

枢軸国戦略カード和訳

年	No.	タイプ	数値	イベント名称	イベント制限	イベント効果
1943	1	E	1	総統指令第51号* [Führer Directive 51]		Forced Labor及びRommelのプレイを認める。
	2	E+0	1	OKWの仲裁* [OKW Intervenes]		Order from Berlinの直後の枢軸軍アクション・ラウンドにプレイした場合、そのイベントを無効にする。
	3	E	4	ジェット迎撃機 [Jet Interceptor]	1943年夏季にプレイできない。Bodenplatteの後にプレイできない。	連合軍のSAC任務のいずれか一つを無効にする（枢軸軍プレイヤーの選択）。
	4	E+0	3	ケッセルリンク [Kesselring]	1945年にプレイできない。	イタリア国内にいる枢軸軍ユニットは、このアクション・ラウンドに限定補給の効果は無視できる。
	5	E	3	連合軍の内紛 [Coalition Strife]	ドイツ国内のいずれかのヘクスが連合軍支配である場合、プレイできない。	そのターンの残りの間、英軍及び米軍両方のユニットを含むヘクスの活性化コストを1増加させる。
	6	E	3	U-ボートの攻勢 [U-Boat Offensive]	Brest、Bordeaux及びBergenが連合軍支配である場合はプレイできない。	次の連合軍アクション・ラウンドに連合軍のAnti-Submarine Warfareプレイにより無効化されなかった場合は、枢軸軍は1 VPを加える。
	7	E	2	ロンメル* [Rommel]	Führer Directive 51の前にプレイできない。Valkyrie後にプレイできない。	枢軸軍機械化ユニットは、今やフランス国内の連合軍橋頭堡ヘクスを攻撃することができる。
	8	E+0	2	アイヒェ* [Eiche]	Italian Surrenderの前にプレイできない。1945年にプレイできない。	Italian Social Republicのプレイを認める。
	9	C	1	88mm砲 [88mm Guns]		連合軍の攻撃は-1drmを被る。そのターンの残りの間、各アクション・ラウンド毎に、1回の連合軍の攻撃を修正するために使用できる。
	10	E+0	2	パットン罷免* [Patton Sacked]	1944年春季の後にプレイできない。Patton Reinstatedにより無効にされる。	US第7軍を含む攻撃の+1drmを無効にする。
	11	E	3	シュペーア* [Speer]		補充ポイントのためにプレイする。5th Panzer Army、6th Panzer Army、Production Miracleのプレイを認める。
	12	E	3	シュヴァインフルト* [Schweinfurt]	P-51 Escortsの後にプレイできない。P-51 Escortsにより無効にされる。	次の空軍フェイズから開始して、連合軍のSACマーカーを産業攻撃任務に割り当てることができない。
	13	C	2	奇襲攻撃* [Surprise Attack]	攻撃には、ドイツ軍の完全戦力の軍ユニットを含まなければならない。	枢軸軍の攻撃は、右への1コラムシフトを受け取る。
	14	C	1	鉄十字章 [Iron Cross]		連合軍の攻撃は、-1drmを被る。そのターンの残りの間、各アクション・ラウンド毎に、1回の連合軍の攻撃を修正するために使用できる。
	15	E+0	3	フォン・フィーディングホフ* [von Vietinghoff]	防御ヘクスがイタリア国内でなければならない。	少なくとも1つの機械化ユニットを含む枢軸軍の攻撃は、元の戦闘比もインプレイの他の戦闘カードも考慮せずに、サイの目修正なしの2対1コラムで行われる。
	16	E	4	強制労働* [Forced Labor]	Führer Directive 51の前にプレイできない。	ドイツ軍要塞ユニットを、減少面を上にして、Bordeaux、St.Nazaire、Cherbourg、Le Havre、The Scheldt、Amsterdam、Marseilles、 La Rochelle に配置する。War Crimes UncoveredのVP罰則を増加させる。
	17	E+0	2	イタリア軍の武装解除* [Italian Disarmament]	イタリアが降伏する前にプレイできない。	イタリアが降伏した後、いずれかのアクション・ラウンドにプレイする。ドイツの軍ユニットは、アルノ川以南のヘクスに進入することができる。

年	No.	タイプ	数値	イベント名称	イベント制限	イベント効果
1943	18	E	3	枢軸軍の増援* [Axis Reinforcements]	最初にOKW予備ボックスに配置しなければならない。	SS装甲 1 個軍団及びドイツ軍装甲 1 個軍団
	19	E+0	2	フォン・マンシュタイン [von Manstein]	von Manstein Dismissedの後にプレイできない。	Disaster in the Eastの後の枢軸軍アクション・ラウンドにプレイした場合、そのカードの効果を無効にする。
	20	E	4	大西洋の壁(貼付け師団)* [Atlantic Wall [Static Divisions]]	Overlordの後にプレイできない。	オランダ、ベルギー、フランス国内にある減少面要塞ユニットを、減少面から完全戦力面に裏返す。
	21	E	3	イタリア社会共和国* [Italian Social Republic]	Eicheの前にプレイできない。	1 VPを加える。Milanがイタリア軍ユニット (のみ) の補給源になる。除去されたイタリアの軍団を再建できる。
	22	C	1	フォン・ルック* [von Luck]		フランス国内での連合軍の攻撃は-1drmを被る。カードは現在のアクションラウンドの終了時に永久除去される。
	23	C	1	砲兵支援* [Artillery Support]		枢軸軍の攻撃は、+1drmを獲得する。そのターンの残りの間、各アクション・ラウンド毎に、1 回の枢軸軍の攻撃を修正するために使用できる。
	24	E	2	V-1ぶんぶん爆弾* [V-1 Buzz Bombs]	V-1ヘクスが両方とも連合軍支配である場合又は Infrastructure Collapseの後にプレイできない。 V-2 Rocketsのプレイを認める。	V-1ヘクスが両方とも確保されるまで、各戦略カード引きフェイズに、連合軍の手札規模を 1 枚減少させる。
	25	C	1	ティガー大隊 [Tiger Battalions]		少なくとも 1 個の機械化ユニットを含むヘクスにいる枢軸軍ユニットは、+1/-1drmを獲得する。そのターンの残りの間、攻撃と防御の両方のため、アクション・ラウンド毎に 1 戦闘に使用できる。
	26	C	1	ヴィットマン* [Wittman]	1944年にのみプレイすることができる。	連合軍の攻撃は、元の戦闘比もインプレイの他の戦闘カードも考慮せず、サイの目修正なしの1対1コラムで行われる。
	27	E	4	V-2ロケット* [V-2 Rockets]	Infrastructure Collapseの後にプレイできない。 Infrastructure Collapseにより無効にされる。	V-1 Buzz Bombsの後、いずれかのターン又は1945年に開始するいずれかのアクション・ラウンドにプレイする。各戦略カード引きフェイズに、連合軍の手札規模を 1 枚減少させる。
	28	E+0	2	海峡の嵐* [Channel Storm]	1945年にプレイできない。Roundup又はOverlordの後のいずれかのアクション・ラウンドにプレイする。	UK予備ボックスに補給線をたどるヘクスにいる連合軍ユニットは、次の連合軍アクション・ラウンドは限定補給となる。
	29	C	1	秘密再配置* [Secret Redeployment]	目的地ヘクスは、補給下でなければならない。	枢軸軍プレイヤーは、ドイツと/又はOKW予備にある2ユニットまでを、特定の攻撃又は防御ヘクスに移動させることができる。戦闘比を判定しなおす。
	30	E+0	2	パンター旅団* [Panther Brigades]	Production Miracle後のいずれかのアクション・ラウンドにプレイする。	補充ポイントのためにプレイする。ポイントは、機械化ユニットにのみ消費することができる。
1944	31	E+0	3	リュティヒ* [Luttich]	防御ヘクスは、フランス国内でなければならない。	少なくとも1つの機械化ユニットを含む枢軸軍の攻撃は、元の戦闘比もインプレイの他の戦闘カードも考慮せず、サイの目修正なしの2対1コラムで行われる。
	32	E	2	枢軸軍の増援* [Axis Reinforcements]	Speerの後のいずれかのアクション・ラウンドにプレイする。	第 5 装甲軍
	33	C	1	悪天候 [Severe Weather]	秋及び冬ターンにのみプレイできる。	このアクション・ラウンド全体の間、航空優勢による+1drmを無効にする。地上支援を付与する連合軍航空マーカを空軍表に戻す。

年	No.	タイプ	数値	イベント名称	イベント制限	イベント効果
1944	34	E+0	3	モデル* [Model]	ノルウェイ、デンマーク、イタリア国内のヘクスに移動/攻撃マーカーを配置するために使用することはできない。	枢軸軍の攻撃は、+1drmを獲得する。防御ヘクスが第1空挺軍を含む場合は+2drmを獲得する。
	35	E	3	枢軸軍増援* [Axis Reinforcements]	Speerの後のいずれかのアクション・ラウンドにプレイする。	第6装甲軍
	36	E+0	2	合成燃料の備蓄 [Synthetic Fuel Reserves]	国家基盤崩壊後にプレイできない。	このアクション・ラウンドは、Fuel Shortagesの効果が無効にする。
	37	E+0	3	秋の霧* [Autumn Mist]	1944年秋季の前にプレイできない。	少なくとも1つの完全戦力機械化ユニットを含む枢軸軍の攻撃は、元の戦闘比もインプレイの他の戦闘カードも考慮せず、サイの目修正なしの4対1コラムで行われる。
	38	E	2	枢軸軍の増援* [Axis Reinforcements]		第1降下猟兵軍
	39	E	4	生産の奇跡* [Production Miracle]	国家基盤崩壊後にプレイできない。Speerの後のいずれかのアクション・ラウンドにプレイする。Panzer RefitとPanther Brigadesのプレイを認める。	機械化補充の上限が3に増加する。補充ポイントのためにプレイする。
	40	E	4	装甲再建* [Panzer Refit]	国家基盤崩壊後にはプレイできない。Production Miracleの後のいずれかのアクションラウンドにプレイする。	除去された枢軸軍機械化ユニットは完全戦力で再建される。補給下の減少戦力機械化ユニットは完全戦力面に裏返す。枢軸軍機械化ユニットはもはや補充を受け取ることができない。
1945	41	E+0	3	国民突撃隊* [Volkssturm]	Parisが連合軍支配下になった後のいずれかのアクション・ラウンドにプレイする。	ドイツの工業センター又はWヘクスへの連合軍の攻撃は、-1drmを被る。
	42	E+0	1	ボーデンプラッテ* [Bodenplatte]	ゲームの残りの間、Jet Interceptorsのプレイを妨げる。	枢軸軍プレイヤーは、サイコロを振る。1-3で1VPを減少させる。4-6で1VPを加える。
	43	E+0	3	ノルトヴィント* [Nordwind]		少なくとも1つの完全戦力機械化ユニットを含む枢軸軍の攻撃は、元の戦闘比もインプレイの他の戦闘カードも考慮せずに、サイの目修正なしの3対1コラムで行われる。
	44	E+0	2	体当たり戦術* [Ramming Tactics]		枢軸軍プレイヤーは、サイコロを1つを振る。1-3で1VPを減少させる。4-6でSAC任務を1個取り去る（枢軸軍の選択）。
	45	E	3	枢軸軍の増援* [Axis Reinforcements]	Berlinの3ヘクス以内に連合軍支配下ヘクスができるまではプレイできない。Enemy at the Gatesの後にはプレイできない。	第12軍、1個GE軍団。東部戦線ボックスに配置する。
	46	E	4	電動Uボート* [Electro U-boats]	国家基盤崩壊後にプレイできない。	連合軍は、Bremenヘクスを支配し損なった各戦略カード引きフェイズに、手札上限を1枚減少させる。
	47	C	2	焦土 [Scorched Earth]		連合軍が戦闘に勝利した場合、連合軍の戦闘後前進は最大1ヘクスに限定される。そのターンの残りの間、各アクション・ラウンド毎に、1回の連合軍の攻撃を修正するために使用できる。
	48	E+0	3	ヤルタ* [Yalta]	Tehranの前にプレイできない。FDR Diesの後にプレイできない。	Stalin Betrayedのプレイを妨げる。

年	No.	タイプ	数値	イベント名称	イベント制限	イベント効果
1945	49	E	1	人狼* (ドイツ人パルチザン) [Werewolf[German Partisans]]		ドイツ国内のヘクスでアクション・ラウンドを開始する連合軍ユニットは、ゲームの残りの間、1移動力を失う。
	50	E	2	ドレスデン炎上爆撃* [Dresden Firebombing]	Stalin Betrayed又はEnemy at the Gatesの後にプレイできない。	Thunderclap後のいずれかのアクション・ラウンドにプレイする。1 VPを加える。
	51	E+0	1	ヒトラー死去* [Hitler Dies]	ヒトラー・マーカーが既に除去されている場合はプレイできない。Donitzのプレイを認める。	ヒトラー・マーカーをマップから取り去る。
	52	E	3	門前の敵* [Enemy at the Gates]	Stalin Betrayedの後はプレイできない。	ソヴィエト軍占領地域ヘクス及び東部/バルカン戦線ボックスにいる枢軸軍ユニットは除去される。連合軍ユニットは、ソヴィエト軍占領地域ヘクスに進入できない。Disaster in the East及びDisaster in the Balkansのプレイを妨げる。
	53	E	1	デーニッツ* [Donitz]	ヒトラー・マーカーが現在マップ上にある場合、又はドイツ国内の全ヘクスが連合軍又はソヴィエト軍の支配下にある場合、プレイできない。第1アクション・ラウンドにプレイしなければならない。	現行ターンの完了時にゲームは終了する。
	54	E	2	樽の底* [Bottom of the Barrel]		補充ポイントのためにプレイする。ポイントは、機械化又はイタリア軍のユニットのためには使用できない。
	55	E	4	アルプス要塞* [Alpenfestung]	ヒトラー・マーカーが既に除去されている場合、プレイできない。	Alpenfestung要塞ユニットをSalzburgヘクスに配置する。Salzburgが枢軸軍の補給源となる。