く。	4	2
34	5	独軍の増援*		第8軍を置く。予備ボックス内に1個軍団を置く。	4	2
35	5	独軍の増援*	「シュペーア」の後にプレイ。	[第5装甲軍]を置く。予備ボックス内に1個装甲軍団を置く。	4	2
36	5	独軍の増援*	「シュペーア」の後にプレイ。	第6SS装甲軍を置く。予備ボックス内の1個SS装甲軍団を置く。	4	2
37	4	独軍の増援*		第1降下猟兵軍を置く。	3	1
38	3	大西洋の壁*		A~I海岸に連結するいずれか2スペースに段階1の大西洋の壁塹壕を置く。	2	1
39	5	東方の壁*		ソ連国内で、完全補給下の独軍の軍を含まないいずれかのスペース内に段階1塹壕マーカーを3枚置く。	4	2
40	3	対パルティザン掃討戦		2パルティザン・マーカーを取り去る。	2	1
41	3	パンター		独軍装甲ユニットの攻勢又は防御射撃に+1DRM。	2	1
42	3	ティーガー		独軍装甲ユニットの防御射撃に+1DRM。	2	1
43	3	パンツァーフアウスト*		攻撃している1ソ連軍機械化ユニットは、戦闘の解決前に1ステップを失う。	2	1
44	2	国民突撃隊*		大ドイツのスペース内の防御射撃に+1DRM。	2	0
45	4	報復兵器		1VPを加える。	3	1
46	3	マンシュタイン*		このターンの独軍の命令を無効にする。	2	1
47	2	モーデル		ソ連軍に対する独軍ユニットの防御射撃に+1DRM。	2	0
48	2	ハインリーチ		攻撃側のソ連軍に対する独軍ユニットの防御射撃に+1DRM。	2	0
49	2	ヴァイクス*		ソ連軍に対する独軍ユニットの攻勢射撃に+1DRM。	2	0
50	4	東方義勇軍*	春の雪融け中には、プレイできない。	連合軍プレイヤーは、手札にある2~4、13、17、24、31、37、39のカードを明らかにせねばならない。ターン終了時に、未プレイのカードを明らかにせねばならない（カード上のナンバーは誤り）。	3	1
51	2	対パルティザン掃討戦		2パルティザン・マーカーを取り去る。	2	0
52	4	国家総動員*	「シュペーア」の後で、ターン15の前にプレイ。	減少戦力の3個装甲軍を完全戦力面に返す。次のターンには、枢軸軍は自動的に7枚の手札を得る。次のターンから開始して、除去された装甲ユニットは再建できない。	3	1
53	4	ラインの守り作戦*	「ヒトラーの指揮権掌握」後の秋/冬季ターンにプレイ。	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、第5装甲軍と第6SS装甲軍の非ソ連軍ユニットに対する攻撃で+2DRMが得られる。	3	1
54	2	総統地下壕*	「国家要塞」の後にはプレイできない。	Berlin に段階1の塹壕を置く。	2	0
55	3	国家要塞*	「総統地下壕」の後にはプレイできない。	Munich に国家要塞補給マーカーを置く。これは、全ての目的において通常の枢軸軍補給源として扱われる。	2	1