

LA GUERRA DI STALIN

Il Fronte Orientale, 1941-1945

1.0 INTRODUZIONE

La Guerra di Stalin è un gioco per due giocatori che simula il corso della seconda guerra mondiale nel fronte orientale, dall'invasione tedesca dell'Unione Sovietica il 22 giugno 1941 alla caduta di Berlino nel maggio 1945.

Le regole sono organizzate in capitoli numerati, con alcuni paragrafi (ad esempio 2.1 e 2.2). I riferimenti alle regole sono indicati con il numero di paragrafo tra parentesi.

2.0 COMPONENTI

Il gioco comprende:

- Una mappa
- 88 pedine grandi
- 280 pedine piccoli
- 2 tabelle di aiuto al gioco
- un fascicolo con le regole
- un fascicolo con l'esempio di gioco
- 110 carte strategiche
- due dadi a 6 facce

2.1 La Mappa

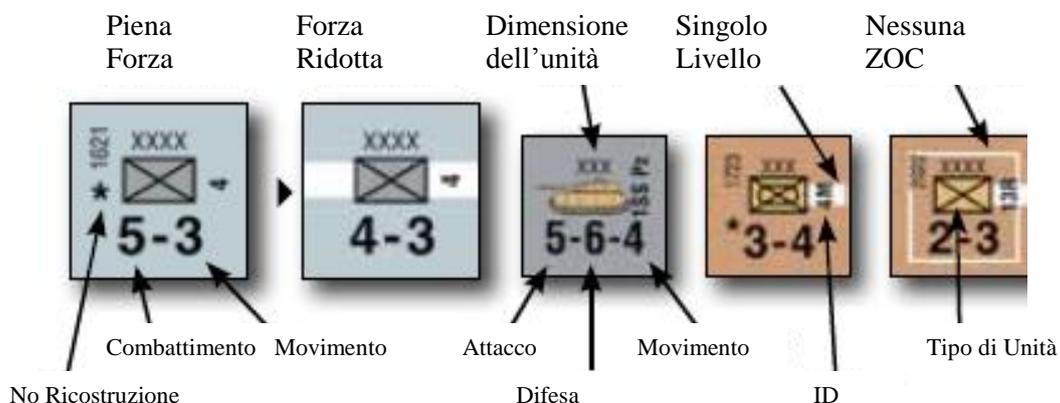
La mappa è divisa in esagoni, sovrapposti alla mappa del terreno dove vennero combattute le campagne del 1941-45. I singoli esagoni contengono vari simboli a rappresentare i diversi tipi di terreni. Questi sono mostrati nella Legenda stampata sulla mappa, mentre gli effetti sono riportati nella Tabella del Terreno. La mappa contiene inoltre varie tabelle che sono state tradotte alla fine delle regole.

Vi sono sulla mappa due Zone Logistiche dell'Asse: la Zona Paulus (Russia, ad est della linea Paulus), e la Zona del Caucaso (Russia, a sud della linea del Caucaso).

2.2 Le Pedine

2.2.1 Unità combattenti

Le unità combattenti sono due dimensioni; le pedine grandi sono dette LCU (unità combattente grande) e quelle piccole SCU (unità combattente piccola). Le LCU sono le Armate, le SCU sono i Corpi, eccetto per l'Unione Sovietica dove le LCU rappresentano Fronti e le SCU Armate o Corpi. Le SCU sono forze di consistenza tra 20.000 e 60.000 uomini. Le LCU rappresentano ancora maggiori concentrazioni di truppe (fino a 300.000 uomini) con supporto di artiglieria pesante, unità aeree, ecc.



I numeri nella parte bassa di una Unità Combattente (CU) sono la sua Forza di Combattimento e la Capacità di Movimento. Alcune CU hanno due numeri nella parte bassa della pedina, altre ne hanno tre. In quest'ultimo caso i primi due numeri sono La Forza di Attacco e quella di Difesa (da sinistra al centro rispettivamente), che si usano a seconda se l'unità stia attaccando o difendendo.

- La Forza di Combattimento è la misurazione della capacità dell'unità di causare danno nel Combattimento.
 - La Capacità di Movimento (MA) è la misurazione della capacità di un'unità di muovere.
- Notate che una SCU può essere più debole in Combattimento rispetto ad una LCU con una Forza di Combattimento inferiore perché le LCU effettuano il Fuoco Offensivo e Difensivo su una Tabella di Fuoco migliore rispetto alle SCU. Gran parte delle LCU ed SCU sono stampate su entrambi i lati della pedina. I due lati sono detti livelli (di forza). Gran parte delle CU hanno due livelli, sebbene alcune più deboli ne abbiano uno soltanto: queste ultime sono identificate da una "mezza striscia" sopra il loro numero di ID per consentire ai giocatori di identificarle senza doverle girare. Per le unità con due livelli, il fronte della pedina rappresenta l'unità a piena forza ed il retro la rappresenta a forza ridotta. *Eccezione: le pedine di Partigiani sono Inattiva (fronte) e Attiva (retro).*
- Nota: molte LCU tedesche hanno 4 livelli di forza, rappresentati su due diverse pedine. Quando sono eliminati i primi due livelli, l'unità viene rimpiazzata sulla mappa dalla sua seconda pedina.*
- Alcune CU hanno un asterisco nell'angolo in alto a sinistra della pedina. Questo indica che quel livello dell'unità non può essere ricostruito. Un'unità che ha tale asterisco su tutti i suoi livelli viene rimossa permanentemente dal gioco quando viene eliminata.

2.2.2 Segnalini

Vi sono molti segnalini inclusi nel gioco, il cui uso viene descritto nelle regole.

2.2.3 Abbreviazioni sulle pedina

GE = tedesco IT = italiano
 RO = romeno SU = sovietico
 HU = ungherese

2.2 Le Carte Strategiche

Valori RP

Valore	Fanteria	Carri	Minore	ID#
OPS	GE	GE	Asse	della carta

The image shows a strategic card for the game 'Total War'. At the top, there are several colored boxes containing numbers: a red box with '3', a blue box with '2', and two green boxes with '1'. To the right of these boxes is the text 'TOTAL WAR'. Below this is a black and white photograph of a battle scene. Underneath the photo, the card title 'Backhand Blow' is written in large, bold letters, followed by a red 'CC' icon. Below the title is a block of text describing the event's mechanics. On the right side of the card, there are several arrows pointing to different parts, each with a label: 'Tipo di Carta' points to the 'TOTAL WAR' text; 'Nome dell'Evento' points to the photograph; 'Carta di Combattimento' points to the 'CC' icon; 'Asterisco (rimuovere dal gioco quando è giocata come Evento)' points to the asterisk in the title; and 'Testo dell'Evento' points to the main text block.

2.3.1 Ciascun giocatore ha il proprio mazzo di 55 Carte Strategiche, suddivisi in due gruppi: 25 carte di Blitzkrieg e 30 di Guerra Totale. Il gioco inizia con le sole carte di Blitzkrieg.

2.3.2 Tutte le Carte Strategiche possono essere giocate come Punti Operazionali (OPS) o come Punti Rimpiazzo (RP). Le carte Strategiche/Evento possono anche essere giocate come carta evento. Le carte Strategiche/Combattimento possono essere giocate anche come carte Combattimento durante il combattimento.

2.3.3 Le Carte Strategiche che hanno un asterisco (*) dopo il nome dell'evento devono essere rimosse dal gioco immediatamente dopo essere state giocate come carta Evento o Combattimento.

3.0 TERMINOLOGIA ED ABBREVIAZIONI

*: Se una Carta Strategica con questo simbolo viene giocata come Evento o Carta Combattimento, viene rimossa permanentemente dal gioco dopo questo Round di Azione. Non viene rimossa dal gioco se usata come carta OPS o RP.

Asse: termine collettivo per le forze tedesche, romene, ungheresi e italiane, e per l'unità tedesca Vlassov.

Carta di Combattimento [CC]: una carta che viene usata per influenzare la risoluzione del combattimento. Tali carte hanno il valore OPS in rosso e la nota "CC" sulla destra del nome dell'evento. Le Carte di Combattimento sono considerate Carte Evento.

Capacità di Movimento (MA): il numero massimo di Punti Movimento che un'unità può spendere ogni turno.

Casella degli Altri Fronti [Other Fronts]: una casella sulla mappa che si usa per tenere le unità allontanate dal fronte orientale mediante il gioco di Eventi di carte strategiche. Le unità che entrano in tale casella a forza ridotta rimangono a forza ridotta sino a quando non rientrano in gioco.

Controllo dell'esagono: i giocatori devono registrare chi controlla quanto segue: Città, Porti, Fortezze, Petrolio e esagoni che danno Punti Vittoria. Il controllo su questi esagoni varia passando la nemico nel momento in cui un'unità nemica vi entra, nonché durante la Fase di Attrito in particolari circostanze (13.3.9). Vi sono segnalini di controllo per questo fine.

Esagono di Punti Vittoria (VP): qualsiasi esagono contenente una stella gialla. Quando cambia il controllo di tali esagoni, il segnalino VP sulla Tabella Generale varia di 1 a favore del nuovo controllante.

Festung: Fortezze dichiarate dal giocatore dell'Asse.

Forza di Combattimento: la capacità offensiva e difensiva di un'unità, usata per risolvere il combattimento sulle Tabelle di Fuoco. Alcune unità hanno tale forza suddivisa in Forza di Attacco e di Difesa distinte.

Fuori Rifornimento (OOS): Le unità prive di una linea di rifornimento che porta ad una fonte di rifornimento.

Germania: la Germania è definita con l'area della "Grande Germania", include il "Governo Generale" e l'esagono che contiene Königsberg (questo è importante per il piazzamento delle unità tedesche).

Giocatore Attivo: il giocatore che svolge una azione durante la sua parte del Round di Azione.

Governo Generale: la parte della Polonia annessa alla Germania.

Linee Logistiche: la mappa è divisa in due Linee Logistiche: la Linea Paulus e la Linea del Caucaso. Le unità dell'Asse nelle zone definite da queste linee possono avere minori capacità di movimento e combattimento.

Mazzo: il mazzo di carte, posto a faccia in giù, dal quale i giocatori pescano le loro mani al termine di ogni turno.

Nome dell'evento: il nome dell'evento, se sottolineato, indica che l'evento è prerequisito per un altro evento. Vi sarà un segnalino per questo evento, nonché per altri eventi con effetti a lungo termine. I giocatori possono usare i segnalini sulla Tabella dei Turni per ricordare che l'evento è accaduto.

Numero di Perdita: il risultato di una Tabella di Fuoco durante il Combattimento.

OPS Conservati: OPS che un giocatore può conservare per l'uso durante round OPS seguenti del turno di gioco.

Pieno Rifornimento: stato di un'unità che può tracciare il rifornimento ad una fonte di rifornimento pieno.

Punti Movimento (MP): il costo per entrare in un esagono durante il movimento, come indicato nella Tabella del Terreno. Il costo di entrata in un esagono può essere di 1, 2 o 3 MP. Nota: alcuni lati d'esagono hanno un costo aggiuntivo in MP per l'attraversamento.

Punti Rimpiazzo (RP): i punti usati per ricostruire livelli di forza persi nel combattimento.

Rifornimento da Fortezza: un'unità che usa una fortezza come fonte di rifornimento (13.2.4).

Round OPS: qualsiasi round nel quale un giocatore spende OPS per Muovere o combattere.

Valore OPS: il numero di punti OPS che un giocatore può spendere per il movimento o combattimento in un Round di Azione. Ciascuna carta ha un valore OPS da 1 a 4.

Zona di Controllo (ZOC): la capacità delle unità combattenti di esercitare la loro influenza in esagoni adiacenti. Non tutte le unità hanno una ZOC (8.1).

4.0 PIAZZAMENTO DEL GIOCO

4.1 Piazzamento dei segnalini



4.1.1 Ponete il segnalino di Turno nello spazio Giugno 1941 sulla Tabella dei Turni.



4.1.2 Ponete il segnalino di Punti Vittoria (VP) nello spazio 7 ed i segnalini di Limite alla Mano tedesco e sovietico nello spazio 6 della Tabella Generale.



4.1.3 Ponete i segnalini di Punti Rimpiazzo (REPL) e di OPS Conservati [*Banked OPS*] nello spazio 0 della Tabella Generale.



4.1.4 Ponete i segnalini di OPS Consecutive di entrambi i giocatori nello spazio 0 della propria Tabella OPS Consecutive.

4.1.5 Mettete gli altri segnalini a portata di mano.

4.2 Piazzamento delle unità

4.2.1 Ponete le unità dell'Asse e sovietiche negli esagoni indicati nel capitolo 25.0.

4.2.2 Ponete da parte le unità che non iniziano in gioco. Possono entrare in gioco nel progredire del gioco.

4.3 Carte Strategiche iniziali

4.3.1 Mettete da parte le carte sovietiche da 1 a 6 per un uso successivo (vedere 7.1.3), poi mescolate le restanti carte sovietiche di Blitzkrieg e datene 6 al giocatore sovietico.

4.3.2 Mescolate le carte tedesche di Blitzkrieg e datene 6 al giocatore tedesco.

4.3.3 Mettete da parte le carte di Guerra Totale di entrambi i giocatori, saranno usate in seguito.

4.4 Regole speciali per Barbarossa

Nota: le regole che seguono servono per simulare l'impreparazione sovietica all'offensiva tedesca iniziale, l'operazione Barbarossa.

4.4.1 Il turno 1 (giugno 1941) è composto da un singolo Round di Azione dell'Asse, seguito da un singolo Round di Azione sovietico. Eccezione: se il giocatore dell'Asse ha l'evento *Volpe della Steppa*, e sceglie di giocarlo, gioca immediatamente una seconda carta (e questa seconda carta determina che tipo di Round è per le OPS Consecutive, 7.3.2). I giocatori possono svolgere qualsiasi Azione valida in questo round, eccetto che non possono ricevere Rimpiazzi né fare azione di Rinforzi.

4.4.2 Le unità iniziano il gioco nelle loro posizioni storiche. Di conseguenza, le unità dell'Asse non possono muovere il turno 1. Possono combattere, avanzare dopo il combattimento, e fare sfruttamento normalmente.

4.4.3 Nessuna unità può entrare in Ungheria nel turno 1.

4.4.4 Le unità sovietiche non possono muovere o attaccare in Romania nel turno 1.

4.4.5 Si controlla per l'attrito come al solito in questo turno (cioè controllate l'attrito dell'Asse al termine del Round di Azione dell'Asse e quello sovietico al termine del Round di Azione sovietico). Si segue poi il resto della sequenza di gioco di un normale turno di gioco, ignorando i Rimpiazzi.

4.4.6 Nel turno 1 (giugno 1941), i Corpi Panzer che fanno Sfruttamento ignorano tutti gli effetti del terreno non di palude.

4.4.7 Nei turni 1 (giugno 1941) e 2 (Estate 1941), i Fronti sovietici non possono partecipare ad attacchi contro esagoni che contengono solamente Corpi Panzer tedeschi.

4.4.8 Nei turni 1 (giugno 1941) e 2 (Estate 1941), i Corpi Meccanizzati sovietici in esagoni diversi non possono combinarsi ed attaccare esagoni che contengono solo Corpi Panzer tedeschi. Gli effetti delle Carte Combattimento o di Eventi non annullano questa restrizione.

4.5 Mobilitazione sovietica

4.5.1 Quale eccezione alle normali regole sui Rinforzi (7.5.2) durante il turno 2 (solamente), i sovietici possono giocare due carte come rinforzi. Notate che queste due carte devono essere giocate in due Round di Azione diversi e non consecutivi. Inoltre, il sovietico riceve OPS quando gioca queste due carte nel turno 2 (solamente). Questo consente al giocatore di spendere OPS per il movimento e combattimento come al solito, ma notate che in questo caso i rinforzi piazzati possono muovere, ma non attaccare, nel round in cui sono posti in gioco. Le unità di rinforzo sono piazzate all'inizio del round, prima che avvenga qualsiasi movimento. Quando sono giocate in questo modo, ciascuna di queste due carte rinforzi lasciano invariato il conteggio delle OPS Consecutive (7.3.2).

4.5.2 Inoltre, nel turno 2 (solamente) il sovietico riceve 3 RP automaticamente. Questi RP sono spesi durante la Fase dei Rimpiazzi, come al solito. Questo non ha effetto sul numero di giocate di RP che il sovietico può effettuare durante quel turno (cioè possono essere giocate sino a 2 altre carte per RP durante quel turno, 7.4).

5.0 DETERMINAZIONE DELLA VITTORIA

5.1 Regole Generali

5.1.1 Nel corso della partita i giocatori registrano il livello di punti vittoria (VP). Tale livello inizia a 7 ed aumenta di 1 quando l'Asse ottiene il controllo di un esagono VP, mentre diminuisce di 1 quando il sovietico ottiene il controllo di un esagono VP. Anche alcuni eventi influenzano il livello di VP.

5.1.2 Il giocatore dell'Asse ottiene una Vittoria Automatica in uno di quattro modi:

- Se il livello VP è 20 o più durante la Fase di Fine Turno di qualsiasi turno.
- Se il giocatore dell'Asse controlla tutti gli esagoni di Petrolio sulla mappa per due Fasi di Fine Turno consecutive.
- Se il giocatore dell'Asse controlla Mosca, Leningrado e almeno una tra Rostov e Sevastopoli per la fine del turno 4 (Inverno 1942).
- Se al termine del turno 8 (Inverno 1943) l'Asse controlla Mosca, Leningrado, Stalingrado e Sevastopoli, ed ha tagliato la linea di rifornimento a Baku (in modo che Baku non agisca più da fonte di rifornimento pieno per il sovietico – 13.2.3).

5.1.3 Il sovietico ottiene una Vittoria Automatica in uno di quattro modi:

- Se il livello VP è 0 o meno durante la Fase di Fine Turno di qualsiasi turno.
- Se il sovietico controlla Berlino, Budapest (sia Buda che Pest), Bucarest e Konigsberg al termine di qualsiasi Round di Azione sovietico.
- Se nessuna unità dell'Asse rifornita ha mosso ad est della Linea Logistica Paulus prima del termine del Turno 4 (Inverno 1942).
- Se il sovietico controlla tutti gli spazi VP nell'Unione Sovietica al termine di qualsiasi turno tra il 2 e il 12 (inclusi).

5.1.4 Lo Scenario Campagna termina se uno dei giocatori ottiene una Vittoria Automatica, o al termine del turno 18 (Estate 1945). Se nessuno ha ottenuto la Vittoria Automatica per la fine della Fase di Azione del turno 18, vince l'Asse. Non vi è la possibilità di pareggiare.

5.1.5 Lo Scenario da Torneo termina al completamento del Turno 8 (Inverno 1943). I giocatori contano il numero di spazi VP nell'Unione Sovietica che sono controllati dall'Asse in quel momento: il giocatore dell'Asse vince se controlla 9 o più spazi VP, il sovietico vince se sono controllati dall'Asse 8 o meno VP. Vedere il capitolo 22 per maggiori dettagli.

6.0 SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge in turni, ciascuno dei quali è suddiviso in Fasi e Segmenti che devono essere strettamente seguiti nell'ordine sotto indicato.

A. FASE DI AZIONE

Ogni Fase di Azione è divisa in cinque identici Round di Azione.

Ciascun Round di Azione è composto da un Round di Azione dell'Asse seguito da un Round di Azione sovietico. Il Round di Azione dell'Asse consente al giocatore dell'Asse di fare una azione; il Round di Azione sovietico consente al giocatore sovietico di svolgere una azione.

B. FASE DI ATTRITO

Il Segmento di Attrito dell'Asse ha luogo immediatamente alla conclusione del 5° Round di Azione dell'Asse. Il Segmento di Attrito sovietico ha luogo immediatamente alla conclusione del 5° Round di Azione sovietico. Durante i segmenti di Attrito, le unità OOS appartenenti al giocatore attivo sono eliminate e le Città, Porti, Petrolio ed esagoni VP amici OOS divengono controllati dal nemico (13.3.9).

C. FASE DEI RIMPIAZZI

SEGMENTO SOVIETICO: Il giocatore sovietico spende i Punti Rimpiazzo (RP) accumulati con il gioco di Carte RP in questo turno (7.4). Qualsiasi RP non speso viene perso.

SEGMENTO DELL'ASSE: Il giocatore dell'Asse spende i Punti Rimpiazzo (RP) accumulati con il gioco di Carte RP in questo turno (7.4). Qualsiasi RP non speso viene perso.

D. FASE DI PESCA DELLE CARTE STRATEGICHE

I giocatori possono scartare qualsiasi Carta Strategica rimanente in mano (7.6.2). Il sovietico decide per prima. Ciascun giocatore pesca poi le carte dal proprio mazzo portando la mano alla propria dimensione corrente (7.1.3). Ogni giocatore inizi con una mano di 6 carte. Le variazioni nel controllo degli esagoni di Petrolio e gli effetti di alcune Carte Evento possono variare la dimensione della mano di un giocatore (7.6).

E. FASE DI FINE DEL TURNO

- Il giocatore dell'Asse può rimuovere i segnalini amici di Trincea dalla mappa.
- Il giocatore sovietico può rimuovere i segnalini amici di Trincea dalla mappa.
- Qualsiasi OPS Conservata che rimane viene ora persa (ponete il segnalino di entrambi i giocatori a zero)

Se la guerra non è terminata per una Vittoria Automatica o per aver raggiunto il turno 18 (Estate 1945), spostate in avanti il segnalino di turno sulla Tabella dei Turni ed iniziate di nuovo la Sequenza di Gioco con il primo Round di Azione dell'Asse.

7.0 CARTE STRATEGICHE

7.1 Regole Generali

7.1.1 Le Carte Strategiche sono il cuore del gioco. I giocatori iniziano gran parte delle azioni, incluso il Combattimento, con il gioco di Carte Strategiche.

7.1.2 Ogni giocatore ha il proprio mazzo di Carte Strategiche, suddivise in due gruppi: Carte di Blitzkrieg e Carte di Guerra Totale. Si inizia con le Carte di Blitzkrieg. Le Carte di Guerra Totale sono aggiunte quando inizia la Guerra Totale.

7.1.3 Durante la Fase di Pesca delle Carte Strategiche di ogni turno, i giocatori pescano carte dal loro mazzo portando la loro mano alla dimensione corrente. Eccezione: nei turni 1 e dal 3 al 6, il sovietico riceve alcuni rinforzi automaticamente da carte che sono state messe da parte all'inizio della partita (4.3.1), e poi pesca carte dal suo mazzo per ripristinare la mano al suo limite corrente. Nello specifico:

- a) Durante il turno 1, pesca automaticamente le carte 1 e 2 (in modo che siano disponibili per l'uso nel turno 2).
- b) Durante il turno 3, pesca automaticamente la carta 3.
- c) Durante il turno 4, pesca automaticamente la carta 4.
- d) Durante il turno 5, pesca automaticamente la carta 5.
- e) Durante il turno 6, pesca automaticamente la carta 6.

7.1.4 Ciascuna Carta Strategica può essere usata in uno dei tre possibili modi seguenti: Operazioni (OPS), Punti Rimpiazzo (RP), o Evento. La stessa carta può essere usata allo stesso modo o in un modo diverso ogni volta che viene giocata, ma ciascuna carta può essere usata in un solo modo ogni volta che viene giocata. Eccezione: le giocate di Rinforzi durante la Mobilitazione Speciale sovietica (4.5).

7.2 Fase di Azione

7.2.1 Le Carte Strategiche sono giocate nel corso della Fase di Azione di ogni turno. Vi sono cinque Round di Azione per Fase di Azione. In ogni Round di Azione, ogni giocatore può effettuare una Azione.

7.2.2 Il giocatore dell'Asse svolge la prima Azione in ogni Round di Azione.

7.2.3 I giocatori proseguono alternandosi nello svolgimento delle Azioni sino a che ciascuno ha svolto cinque Azioni.

7.2.4 Quando i giocatori svolgono Round di Azione, registrano il tipo di round che hanno svolto usando i segnalini di Round di Azione, ponendoli sulle caselle stampate sulla mappa che corrispondono all'azione intrapresa in quel round. Queste caselle sulla mappa hanno colore verde se la corrispondente azione incrementa il conto delle OPS Consecutive, giallo se lo lascia invariato, grigio se lo riporta a zero. I giocatori registrano il numero di OPS Consecutive che hanno usato (7.3.2) ponendo il segnalino di OPS Consecutive sulla tabella delle OPS Consecutive presente sulla mappa.

7.2.5 Notate che, in diretto contrasto a gran parte degli altri giochi con carte, gran parte del movimento non richiede la spesa di OPS. Nello specifico, in qualsiasi fase di azione nella quale un giocatore ha giocato una carta per OPS, o un evento che ha dato OPS, o ha effettuato il primo dei due Round con OPS 0 Automatiche (sotto spiegato), quel giocatore è libero di muovere tutte le proprie unità. Notate che parte del movimento non richiede la spesa di OPS (7.3.3). In quest'ultimo caso il movimento verrà limitato dall'ammontare delle OPS che sono disponibili.

7.2.6 L'azione intrapresa in un Round di Azione dipende se il giocatore gioca una Carta Strategica o meno. Se il giocatore ha una Carta Strategica, ne può giocare una come Round OPS, RP, o Evento;
OPPURE

Se il giocatore non ha Carte Strategiche in mano, o sceglie di non giocare una, può svolgere un Round di Operazione Automatica con 0 OPS. Non si può porre alcun segnalino Blitz in seguito a combattimento in un tale round (è possibile il combattimento per OPS usate da "OPS Conservate" (18.0)). Un giocatore ha due opzioni quando effettua questo round. Primo, può muovere o combattere con qualsiasi unità. In questo caso il segnalino di OPS consecutive (7.3.2) rimane sul posto (non torna a zero) ed il numero di OPS ricevute in questo round non è influenzato dal segnalino di OPS consecutive. Secondo, un giocatore può scegliere di non muovere alcuna unità né attivare alcun spazio per il combattimento in un round con 0 OPS, nel qual caso il giocatore può ripristinare la conta delle OPS consecutive a zero e può scartare una carta dalla sua mano rimpiazzandola con una presa sopra il mazzo se lo desidera. Notate che vi sono restrizioni sull'esecuzione di Round con 0 OPS in un round di Rasputitsa (15.1.1).

7.3 Operazioni

7.3.1 Se viene giocata una Carta Strategica come Carta OPS, il giocatore può spendere un numero di Punti OPS pari al Valore OPS della carta modificato (7.3.2).

7.3.2 I giocatori ricevono meno OPS per Carte Strategiche che sono giocate in consecutivi round OPS. Questo viene registrato usando il segnalino di OPS Consecutive (uno per giocatore), che inizia il gioco nello spazio zero della tabella delle OPS Consecutive. Se un giocatore gioca una Carta Strategica come Carta OPS, ponete il segnalino di quel Round nella casella "Round OPS" sulla mappa. Questa casella ha colore verde per ricordare che una tale giocata incrementa la conta delle OPS Consecutive. Tale conta viene immediatamente incrementata di 1, e il segnalino di OPS Consecutive viene incrementato di conseguenza. Il numero di OPS ricevute per il gioco di questa carta viene poi ridotto del numero indicato nello spazio correntemente occupato dalla pedina di OPS Consecutive. In generale, si riceve una OPS di meno per ogni round consecutivo nel quale si giocano carte per OPS (ma notate l'eccezione per la Mobilitazione Sovietica (4.5.1) ed alcune giocate con "0 OPS" (7.2.6)). Questi effetti sono cumulativi e si trascinano da un turno all'altro. Quando, durante il proprio Round di Azione, un giocatore gioca una Carta Strategica per RP o come evento, o effettua un round con 0 OPS nel quale nessuna unità muove o viene coinvolta in combattimento (7.2.6), ripristinate immediatamente il segnalino di OPS a zero.

Esempio: supponete che la conta delle OPS Consecutive sia a 0 al termine del turno precedente (ad esempio, è stata giocata una carta per RP nell'ultimo Round di Azione del giocatore). Nel Round di Azione 1 il giocatore dell'Asse gioca una Carta Strategica da 4 OPS. Il segnalino di OPS Consecutive viene posto nella tabella delle OPS Consecutive sulla mappa nella casella "1°, Piene OPS" [1st, Full OPS], e si ricevono tutte e 4 le OPS con l'attivazione per movimento e combattimento. Se il giocatore dell'Asse gioca una Carta Strategica per OPS nel Round di Azione 2 e quella carta ha ancora un valore OPS di 4, il segnalino di OPS Consecutive viene posto nella casella "2°, -1 OPS" [2nd, -1 OPS] ed il giocatore riceve $4 - 1 = 3$ OPS. Se il giocatore dell'Asse gioca ancora una Carta Strategica per OPS nel Round di Azione 3 ed ha ancora un valore OPS di 4, il segnalino di OPS Consecutive viene posto nella casella "3°, -2 OPS" [3rd, -

2 OPS] e il valore della carta viene ridotto di 2 e varrà solo 2 OPS. Se, nel round seguente, il giocatore dell'Asse gioca una carta come Evento, la conta delle OPS Consecutive si interrompe e torna a zero.

7.3.3 Un giocatore è libero di muovere tutte le sue unità, con le restrizioni sotto indicate, in ogni Round di Azione nel quale gioca una carta per OPS, o effettua un Round da 0 OPS. Il movimento richiede la spesa di OPS solo nelle seguenti circostanze:

- Costa 1 OPS ad un gruppo di una o più unità amiche in ZOC nemica per uscire completamente dall'esagono nel quale inizia il Round di Azione. Comunque, se almeno una unità che ha iniziato il Round di Azione rimane lì, tutte le altre unità amiche possono uscire dall'esagono senza spendere alcuna OPS. Nota: il muovere unità in un esagono durante un Round di Azione non consente a tutte le unità che hanno iniziato nell'esagono di muovere senza spendere OPS. *Eccezioni: le unità amiche possono uscire da una ZOC nemica mentre avanzano dopo il Combattimento e durante il movimento di Sfruttamento senza dove spendere OPS.*
- Il Movimento Strategico (per ferrovia o mare) costa 1 OPS per unità mossa. Solo le SCU possono usare il Movimento Strategico (10.2). *Eccezione: Evacuazione Navale dell'Asse (10.2.7).*



7.3.4 Ponete un segnalino di Movimento [Move] in ogni esagono dove è stata spesa una OPS (questo è semplicemente per aiutarvi a registrare quante OPS sono state spese).

7.3.5 Dopo aver completato tutto il movimento, il giocatore attivo può usare qualsiasi OPS rimanente per indicare esagoni con un segnalino di Combattimento. Questi segnalini possono essere posti in qualsiasi esagono. Una volta posti tutti questi segnalini, le unità in quegli esagoni possono iniziare il Combattimento.

I bersagli degli attacchi possono non essere specificati in anticipo. Il Combattimento è sempre volontario, e nessuna unità è obbligata ad attaccare. Un'unità può muovere, inclusa la spesa di OPS per il movimento, e iniziare comunque il Combattimento se è stata spesa una OPS per piazzare un segnalino di Combattimento nell'esagono nel quale si è completato il suo movimento. Notate che gli esagoni possono ricevere sia un segnalino di movimento che di combattimento (costo totale 2 OPS).

7.4 Punti Rimpiazzo (RP)

7.4.1 Se viene giocata una Carta Strategica come Rimpiazzi (RP), il giocatore segna nella Tabella Generale il numero di RP indicati nella casella RP per ogni nazionalità. Il giocatore non può svolgere alcuna altra azione (es.: movimento) a parte il segnare gli RP in questo Round di Azione. *Eccezione: alcune Carte Strategiche consentono specificamente al giocatore sia di segnare RP che di svolgere l'Evento della carta o di usarla per OPS.* Questo è indicato nel testo della carta.

7.4.2 Il sovietico può giocare una Carta Strategica come RP due volte per turno.

7.4.3 Il giocatore dell'Asse può giocare una Carta Strategica come Carta RP una volta per turno. *Eccezione: il giocatore dell'Asse può giocare carte da 2 RP nei turni di primavera nel 1942 e 1943 solamente.* Il giocatore dell'Asse può anche giocare una Carta Strategica con un evento che dà RP come Evento ogni turno.

7.4.4 I giocatori non possono giocare una Carta Strategica come Carta RP se l'hanno giocata per lo stesso motivo nel loro Round di Azione precedente del turno corrente. Comunque, i giocatori possono giocare una Carta RP nell'ultimo Round di Azione di un turno e nel primo Round di Azione del turno seguente.

7.4.5 Gli RP sono spesi nel corso della Fase dei Rimpiazzi di ogni turno (14.0).

7.5 Eventi

7.5.1 Regole generali

7.5.1a Se viene giocata una Carta Strategica come Evento, si devono seguire le istruzioni della carta. Il giocatore non può muovere le unità a meno che non si esplicitamente permesso dall'evento.

7.5.1b Una carta può essere giocata come Evento anche se alcuni o tutti i suoi effetti non sono applicabili. Ad esempio, il sovietico può giocare l'evento Operazione Bagration, che come parte del suo effetto è l'attivazione di partigiani, anche se non vi sono partigiani sulla mappa.

7.5.1c Se viene giocata come Evento una Carta Strategica che ha un asterisco (*), viene rimossa permanentemente dal gioco al termine del Round di Azione. La carta non viene rimossa dal gioco se viene giocata come carta OPS o RP.

7.5.2 Carte Evento di Rinforzi

7.5.2a Ogni giocatore può portare nuove unità (rinforzi) in gioco usando Carte Strategiche che danno rinforzi come Evento. Solo gli Eventi con la parola "Rinforzi" nel nome dell'evento sono considerate carte Rinforzi. Si può giocare una sola carta Rinforzi per turno da parte di ciascun giocatore.

Eccezioni: 1. nessun giocatore può giocare una carta Rinforzi nel turno di Giugno 1941; 2. il sovietico può giocare due rinforzi nel corso della Mobilitazione Sovietica (4.5).

7.5.2b Se un giocatore non può piazzare sulla mappa tutti i rinforzi elencati su una carta, la carta può essere giocata ma le unità non piazzate sono eliminate permanentemente dal gioco.

7.5.2c Le unità di rinforzo sono poste nella capitale della nazione e/o in qualsiasi fonte di Rifornimento Pieno amica controllata, Città, o Fortezza di quella nazione (sempre che la città/fortezza sia in pieno rifornimento). Vi sono molte eccezioni indicate nelle Carte Evento e qui sotto:

- I Fronti di Guerra Totale (**TW**) sovietici (cioè le unità Fronte ricevute come rinforzi con le carte di Guerra Totale) sono scambiati uno ad uno con i Fronti di Blitzkrieg sovietici presenti sulla mappa, a forza piena o a forza ridotta, che siano in Rifornimento Pieno. Ponete il Fronte TW nell'esagono del Fronte Blitzkrieg che rimpiazza, mentre quello rimpiazzato viene rimosso dal gioco. I Fronti TW entrano a piena forza indipendentemente dalla forza del Fronte rimosso.

- Gran parte delle Armate sovietica di Guerra Totale con designazione "G" (da 4G ad 11G) sono scambiate una a una con SCU sovietiche dell'Esercito (solamente) a forza piena o ridotta presenti sulla mappa, che siano in Rifornimento Pieno. Ponete l'Armata della Guardia nell'esagono dell'Armata che rimpiazza, la pedina rimpiazzata viene rimossa dal gioco. L'Armata della Guardia entra a piena forza indipendentemente dalla forza dell'Armata Sovietica rimossa.
 - Le Armate Corazzate della Guardia sovietiche (le unità con la designazione **GT**) sono scambiate una a una con Armate Corazzate sovietiche a forza piena o ridotta presenti sulla mappa, che siano in Rifornimento Pieno. Ponete l'Armata Corazzata della Guardia nell'esagono dell'Armata Corazzata che rimpiazza, la pedina rimpiazzata viene rimossa dal gioco. L'Armata Corazzata della Guardia entra a piena forza indipendentemente dalla forza dell'Armata Corazzata rimossa.
 - Le unità italiane entrano a Bucarest e/o Odessa (in ogni caso se controllata dall'Asse).
 - La capitale dell'Ungheria è Buda.
- 7.5.3** Le unità di rinforzo elencate tra parentesi sono poste sulla mappa a forza ridotta.

7.5.4 Carta sovietica Evento Invasione

La carta sovietica *Mar Nero, Morte Nera* consente all'Armata Marine sovietica di muovere da qualsiasi porto amico sul Mar Nero a qualsiasi esagono costiero non occupato. Dopo lo sbarco, l'Armata Marine è sempre in rifornimento in un esagono costiero fintanto che il sovietico controlla un porto sul Mar Nero.

[N.d.T.: i fanti della Marina sovietica avevano uniformi nere, di qui il titolo della carta. Invasero le coste del Mar Nero nel febbraio 1943 vicino a Novorossijsk per liberare il porto ed aggirare le linee tedesche, ma l'operazione si rivelò un insuccesso, sebbene Novorossijsk venisse poi effettivamente liberata nel novembre 1943]

7.5.5 Carte di Combattimento

7.5.5a Le Carte di Combattimento (CC) sono Eventi che possono essere giocati durante il Combattimento per influenzarli. Primo, l'attaccante sceglie se giocare CC, e rivela le carte; poi il difensore fa lo stesso. Le CC sono le uniche carte che possono essere giocate nel Round di Azione avversario.

7.5.5b Se un giocatore gioca qualsiasi CC e vince il combattimenti, pone tali CC a faccia in su accanto a sé (Eccezioni: 1. CC che hanno un asterisco (*), che sono rimosse permanentemente dal gioco immediatamente dopo l'uso; 2. CC che specificano che possono essere usate una sola volta per turno, le quali sono immediatamente scartate). Il giocatore può, se desidera, usare queste carte a faccia in su per influenzare il combattimento in Round di Azione futuri. Le carte possono essere usate per influenzare un altro combattimento per Round di Azione (escluso quello corrente) iniziato da uno dei giocatori, nel quale valgano le condizioni di applicazione, per tutta la durata del turno (vedere però 7.5.5c). Notate che le CC sovietiche *Operazione Uranus* e *Sturmovik* sono eccezioni a questa regola. Influenzano tutti gli attacchi del round, indipendentemente dai risultati del combattimento, dopodiché sono scartate. Similmente, la CC dell'Asse *Supporto della Luftwaffe* rimane in essere per tutto il turno, indipendentemente dai risultati del combattimento.

7.5.5c Se un giocatore perde un combattimento ed ha usato qualsiasi CC, giocata specificamente per questo combattimento o derivante da un combattimento vinto in precedenza, scarta quelle CC.

7.5.5d Al termine di ogni turno, tutte le CC che sono giocate devono essere scartate anche se il giocatore è stato vittorioso in ogni battaglia nel quale la carta è stata usata. Ponete le carte nel mazzo degli scarti.

7.5.5e Una CC può essere usata massimo una volta per Round di Azione sino a quando non viene persa secondo 7.5.5c o 7.5.5d (Eccezione: *Operazione Uranus*, *Sturmovik* e *Supporto della Luftwaffe*, vedere 7.5.5b).

7.6 Dimensione della mano

7.6.1 Regole generali

La dimensione massima/minima della mano è la seguente:

- Massimo **7** carte per entrambi i giocatori.
- Minimo **4** carte per entrambi i giocatori. Eccezione: il giocatore dell'Asse non ha minimo nei turni dal 16 al 18.

La dimensione massima/minima della mano può variare per:

- Il controllo degli esagoni di Petrolio (17.1).
- Il gioco di alcuni Eventi che riducono la dimensione della mano.

7.6.2 Entrambi i giocatori hanno l'opzione di scartare qualsiasi o tutte le Carte Strategiche rimanenti in mano prima di pescare quelle nuove. I giocatori possono esaminare le carte che l'avversario scarta.

7.6.3 Se un giocatore deve pescare una Carta Strategica ma il suo mazzo è finito, rimescolate gli scarti e formate un nuovo mazzo.

7.6.4 Si ha la Guerra Totale (**TW**) all'inizio della Fase di Pesca delle Carte se è il turno 6 o seguente e viene soddisfatta una di queste condizioni:

- Uno dei giocatori ha rimosso 12 Carte Strategiche Evento con asterisco (*) dal gioco giocandole come Evento.
- I giocatori hanno rimosso un totale combinato di 20 Carte Strategiche Evento con asterisco (*) dal gioco giocandole come Evento.

Non si può avere la Guerra Totale prima del turno 6.

Quando si ha la Guerra Totale, ciascun giocatore aggiunge le sue carte di TW a tutti gli scarti ed alle carte Blitzkrieg non pescate e le rimescola formando un nuovo mazzo.

8.0 ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

8.1 Le seguenti unità hanno una Zona di Controllo quando sono in Rifornimento Pieno (13.1.2)

- Tutte le LCU.
- I Corpi Meccanizzati, le Armate Corazzate e le Armate Guardie sovietiche.

- I Corpi Panzer tedeschi.

Nessun'altra unità ha ZOC. Le unità prive di ZOC sono indicate dalla presenza di un quadrato bianco vicino ai lati della pedina. Le unità in rifornimento da fortezza (13.2.4) non hanno ZOC.

8.2 Le ZOC si estendono in tutti gli esagoni adiacenti, con le eccezioni seguenti: le ZOC non si estendono attraverso lati d'esagono intransitabili (cioè lati d'esagono di lago e mare), in esagoni di Fortezza o Festung; le ZOC dell'Asse non si estendono in un esagono con un segnalino di Zona Fortificata sovietica.

8.3 Tutte le unità si devono fermare quando entrano in ZOC nemica. Le unità in ZOC nemica possono uscire dall'esagono solo se un'unità amica rimane nell'esagono o se si spende una OPS per consentire all'unità(e) di muovere. Le unità non possono muovere direttamente da una ZOC nemica ad un'altra, o ritirarsi o tracciare il rifornimento attraverso una ZOC nemica (Eccezione: le unità amiche annullano le ZOC nemiche solo per la ritirata ed il rifornimento). Le ZOC non hanno effetto sull'Avanzata Dopo il Combattimento o sullo Sfruttamento. Ricordate anche che le unità che muovono in un esagono durante un Round di Azione non consentono a tutte le unità che hanno iniziato nell'esagono di muovere senza spendere una OPS (7.3.3).

9.0 RAGGRUPPAMENTO

9.1 Regole generali

9.1.1 Massimo 4 unità combattenti possono raggrupparsi in un esagono.

9.1.2 Vi può essere una sola LCU per esagono.

9.1.3 I seguenti tipi di unità non contano per il raggruppamento, ma ve ne può essere una sola per tipo per esagono:

- Stalin
- Il Bunker
- Zona Fortificata sovietica
- Partigiani (Attivi o Inattivi)

9.1.4 Il raggruppamento è in effetto sempre eccetto durante il movimento normale e strategico, sfruttamento, e ritirata (sebbene si applichi al termine del movimento, sfruttamento, e ritirata).

9.2 Regole speciali

9.2.1 Le unità ungherese e romene non possono mai raggrupparsi nello stesso esagono.

9.2.2 I partigiani non possono mai raggrupparsi con altre unità sovietiche.

10.0 MOVIMENTO

10.1 Regole generali

10.1.1 Gli esagoni di terreno aperto costano 1 MP per entrarvi indipendentemente dalla presenza di cittadine/città/fortezze/festung. I costi di movimento per altri tipi di terreni sono indicati nella Tabella del Terreno.

10.1.2 Se esistono più tipi di terreno in un esagono, l'unità paga il costo maggiore. Ad esempio, costa 2 MP per entrare in Astrakhan (esagono 3032).

10.1.3 Il movimento deve avvenire da un esagono ad un altro adiacente. Non si possono saltare esagoni.

10.1.4 Un'unità non può mai spendere più Punti Movimento (**MP**) di quanto è la sua Capacità di Movimento (**MA**), in un singolo turno. I MP non usati non possono essere accumulati per i turni futuri o trasferiti ad altre unità. *Eccezione: le unità possono sempre muovere di un singolo esagono (solamente), anche se il costo di tale movimento supera la sua MA, sempre che il movimento sia comunque legale. Ad esempio, una unità shock sovietica, con MA 2, può entrare in un esagono di montagna.*

10.1.5 Le unità rifornite dell'Asse che iniziano il loro movimento ad est della Linea Logistica Paulus nei turni dall'1 al 4 diminuiscono la loro MA di 1.

10.1.6 Le unità non possono entrare in un esagono che contiene unità nemiche. *Eccezione: le unità dell'Asse possono muovere attraverso, e raggrupparsi con, Partigiani sovietici inattivi.*

10.2 Movimento Strategico

10.2.1 Se viene giocata una Carta Strategica viene giocata come Carta OPS, il giocatore può usare anche il Movimento Strategico per muovere SCU. Il Movimento Strategico avviene nello stesso momento del movimento regolare. Comunque, un'unità non può usare il normale movimento o attaccare nello stesso round nel quale usa il movimento strategico. Costa 1 OPS per SCU muovere per ferrovia o per mare. Un giocatore può spendere OPS per fare il Movimento Strategico nello stesso Round di Azione nel quale spende anche OPS per altro movimento o attacchi.

10.2.2 Le unità possono muovere di qualsiasi distanza per ferrovia lungo la linea. Possono iniziare il loro movimento in ZOC nemica sempre che l'esagono contenga un'altra unità amica, e sempre che l'unità non usi di per sé il Movimento Strategico, ma non possono in seguito entrare in un esagono in ZOC nemica. Le unità dell'Asse che usano il movimento ferroviario possono ignorare una unità di Partigiani inattiva, ma devono fermarsi quando entrano in un secondo tale esagono in un singolo movimento ferroviario.

10.2.3 Un giocatore può usare tutti gli esagoni di ferrovia per il movimento ferroviario, sempre che possa tracciare una linea ininterrotta di esagoni di ferrovia priva di unità nemiche, ZOC nemiche, o esagoni controllati dal nemico di città/petrolio/VP/Porto/Fortezza, sino ad un esagono di rifornimento amico. *Eccezione: le unità dell'Asse non possono usare il movimento ferroviario nella USSR nei turni 1-4, o nelle Repubbliche Baltiche (Latvia, Estonia e Lituania) nei turni 1-2.*

10.2.4 Le unità dell'Asse non possono mai usare il movimento ferroviario nella Zona del Caucaso. Le unità sovietiche non possono mai usare il movimento ferroviario in Germania.

10.2.5 Il giocatore dell'Asse può usare il Movimento Strategico per fare Movimento Navale con una SCU per turno nel Mar Baltico ed una SCU per turno nel Mar Nero / Mare di Azov. L'unità deve iniziare e terminare il suo movimento in un porto amico (la presenza di una ZOC nemica non impedisce un tale movimento), e non può muovere ad est di un porto sotto controllo sovietico.

10.2.6 Il sovietico può usare il Movimento Strategico per fare Movimento Navale con 1 SCU per ROUND DI AZIONE nel Mar Nero / Mare di Azov solamente. L'unità deve iniziare il suo movimento in un porto amico, ma può muovere in qualsiasi esagono non controllato dal nemico, indipendentemente dalla presenza di ZOC nemiche, ma mai ad occidente di un porto controllato dall'Asse.

10.2.7 L'evento Evacuazione Navale consente al giocatore dell'Asse di evacuare 1 qualsiasi LCU da un esagono di porto ad un altro esagono di porto amico più ad occidente. La LCU viene automaticamente ridotta al suo ultimo livello di forza.



10.3 Trincee

10.3.1 Un giocatore può tentare di costruire una trincea in un esagono che contiene una delle sue LCU spendendo 1 OPS. La LCU non può muovere, ma le altre unità nell'esagono possono muovere liberamente. Dopo aver completato tutto il movimento per il Round di Azione, il giocatore tira un dado per ogni esagono dove ha una LCU che tenta di trincerarsi. Se il risultato è **1-3** ponete un segnalino di Trincea nell'esagono. Si può fare un solo tentativo di trinceramento per esagono per Round di Azione. Nota: il sovietico può tentare di trincerarsi solo dopo aver giocato l'Evento *Milizia del Popolo*, il giocatore dell'Asse solo dopo aver giocato l'Evento *Ricci*.

10.3.2 Le trincee amiche sono rimosse dalla mappa o quando l'esagono viene controllato dal nemico o è occupato dal nemico o quando il giocatore lo decide durante la Fase di Fine Turno. Il numero di segnalini di trincea nel gioco è un limite assoluto.

11.0 COMBATTIMENTO

11.1 Regole Generali

11.1.1 Un combattimento può essere iniziato solamente durante un Round di Azione da parte di unità combattenti in un esagono che contiene un segnalino di Combattimento. Il combattimento è volontario e non tutte le unità in un esagono sono costrette ad attaccare.

11.1.2 Il giocatore attivo è detto Attaccante e quello non attivo Difensore.

11.1.3 Ogni Combattimento può coinvolgere un solo esagono difendente. Il combattimento avviene normalmente tra due esagoni adiacenti. Le unità in altri esagoni possono attaccare assieme alle unità del primo esagono attaccante, fintanto che vi è un'unità panzer/carri/meccanizzata nell'esagono aggiuntivo che sta attaccando l'esagono difendente, e sempre che tale esagono sia anch'esso attivato per il Combattimento. *Eccezione: l'Evento sovietico Zhukov consente al sovietico di ignorare il requisito delle unità meccanizzate nell'esagono aggiuntivo degli attacchi che derivano dall'uso di quell'evento.*

Esempio: se unità sovietiche attaccano un'unità dell'Asse da tre esagoni adiacenti, due di questi esagoni devono contenere una Armata Carri o Meccanizzata attaccante.

Eccezione: le LCU non possono mai combinarsi nell'attaccare un singolo esagono a meno che un Evento (Zhukov) lo consenta.

11.1.4 Un singolo esagono può essere attaccato una sola volta per Round di Azione. Tutte le unità in un singolo esagono difendono assieme, eccetto per le unità che si sono ritirate in quell'esagono durante quel Round di Azione (11.4.5). Gli esagoni vuoti non possono essere attaccati.

11.1.5 Le unità in un singolo esagono non sono costrette a partecipare allo stesso Combattimento (o a qualsiasi combattimento). Possono attaccare esagoni adiacenti diversi.

11.1.6 Ogni unità può partecipare ad un solo Combattimento per Round di Azione. La Forza di Combattimento di un'unità non può essere divisa tra più Combattimenti.

11.1.7 Le unità Partigiani attive non possono mai attaccare o difendere con altre unità sovietiche.

11.1.8 Solo le unità attaccanti che partecipano ad un Combattimento possono subire perdite o avanzare. Se vi sono unità non partecipanti nell'esagono attaccante, non possono subire perdite o avanzare, ma possono essere in grado di fare Sfruttamento.

11.1.9 Il giocatore dell'Asse non può attaccare l'esagono di Leningrado sino a che non è stato giocato l'Evento *Nordlicht*, per gli esagoni di Mosca o Gorki sino a che non è stato giocato l'evento *Taifun*, e l'esagono di Stalingrado o qualsiasi esagono nella Zona Logistica del Caucaso sino a che non è stato giocato l'Evento *Blau*. Può però muovere in questi esagoni in qualsiasi momento nel quale sono vuoti. Una volta giocata la carta appropriata, che si è entrati in uno o più degli esagoni con limitazioni, o è stato ottenuto il controllo di almeno uno degli spazi per attrito, la restrizione del caso viene annullata per il resto della partita.

Esempio: se un'unità dell'Asse muove in un esagono vuoto di Mosca, le unità dell'Asse possono ora entrare/attaccare Mosca e Gorki in qualsiasi momento.

11.1.10 Le unità dell'Asse non possono attaccare attraverso qualsiasi lato d'esagono del Volga a sud di Saratov a meno che Mosca o Stalingrado siano controllati dall'Asse. Questi lati d'esagono sono indicati sulla mappa con una linea tratteggiata bianca.

11.2 Risoluzione del combattimento

11.2.1 Ogni Combattimento viene risolto usando la procedura che segue, nell'ordine esposto:

1. *Designare il Combattimento:* il giocatore attivo designa quali unità stanno attaccando e quale esagono attaccano.
2. *Determinare la Forza di Combattimento:* ogni giocatore somma le Forze di Combattimento delle unità coinvolte nel Combattimento per determinare la sua Forza di Combattimento totale. Questa fase viene condotta simultaneamente.
3. *Giocare le Carte di Combattimento:* l'Attaccante può giocare qualsiasi numero di CC le cui condizioni possano essere applicate a questo Combattimento. Inoltre, l'Attaccante può usare qualsiasi CC che ha di fronte a sé le cui condizioni possano essere applicate a questo Combattimento e che non sono state usate in un precedente Combattimento di questo Round di Azione. Dopo che l'Attaccante gioca e sceglie tutte le sue CC, il Difensore ha la possibilità di scegliere le CC con la stessa procedura dell'attaccante. *Eccezione: un giocatore non può usare le sue CC in un Combattimento se tutte le sue forze in quel combattimento sono OOS (13.3.4).*
4. *Determinare la Colonna di Fuoco:* ogni giocatore determina quale Tabella di Fuoco usare. Se le unità del giocatore contiene una o più LCU (anche se ridotta), il giocatore usa la Tabella LCU, altrimenti usa quella SCU. *Eccezione: se un gruppo contiene 3 o più SCU Panzer, spara automaticamente sulla tabella LCU in attacco o difesa. Se in attacco queste unità devono attaccare lo stesso esagono per godere di questo vantaggio, le unità sono trattate come SCU per tutti gli altri aspetti (cioè subire le perdite).* Ogni giocatore consulta la Forza di Combattimento sulla Tabella di Fuoco appropriata. Notate che l'attaccante può spostarsi di un numero di colonne a seconda degli Effetti del Terreno dell'esagono difendente per determinare la sua Colonna di Fuoco. Entrambi i giocatori possono anche spostarsi di una colonna per gli effetti della Difesa Mobile tedesca (20.0), di una colonna a sinistra se qualsiasi propria unità è OOS (13.3.5). Il giocatore dell'Asse può anche subire spostamenti per gli effetti delle condizioni meteo (15.1.2), e di una colonna a sinistra quando attacca nei turni 1-4 se l'unità o le unità attaccate in quel combattimento sono ad est della Linea Paulus e tutte le unità attaccanti sono in pieno rifornimento. Questa fase viene condotta simultaneamente. Tutti gli spostamenti di colonna sono cumulativi. Notate che lo spostamento di colonna dovuto all'effetto della Linea Paulus riflette la cattiva catena di rifornimenti per le unità dell'Asse più ad est nelle prime fasi dell'offensiva. Pertanto, non si applica alle unità OOS in quanto esse sono già penalizzate per il loro stato. Gli spostamenti di colonna non possono causare lo spostamento della Colonna di Fuoco al di fuori delle tabelle; in questi casi ignorate gli spostamenti in più.
5. *Determinazione dei risultati:* ogni giocatore tira un dado ed incrocia il risultato con la sua Colonna di Fuoco per determinarne il risultato. Questa fase viene condotta simultaneamente.
6. *Subire le perdite:* ogni giocatore deve ora assegnare le perdite nel combattimento imposte dal risultato dell'avversario, a partire dal Difensore.
7. *Determinare il vincitore del combattimento:* se una delle parti (solamente) viene completamente eliminata, l'altra è considerata il vincitore del combattimento. Altrimenti, il giocatore che causa il Numero di Perdite superiore vince il Combattimento. Notate che né le CC che causano o rimuovono perdite, né le perdite aggiuntive per il sovietico che risultano dall'uso dell'evento Zhukov, influenzano la determinazione del vincitore del combattimento. Lo sconfitto deve scartare tutte le CC giocate e quelle scelte. Il vincitore può tenere attiva qualsiasi CC giocata o scelta, a meno che il testo sulla carta lo proibisca esplicitamente, o il nome dell'Evento ha un asterisco (le CC rimangono a faccia in su davanti al giocatore e possono essere usate in Round di Azione seguenti). Se il Numero di Perdite di entrambi i giocatori è uguale, o se tutte le unità di entrambe le parti sono eliminate, entrambi perdono e devono scartare le CC scelte. *Eccezione: l'attaccante vince se valgono tutte le seguenti condizioni:*
 - I Numeri di Perdite sono uguali.
 - L'Attaccante ha una SCU sopravvissuta ed in pieno rifornimento di tipo Meccanizzata/Guardie/Carri/Panzer.
 - Il Difensore non ha una SCU sopravvissuta ed in pieno rifornimento di tipo Meccanizzata/Guardie/Carri/Panzer.
 - L'esagono difendente non contiene Palude, Trincea, Festung o Fortezza.
8. *Ritirata del Difensore:* se si soddisfano i requisiti (11.4), il difensore può doversi ritirare di uno o due esagoni. Il difensore può avere l'opzione di annullare la ritirata subendo una perdita aggiuntiva (vedere 11.4.3 e la Tabella del Terreno).
9. *Avanzata dell'Attaccante/Piazzamento dei segnalini Blitz:* se il difensore si è ritirato o è stato completamente eliminato, l'attaccante ha l'opzione di avanzare con qualsiasi unità rimanente nell'esagono vuoto, indipendentemente dalla ZOC (vedere 11.5). Se l'Attaccante ha unità che possono fare Sfruttamento, può piazzare un segnalino Blitz nell'esagono vuoto, fintanto che almeno una di queste unità avanza in esso e l'esagono non è di foresta, sconnesso, palude, montagna, città, Fortezza, Festung, attraverso un fiume maggiore o lo stretto di Kerch (vedere la Tabella del terreno).

Eccezione #1: se il sovietico non ha ricevuto alcuna OPS Conservata Affitti e Prestiti all'inizio di un turno (18.3), non si possono giocare segnalini Blitz sovietici in quel turno.

Eccezione #2: non si possono piazzare segnalini Blitz durante un round con 0 OPS (7.2.6).

Un giocatore non può piazzare più di 4 segnalini Blitz in un singolo round. Se viene piazzato un segnalino Blitz, l'attaccante può avanzare nell'esagono eccedendo i limiti al raggruppamento se lo desidera, ma si controllerà il raggruppamento come al solito dopo il completamento dello sfruttamento. Se un attacco coinvolge più unità attaccanti, alcune delle quali stanno attraversando lati d'esagono di fiume, si può piazzare un segnalino Blitz solamente se l'attaccante avanza una unità in grado di fare sfruttamento attraverso un lato d'esagono non di fiume e nell'esagono lasciato vuoto dal difensore.

11.3 Subire le perdite

11.3.1 Il risultato del tiro di dado di ciascun giocatore sulla tabella di fuoco dà il Numero di Perdite dell'avversario.

11.3.2 Le perdite sono subite riducendo o eliminando unità combattenti. Ogni livello di forza rimosso da un'unità conta come 1 per il Numero di Perdite. Nessuna unità può subire una seconda perdita in combattimento (anche da CC) a meno che ogni altra unità di quella parte abbia subito una perdita in quel combattimento. *Eccezione: la pedina di Stalin può subire una perdita solo se tutte le altre unità combattenti nell'esagono sono state eliminate.*

11.3.3 Regola importante: la prima perdita in qualsiasi attacco (non difesa) deve essere subita da un'unità panzer, carri o meccanizzata se possibile.

11.3.4 I risultati con asterisco possono causare una perdita solo ad SCU. Se il giocatore che la subisce ha solo LCU coinvolte nel combattimento, non subisce perdite (ma si usa comunque il Numero di Perdite originario per determinare il vincitore del combattimento nella fase 7 di 11.2.1). Un giocatore non può scegliere di assegnare un risultato con asterisco ad una LCU.

11.3.5 Notate che le CC che alterano le perdite hanno effetto dopo aver determinato il vincitore della battaglia.

11.3.6 Le unità eliminate sono disponibili per la creazione durante la Fase dei Rimpiazzi. Ponete queste unità nella casella Unità Eliminate [*Eliminated Units*] dove sono disponibili per essere ricostruite in qualsiasi Fase dei Rimpiazzi seguente (14.0). Comunque, le LCU dell'Asse che sono eliminate mentre sono OOS sono poste nella Tabella dei Turni tre turni dopo. Quando il segnalino di Turno avanza nello spazio che contiene LCU dell'Asse, queste sono poste nella casella delle Unità Eliminate e possono ora essere ricostruite. *Eccezione: il Fronte Sudoccidentale sovietico è rappresentato da due pedine. La prima volta che viene eliminato viene rimpiazzato dalla pedina più debole. Ponete la pedina di rimpiazzo nella casella Unità Eliminate e rimuovete dal gioco la pedina originaria.*

11.4 Ritirate

11.4.1 Se l'Attaccante vince il Combattimento, qualsiasi unità difendente non eliminata si deve ritirare a meno che il difensore usi l'opzione di No Ritirata (11.4.3). *Eccezione: le unità difendenti in una Festung possono ignorare tutte le ritirate e non perdono livelli di forza aggiuntivi.* Le unità che si ritirano possono ritirarsi in esagoni diversi.

11.4.2 Il numero di esagoni della ritirata dipende dalla differenza nei Numeri di Perdite. Se la differenza è zero o uno, il difensore deve ritirarsi di un esagono. Altrimenti, il difensore deve ritirarsi di due esagoni.

11.4.3 Opzione No Ritirata: le unità difendenti in Foresta, Montagna, Palude, Trincee o Fortezza possono scegliere di ignorare una ritirata subendo una perdita aggiuntiva. La perdita può essere presa da qualsiasi unità difendente, senza considerare le limitazioni in 11.3.2. La perdita aggiuntiva annulla la ritirata, indipendentemente dal numero di esagoni di ritirata necessari. Deve rimanere nell'esagono almeno un livello di forza difendente dopo la perdita aggiuntiva, altrimenti non si può scegliere questa opzione.

11.4.4 Le unità che non possono ritirarsi né usare l'opzione di No Ritirata sono eliminate. Le unità eliminate per il fallimento della ritirata, o eliminate mentre sono OOS; sono trattate come se fossero state eliminate OOS (13.3.8).

Le unità che si devono ritirare seguono queste limitazioni:

- Si devono ritirare di un numero di esagoni esattamente pari a quello richiesto da 11.4.2.
- Non possono entrare in un esagono che contiene un'unità nemica né Fortezza/Festung nemica.
- Non possono ritirarsi da un porto per mare.
- Non possono ritirarsi in una ZOC non annullata (8.3).
- Non possono ritirarsi indietro nell'esagono difendente originario se si ritirano di due esagoni.
- Non possono terminare la loro ritirata adiacenti all'esagono difendente originario se si ritirano di due esagoni.
- Non possono terminare la loro ritirata violando i limiti di raggruppamento, ma possono ritirarsi attraverso un esagono violando tali limiti. Nei casi dove il Difensore non ha altra via, si deve scegliere quali unità in ritirata sono in grado di raggrupparsi entro i limiti e quali eliminare.

Le ritirate devono anche rispettare le condizioni che seguono, quando è possibile, e le condizioni sono elencate in ordine di priorità (da maggiore a minore):

- Devono evitare di ritirarsi in città controllate dal nemico se possibile, ma possono ritirarsi in una città vuota in caso contrario. Non ottengono il controllo di esagoni sotto controllo nemico attraverso i quali si ritirano, ma ottengono effettivamente il controllo dell'esagono nel quale terminano la ritirata.
- Devono terminare la ritirata in rifornimento se possibile.
- Le unità dell'Asse non possono ritirarsi in un esagono che contiene un segnalino di Partigiani Inattivi se è disponibile qualsiasi altra via di ritirata. Le unità dell'Asse che sono obbligate a ritirarsi in un esagono con un segnalino di Partigiani Inattivi cessa la ritirata in quell'esagono.

11.4.5 Se unità difendenti si ritirano in un esagono che viene attaccato in seguito nello stesso Round di Azione, le unità che si sono già ritirate non sommano la loro Forza di Combattimento al Combattimento contro questo esagono. Inoltre, se si ottiene un qualsiasi Numero di Perdite, con o senza asterisco, le unità che si sono già ritirate sono immediatamente eliminate e non contano per soddisfare il Numero di Perdite.

11.4.6 Le unità con un fattore di movimento di zero sono eliminate se obbligate a ritirarsi.

11.4.7 Le unità attaccanti non si ritirano mai.

11.5 Avanzata

11.5.1 Qualsiasi unità attaccante rimanente può avanzare nell'esagono difendente, indipendentemente dalle ZOC nemiche, se le unità difendenti si ritirano o sono completamente eliminate, sempre che si seguano queste restrizioni:

- Si rispettano i limiti al raggruppamento.
- Le unità attaccanti non avanzano in un esagono dal quale non possono tracciare una linea di rifornimento.

11.5.2 Se un Attaccante avanza con una SCU sovietica di Carri o Guardia o con una SCU di Corpo Panzer, può porre un segnalino di Blitz nell'esagono sempre che non sia proibito dal tipo di terreno nell'esagono (vedere 12.1.4 e la Tabella

del Terreno). In questo caso l'attaccante può avanzare senza considerare i limiti al raggruppamento, dal momento che non si controlla il raggruppamento qui sino al completamento dello sfruttamento (9.1.4). L'Attaccante deve farlo prima di effettuare l'attacco seguente altrimenti perde la possibilità di piazzare il segnalino di Blitz. *Eccezione: il giocatore dell'Asse può piazzare un segnalino di Blitz ad est della Linea Paulus per Round di Azione nei turni 1-3 (notate che all'Asse è proibito lo sfruttamento nell'inverno 1942, per gli effetti speciali di quel turno invernale in 15.1.2, e nel Caucaso come da 12.1.3).* Notate anche che non si possono piazzare segnalini Blitz in un round con 0 OPS.

12.0 SFRUTTAMENTO

12.1 Possibilità

12.1.1 Le unità sovietiche Carri e della Guardia (ma non i Corpi Meccanizzati) e le SCU tedesche di Corpo Panzer sono le uniche unità che possono fare Sfruttamento. I Corpi Meccanizzati sovietici possono fare Sfruttamento dopo aver giocato l'Evento *Operazione Uranus*.

12.1.2 Un'unità deve essere in Rifornimento Pieno per Sfruttare (sebbene possa muovere in posizione fuori rifornimento durante lo sfruttamento).

12.1.3 Le unità dell'Asse nella Zona del Caucaso non possono fare Sfruttamento, né possono farlo entrando nella Zona del Caucaso.

12.1.4 Un'unità deve occupare, o essere adiacente, ad un esagono con un segnalino di Blitz per poter fare Sfruttamento. Può non essere stata coinvolta nel combattimento che ha portato al piazzamento del segnalino Blitz, né è obbligata ad entrare nell'esagono che ha segnalino Blitz. Non può aver già sfruttato in quel round (cioè è consentito un solo sfruttamento per unità per round).

12.2 Procedura

12.2.1 Lo Sfruttamento avviene dopo il completamento di tutti i combattimenti, avanzate e ritirate per quel Round di Azione.

12.2.2 Le unità che fanno Sfruttamento possono muovere sino alla metà della loro Capacità di Movimento in esagoni (non in MP), arrotondando per eccesso. Ad esempio, un'unità con MA di 5 è in grado di fare sfruttamento sino a 3 esagoni.

12.2.3 Nei turni 1-4, tutti i Corpi Panzer tedeschi che iniziano lo sfruttamento in un esagono ad est della Linea Paulus hanno capacità di movimento 4, per la regola 10.1.5; pertanto, il loro massimo movimento di sfruttamento sarà di 2 esagoni.

12.2.4 Le unità che fanno Sfruttamento possono ignorare le ZOC nemiche.

12.2.5 Le unità che fanno Sfruttamento devono fermarsi nell'entrare in esagono di palude, foresta, terreno sconnesso, deserto o montagna, e se attraversano lo Stretto di Kerch. *Eccezione: il terreno non di palude non ha effetto sulle unità dell'Asse che fanno Sfruttamento nel turno 1 (4.4.6).* Alcuni eventi possono annullare gli effetti del terreno per lo Sfruttamento. Notate che le unità adiacenti ad un segnalino di Blitz sono libere di sfruttare indipendentemente dal tipo di terreno dell'esagono che occupano inizialmente.

13.0 RIFORNIMENTO

13.1 Regola generale

13.1.1 Le unità devono essere in rifornimento per svolgere gran parte delle azioni. Il rifornimento viene determinato nei momenti seguenti:

- Per il giocatore attivo: all'inizio di ogni Round di Azione e durante la Fase di Attrito.
- Per il giocatore non attivo: nel momento del combattimento (si controlla il rifornimento solo per le unità che sono coinvolte in un combattimento).

13.1.2 Lo stato di rifornimento viene misurato dalla distanza di un'unità da una fonte di rifornimento amica. Per essere in pieno rifornimento, un'unità deve tracciare un percorso di rifornimento di 4 esagoni o meno ad un esagono fonte di rifornimento amica, o ad una linea ferroviaria e poi lungo di essa ad un esagono fonte di rifornimento amica. In alternativa si può tracciare una linea di massimo 4 esagoni ad un porto amico, sempre che il giocatore controlli almeno un altro porto in quel mare (Baltico o Baltico / Mare di Azov solamente) e possa tracciare una linea di rifornimenti da quell'altro porto (come se esso fosse un'unità). Si può avere un solo tragitto porto-a-porto in una linea di rifornimento.

13.1.3 Le unità non possono mai tracciare il rifornimento attraverso unità nemiche, o esagoni controllati dal nemico di Fortezza, Festung, Trincea, Città, Petrolio o VP, o Partigiani nemici Attivi, ZOC nemiche non annullate, o attraverso lati d'esagono intransitabili.

13.1.4 Notate che le unità che usano l'evento sovietico *Mar Nero, Morte Nera* sono sempre in rifornimento in un esagono costiero fintanto che il sovietico controlla un porto nel Mar Nero (7.5.4).

13.2 Fonti di rifornimento

13.2.1 Le fonti di rifornimento per le unità tedesche e per l'unità Vlassov sono gli esagoni di ferrovia del bordo occidentale della mappa ed il USIR (Regione Industriale dell'Alta Slesia, indicata sulla mappa). Il bordo mappa occidentale inizia in 1316 e corre lungo il bordo sino all'esagono 1431 incluso. Le unità romene devono tracciare il rifornimento a Bucarest. Le unità italiane ed ungheresi devono tracciare il rifornimento a Buda.

13.2.2 Le fonti di rifornimento per le unità sovietiche sono gli esagoni di ferrovia del bordo orientale della mappa.

13.2.3 Le unità sovietiche possono anche usare Baku come fonte di rifornimento pieno se almeno un altro porto del Mar Caspio è controllato dal sovietico e può anch'esso tracciare una linea di rifornimento. Se nessun altro porto nel Mar Caspio soddisfa queste condizioni, Baku dà rifornimento per la difesa e l'attrito solamente (questo significa che altri porti, città, ecc. controllati dal sovietico che possono tracciare il rifornimento a Baku non cambiano di controllo durante la fase di Attrito).



13.2.4 Le Fortezze/Festung danno rifornimento di fortezza, cioè rifornimento per la difesa e l'attrito (solamente) alle unità nel loro esagono.

13.3 Penalità per essere Fuori Rifornimento (OOS)



13.3.1 Le unità OOS riducono di 2 la loro Capacità di Movimento (se era di 3 o più).

13.3.2 Le unità OOS non possono usare il Movimento Strategico (per ferrovia o mare).

13.3.3 Le unità OOS non possono trincerarsi ma ricevono il beneficio di trincee esistenti nel loro esagono.

13.3.4 Se tutte le unità di un giocatore coinvolto in un combattimento sono OOS; quelle unità non possono ricevere il beneficio di alcuna carta evento CC.

13.3.5 Se qualsiasi unità coinvolta in un combattimento è OOS, le unità di quella parte subiscono uno spostamento di una colonna a sinistra nella tabella di fuoco quando attaccano o difendono.

13.3.6 Le unità OOS non hanno ZOC.

13.3.7 Le unità OOS non possono fare Sfruttamento.

13.3.8 Le unità che sono OOS durante la Fase di Attrito della loro parte sono eliminate. Le SCU di entrambe le parti e le LCU sovietiche che sono eliminate sono poste nella casella delle Unità Eliminate e sono disponibili immediatamente per il rimpiazzo. Le LCU dell'Asse che sono eliminate sono poste nella Tabella dei Turni nella casella 3 turni avanti. Quando il segnalino di turno avanza in uno spazio che contiene LCU dell'Asse, queste sono poste nella casella delle Unità Eliminate e possono ora essere rimpiazzate.

13.3.9 Durante la Fase di Attrito, qualsiasi esagono di Città, Porto, Petrolio o VP amico controllato che non contiene una Fortezza o Festung amica non distrutta e che se fosse un'unità combattente amica sarebbe eliminata per essere OOS, diviene controllato dal nemico.

14.0 RIMPIAZZI

14.1 Regole generali

14.1.1 Durante la Fase dei Rimpiazzati, ogni nazione può spendere il numero di Punti Rimpiazzati (RP) indicati nella Tabella Generale mediante il segnalino RP della nazione (7.4).

14.1.2 Gli RP possono essere spesi per rimpiazzare livelli di unità sulla mappa che sono in pieno rifornimento, o per ricreare unità nella casella delle Unità Eliminate.

14.1.3 Costa ½ RP rimpiazzare o ricreare un livello di SCU. Costa 1 RP rimpiazzare o ricreare un livello di LCU.

14.1.4 Le LCU e SCU ricreate possono essere poste nel loro paese di origine come se fossero Rinforzi (7.5.2).

14.1.5 Gli RP non spesi in una Fase dei Rimpiazzati sono persi. Non possono essere conservati per l'uso in un turno seguente.

14.1.6 I livelli di unità combattenti aventi un asterisco nella parte sinistra della pedina non possono essere rimpiazzati; cioè le Armate tedesche possono essere rimpiazzate da 2-3 a 3-3 o 4-3 (nel qual caso l'unità viene rimpiazzata da una pedina più forte), ma non possono tornare a piena forza (5-3) in quanto questo livello finale è non rimpiazzabile.

14.1.7 Le carte dell'Asse danno tre tipi di punti RP: GE, PZ ed AX. Gli RP GE si usano per rimpiazzare solo unità GE non PZ. Gli RP PZ si usano per rimpiazzare le unità GE PZ solamente. Gli RP AX si usano per rimpiazzare le unità dell'Asse non tedesche solamente.

14.2 Regole speciali

14.2.1 La pedina iniziale del Fronte Sudovest sovietico viene rimpiazzata da quella più debole nella casella delle Unità Eliminate quando viene eliminato.

14.2.2 Il giocatore dell'Asse non può rimpiazzare i livelli di SCU Panzer tedesche se la USIR (Regione Industriale dell'Alta Slesia) è sotto controllo sovietico.

15.0 LE CONDIZIONI METEOROLOGICHE

15.1 Regole generali

15.1.1 Rasputitsa. I giocatori non possono giocare carte per OPS, o fare un round da 0 OPS nel quale le unità sono mosse e/o combattono, nel primo round di tutti i turni di Autunno ed i primi due round dei turni di Primavera. Né ricevono OPS che normalmente riceverebbero da Eventi, né possono combattere se l'effetto di una carta Evento lo consentirebbe normalmente. Comunque, i giocatori possono effettuare un round con 0 OPS nel quale scartano una carta e ne pescano un rimpiazzo, ma notate che in questo caso non si azzerano il segnalino di OPS Consecutive, contrariamente al solito (7.2.6). Questo significa che la conta delle OPS Consecutive non viene mai azzerata durante i round di Rasputitsa (rimane dove si trovava all'inizio).

15.1.2 Inverno 1942. A meno che non sia in essere l'Evento delle Uniformi Invernali, tutte le unità dell'Asse si spostano di una colonna a sinistra quando sparano in attacco o difesa, e non ricevono benefici del terreno alla difesa a parte le trincee e l'opzione di No Ritirata dell'Evento "Ricci". Non si può piazzare alcun segnalini di Blitz dell'Asse. Inoltre qualsiasi attacco sovietico che coinvolge Armate Shock sovietiche (SCU) ottiene uno spostamento di colonna a destra.

16.0 UNITA' SPECIALI



16.1 Partigiani

16.1.1 Solo il sovietico può piazzare segnalini di Partigiani, solo in Unione Sovietica (eccezione: l'evento *Rivolta di Varsavia*), e solo dopo che è stato giocato l'Evento *Formazione dei Partigiani*. I Partigiani non possono essere posti negli Stati Baltici.

16.1.2 Il piazzamento dei Partigiani costa 1 OPS. Spendere 1 OPS consente al sovietico di piazzare 2 segnalini di Partigiani. Si può usare solo 1 OPS per piazzamento di Partigiani per turno. Non vi possono essere mai più di 6 segnalini di Partigiani sulla mappa alla volta, indipendentemente dal loro stato di Attivi o Inattivi (16.1.6).

16.1.3 I Partigiani possono essere piazzati solo in esagoni di foresta o palude. L'esagono deve essere uno che sarebbe OOS se un'unità sovietica lo occupasse, OPPURE deve essere più vicino ad un'unità dell'Asse rispetto ad un'unità sovietica (contando il numero di esagoni invece del costo di movimenti, ma senza attraversare lati d'esagono intransitabili). L'esagono non può contenere un'unità dell'Asse. Le pedine di Partigiano sono pescate a caso e sono poste dalla parte Inattiva in modo che nessun giocatore conosca effettivamente la loro forza.

16.1.4 I Partigiani Inattivi influenzano il movimento ferroviario dell'Asse (10.2.2), e le ritirate (11.4). Le unità dell'Asse possono raggrupparsi in un esagono con Partigiani Inattivi, ignorandoli, e senza poterli attaccare.

16.1.5 Una volta piazzati, i Partigiani Inattivi sono rimossi nei modi seguenti:

- Giocando l'Evento *Retata di Partigiani*.
- Se il sovietico ha un'unità rifornita nell'esagono.
- Se il sovietico sceglie di rimuoverli durante la Fase di Fine Turno.

16.1.6 Le unità di Partigiani Inattivi diventano Attive giocando alcuni Eventi. I Partigiani non possono essere attivati in un esagono che contiene un'unità tedesca o dell'Asse. Le unità di Partigiani Attivi sono sempre In Rifornimento, ed agiscono come normali unità combattenti sovietiche ad eccezione che non possono raggrupparsi con altre unità sovietiche né possono partecipare ad alcun attacco o difesa con altre unità sovietiche. Se sono raggruppate con unità sovietiche che si ritirano dopo il combattimento, e le unità dell'Asse avanzano nell'esagono difendente, i Partigiani sono eliminati. Una volta eliminati, i Partigiani Attivi sono eliminati permanentemente e sono rimossi dal gioco (a differenza dei Partigiani Inattivi, che possono riciclarsi liberamente).

16.2 Fortezze

16.2.1 Le Fortezze possono essere usate solo dal giocatore che le possiede all'inizio della partita.

16.2.2 Se un'unità nemica entra in un esagono con un simbolo di Fortezza, la Fortezza viene distrutta. Ponete un segnalino di Fortezza Distrutta nell'esagono; l'esagono viene ora trattato come una Città. Le Fortezze Distrutte non possono essere rimpiazzate.

16.2.3 Il sovietico può costruire una fortezza durante il gioco giocando l'Evento *Il Volga ha una Sola Sponda*. Non può essere posta in un esagono che è OOS.

16.3 Festung

16.3.1 Il giocatore dell'Asse può costruire Festung dopo aver giocato l'evento *Festung*. Un giocatore non può avere in gioco più Festung delle pedine fornite nel gioco.

16.3.2 Le Festung sono costruite al costo di 1 OPS per Festung. Quando si costruisce una Festung, ponetela in qualsiasi esagono di cittadina o città non controllato dal nemico ed in rifornimento, che non contenga già una Festung.

16.3.3 Una volta piazzata, una Festung non può muovere. Viene eliminata quando un'unità sovietica entra nell'esagono; in questo caso riponete la pedina tra quelle disponibili per l'uso in turni futuri.

16.3.4 Le unità che iniziano o entrano in un esagono di Festung non possono mai lasciare l'esagono a meno che non siano eliminate.

16.3.5 Le Festung danno rifornimento per la Difesa e per l'Attrito ed annullano tutte le ritirate.

16.4 Stalin

16.4.1 Stalin è una normale unità combattente SCU senza fattore di attacco e movimento né ZOC.

16.4.2 Stalin deve sempre essere l'ultimo livello di forza eliminato in combattimento.

16.4.3 Stalin non si ritira mai per il combattimento. Le unità difendenti raggruppate con questi si ritirano se sconfitte, ma in questo caso Stalin deve rimanere sul posto e le unità dell'Asse possono avanzare nell'esagono eliminandolo e rimuovendolo così permanentemente dal gioco.

16.4.4 Stalin non conta per il raggruppamento.

16.4.5 Stalin può essere mosso fuori da Mosca solamente con Movimento Strategico per ferrovia al solito costo di 1 OPS. Può tornare in Mosca (sotto controllo amico) solo per Movimento Strategico per ferrovia al costo di 1 OPS.

16.4.6 Stalin può muovere due sole volte nel corso della partita, una fuori da Mosca e una per tornare a Mosca.

16.4.7 Il sovietico può ricevere le OPS Conservate (18.0) solo se Stalin si trova correntemente a Mosca.

17.0 PETROLIO

17.1 Regole generali

17.1.1 Il controllo degli esagoni di risorsa Petrolio influenza la capacità della mano di carte sia del giocatore dell'Asse che sovietico.

17.1.2 Vi sono 4 esagoni di risorsa Petrolio: 1428, 2433, 2835, 3138.

17.1.3 Per contare come controllato ed influenzare la mano di carte, un esagono di Petrolio deve essere in grado di tracciare una linea di rifornimento come se fosse una unità.

17.1.4 Se l'Asse non controlla alcun esagono di Petrolio, la sua mano viene ridotta di una carta.

17.1.5 Se l'Asse controlla 3 o più esagoni di Petrolio, la sua mano aumenta di una carta.

17.1.6 Se il sovietico controlla un solo esagono di Petrolio, la sua mano viene ridotta di una carta.

17.1.7 Se il sovietico non controlla alcun esagono di Petrolio, la sua mano viene ridotta di due carte.

18.0 OPS CONSERVATE

18.1 Regole generali

18.1.1 Le OPS Conservate sono Punti Operazionali che un giocatore può tenere e spendere in qualche momento durante quel turno. Nello specifico, possono essere spese in qualsiasi round di azione nel quale il giocatore ha giocato una carta per OPS, per evento che dà OPS, o se ha scelto di svolgere un round con 0 OPS nel quale le unità possono muovere e/o combattere.

18.1.2 Le OPS Conservate non possono essere tenute da un turno al seguente. Quelle non spese entro la Fase di Fine turno sono perse.

18.1.3 Le OPS Conservate, una volta registrate (usate il segnalino relativo) non sono perse sino a che non sono spese o alla fine del turno corrente.

18.1.4 Un giocatore non può conservare OPS eccetto per quanto sotto indicato. Un giocatore non può scegliere di conservare OPS non spesi dal gioco di una Carta Operazionale.

18.2 OPS Conservate dell'Asse

18.2.1 A partire dal turno 2, il giocatore dell'Asse riceve 1 OPS Conservata all'inizio del suo primo round di azione di ciascun turno.

18.2.2 L'Asse smette di ricevere OPS Conservate dopo che è stato giocato l'evento *Hitler Prende il Comando*.

18.3 OPS Conservate sovietiche

18.3.1 Il sovietico può ricevere OPS Conservate solo se Stalin si trova correntemente a Mosca.

18.3.2 Il sovietico inizia a ricevere OPS Conservate nel turno seguente il gioco dell'Evento *Affitti e Prestiti*.

18.3.3 Una volta che viene soddisfatto il requisito (*Affitti e Prestiti*), all'inizio di ogni turno, il sovietico riceve 2 OPS Conservate se Archangel è controllato dal sovietico e/o 1 OPS Conservata se Astrakan è controllata dal sovietico. Nota: l'Evento *Convoglio PQ-17* annulla temporaneamente gli OPS Conservati che si ricevono da Archangel.

18.3.4 Quando viene giocato l'Evento *Stavka*, il sovietico riceve immediatamente 3 OPS Conservate, indipendentemente dalle condizioni sopra descritte.

19.0 LIMITAZIONI PER NAZIONALITA'

19.1 Unità romene

19.1.1 Le unità romene non possono mai entrare in un esagono in Ungheria. Se sono obbligate a violare questa regola, sono eliminate. Nessun singolo combattimento può coinvolgere sia unità romene che ungheresi.

19.2 Unità ungheresi

19.2.1 Le unità ungheresi non possono mai entrare in un esagono in Romania. Se sono obbligate a violare questa regola, sono eliminate. Nessun singolo combattimento può coinvolgere sia unità romene che ungheresi.

19.3 Resa

19.3.1 I paesi minori dell'Asse (Romania ed Ungheria) si arrendono se la loro capitale è occupata dal nemico al termine di qualsiasi turno. In questo caso rimuovete tutte le unità di quel minore dal gioco permanentemente (che siano in gioco o meno).

20.0 DIFESA MOBILE TEDESCA

20.1.1 In qualsiasi combattimento durante i turni non invernali dal turno 1 al turno 9 inclusi, quando una LCU dell'esercito tedesco difende con una o più SCU Panzer nell'esagono, il sovietico subisce uno spostamento di colonna a sinistra ed il

tedesco gode di uno spostamento di colonna a destra quando risolve il combattimento (questo non si applica alle LCU tedesche).

21.0 PUNTARE

I giocatori che trovano non bilanciato il gioco, o che stanno giocando in un torneo, possono scegliere di puntare per ottenere il diritto a giocare dalla parte che preferiscono. Le puntate si effettuano in termini di una singola aggiunta di RP automatici da usarsi dal turno 2 in poi da una delle parti (massimo 3 RP per turno).

Ricordate che il gioco standard include 3 RP automatici per il sovietico da usare nel turno 2, quindi gli RP automatici che si ricevono per la puntata sono cumulativi con questi. Ad esempio, una puntata di 2 per giocare con l'Asse fa sì che il sovietico riceva i soliti 3 RP nel turno 2, seguiti da altri 2 nel turno 3. Mentre una puntata di 5 per giocare con il sovietico causa nessun RP automatico per il sovietico e 2 RP automatici nel turno 2 per l'Asse.

22.0 SCENARIO DA TORNEO

Se i giocatori desiderano giocare una versione più breve del gioco, consigliamo questo scenario da torneo. Lo scenario inizia il turno 1 e termina alla fine del turno 8, ed è un buon modo per imparare il gioco.

Il piazzamento è identico al gioco campagna (25.0); si applicano tutte le condizioni di Vittoria Automatica (5.1.2 e 5.1.3). In assenza di Vittoria Automatica, i giocatori contano il numero di spazi VP controllati dall'Asse in Unione Sovietica al termine del turno 8. Il giocatore dell'Asse vince se controlla 9 o più spazi VP, altrimenti vince il sovietico. Se il sovietico non ha giocato *Evacuazione Industriale* come evento per la fine dello scenario, spostate la conta di VP di 2 a favore dell'Asse. Se l'Asse non ha giocato *Hitler Prende il Comando* come evento per la fine dello scenario, ostate la conta di VP di 2 a favore del sovietico.

23.0 REGOLE OPZIONALI

23.1.1 Nel turno 1 (solamente), prima di pesare le carte, ciascun giocatore può scegliere di rinunciare ad 1 VP per prendere una carta a propria scelta dal mazzo Blitzkrieg ponendola nella mano (cioè i VP diminuiscono di 1 nel caso l'Asse decida per questa opzione, aumentano di 1 se è il sovietico a farlo). Il giocatore mescola poi il mazzo Blitzkrieg e pesca 5 altre carte dal mazzo come al solito, in modo da completare la sua mano per il turno 1. L'Asse decide per primo.

23.1.2 Per i giocatori che preferiscono lasciare al fato il numero di rinforzi sovietici che arrivano ad inizio guerra, ignorate la regola 4.3.1 e mescolate invece le carte rinforzi Blitzkrieg sovietiche (dalla 1 alla 6) nel mazzo prima di pescare la mano iniziale.

23.1.3 I giocatori che desiderano maggior controllo sulla costruzione delle trincee possono applicare questa regola: si può costruire una trincea al solito modo o, al costo di una OPS aggiuntiva, si ignora il solito tiro di dado per il successo e la trincea viene posizionata automaticamente (un OPS extra per trincea).

23.1.4 Nel corso del test del gioco alcuni hanno ritenuto più realistico consentire al giocatore che sta svolgendo il turno di controllare lo stato di rifornimento delle unità OOS al termine di ciascun round del giocatore, consentendo quindi a queste unità di tornare in rifornimento se appropriato. I giocatori che concordano con questa visione possono aggiungere un controllo per il rifornimento solo per le unità OOS, per le unità appartenenti al giocatore in fase, al termine della loro parte del round di azione.

23.1.5 I giocatori che non si curano di avere maggiori pedine sulla mappa possono usare i segnalini di controllo per indicare il controllo degli esagoni di cittadina. Il controllo di questi esagoni varia allo stesso modo del controllo delle città.

24.0 REGOLE FACILMENTE DIMENTICATE

Vi ricordiamo qui alcune regole che abbiamo riscontrato essere più facilmente scordate durante il gioco.

- La Rasputitsa si ha nel primo round di tutti i turni di autunno e nei primi due round dei turni di primavera. La conta di OPS Consecutive non viene mai azzerata durante i round di Rasputitsa (vedere 15.1.1).
- Tutte le unità dell'Asse hanno -1 MP ad est della Linea Paulus durante i turni 1-4 (vedere 10.1.5), nonché uno spostamento di colonna a sinistra quando attaccano se pienamente rifornite, ed è consentito un solo sfruttamento (che può essere massimo di 2 esagoni) (vedere 11.2.1).
- Non è possibile fare Blitz in un round con 0 OPS (11.5.2).
- Le unità sovietiche non possono fare blitz se non hanno ricevuto Affitti e Prestiti in quel turno (11.2.1).
- La prima perdita in attacco deve essere subita da un'unità meccanizzata (11.3.3).
- Se 3 o più Panzer sono raggruppati assieme e partecipano allo stesso combattimento, sparano automaticamente sulla colonna LCU (11.2.1).
- Se tutte le unità in un combattimento sono OOS, quel giocatore non può giocare una CC in quel combattimento (13.3.4).
- La Difesa Mobile tedesca (20.0) si applica sino alla primavera del 1943 inclusa, ma non durante i turni invernali.
- Può essere coinvolta una sola LCU in ogni combattimento per ciascun giocatore (11.1.3).
- I VP diminuiscono di 1 al termine di ogni turno di primavera ed estate se l'evento dell'Asse *Hitler Prende il Comando* non è stato giocato.
- L'Asse può giocare due carte rimpiazzi nella primavera 1942 e 1943 solamente (7.4.3).

- Le unità sovietiche non possono operare in Ungheria o Romania nel giugno 1941 (4.4.3 e 4.4.4).
- Il giocatore dell'Asse non può rimpiazzare i livelli di SCU Panzer tedeschi se la USIR è sotto controllo sovietico (14.2.2).

25.0 PIAZZAMENTO DELLE UNITA'

25.1 SOVIETICO

Fronte Sudoccidentale* (*Southwest*) [1724] * Unità più forte 5-3

Corpo 16M [1625]

Fronte Occidentale (*West*) [1721]

Corpo 28R [1722]

Corpo 4M [1723]

Corpo 8M [1624]

Fronte Sud (*South*) [1726]

Corpo 6M [1821]

Corpo 5R [1823]

Corpo 15M [1824]

Corpo 5M [1826]

Corpo 18M [1827]

Armata Marittima (*Marittime*) [1829]

Corpo 12M [1918]

Fronte Nordoccidentale (*Northwest*) [2118]

Corpo 3M [1920]

Corpo 22M [1924]

Armata 13R [2022]

Fronte Centrale (*Central*) [2123]

Armata 21R [2123]

Armata 22R [2320]

Fronte Leningrado (*Leningrad*) [2517]

Corpo 10M [2517]

Fronte Trans-Caucasico (*Trans-Caucasus*) [2532]

Fronte della Riserva (*Reserve*) [2722]

Corpo 7M [2722]

Armata 20R [2722]

Stalin [2722]

25.2 ASSE

Unità tedesche

49 Corpo Montagna [1424]

11° Armata [1527]

17° Armata [1523]

4° Armata [1621]

46 Corpo Pz [1622]

24 Corpo Pz [1622]

47 Corpo Pz [1622]

43 Corpo [1622]

6° Armata [1623]

48° Corpo Pz [1623]

3° Corpo Pz [1623]

14° Corpo Pz [1623]

9° Armata [1720]

39° Corpo Pz [1720]

57° Corpo Pz [1720]

18° Armata [1819]

16° Armata [1820]

56° Corpo Pz [1820]

41° Corpo Pz [1820]

Unità ungheresi

3° Armata [1025]

Unità romene

3° Armata [1627]

4° Armata [1629]

ESEMPIO DI GIOCO

Questo esempio è stato costruito per illustrare il maggior numero di concetti del gioco possibile, il che significa che il gioco risulta più istruttivo che ottimale. Pertanto, rappresenta un facile modo per imparare il gioco. Piazzate le unità sulla mappa, seguite lo svolgimento dell'esempio ripetendo le mosse sulla mappa, poi riprendete dalla fine dell'esempio.

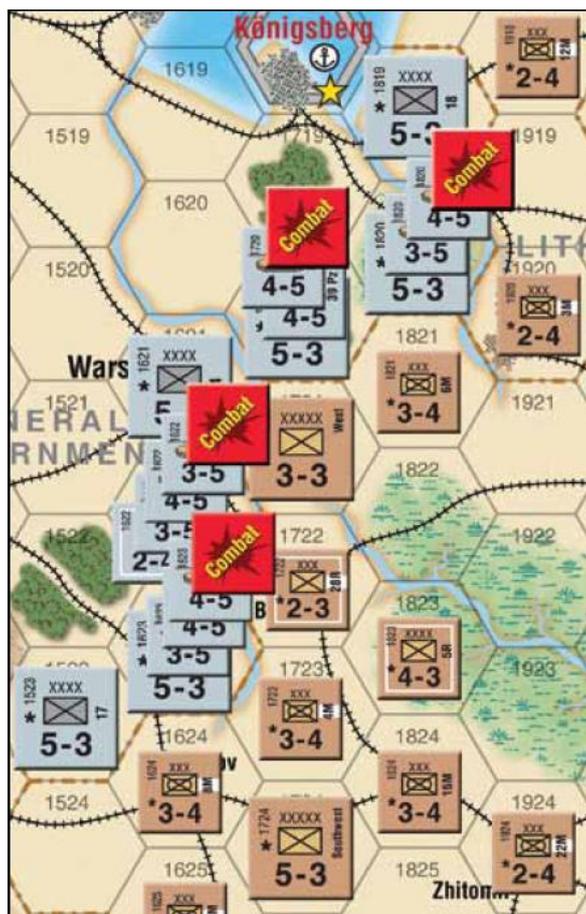
Turno 1 – Giugno 1941:

I giocatori iniziano piazzando la partita secondo il capitolo 4.0 delle regole, mescolando i rispettivi mazzi Blitzkrieg e pescando 6 carte ciascuno. Le mani iniziali sono le seguenti. Il primo turno è particolare in quanto inizia nel Round 5, e quindi dura un solo Round di Azione per entrambi i giocatori.



Giugno 1941: Round 5 dell'Asse

Il giocatore dell'Asse decide di giocare *Volpe della Steppa* come evento: Rommel ed i suoi panzer sono inviati sul fronte orientale invece che in Nord Africa. Piazza il Corpo PZ SK con l'11° Armata e poi, quale conseguenza dell'evento, può giocare un'altra carta. Gioca la carta *Ricci* per 4 OPS. Quando viene giocata *Volpe della Steppa* è il gioco della carta seguente che determina il tipo di round di Azione, quindi è considerato Round OPS per l'Asse. Per registrarlo, pone il segnalino Round 5 nella casella "OPS Round" sulla mappa. Questa casella ha colore verde, per ricordare di avanzare il segnalino di OPS Consecutive di uno spazio nella casella "1° tutte le OPS". Riceve tutte e 4 le OPS e le usa per piazzare 4 segnalini di combattimento (notate che, secondo 4.4.2, non è consentito alcun movimento nel primo round di gioco – il gioco inizia con l'operazione Barbarossa). Ecco qui le unità nelle loro posizioni iniziali con i 4 segnalini di combattimento piazzati.



Il giocatore in fase (cioè l'Asse) decide ora in quale ordine risolvere i combattimenti. Nel risolvere ciascun combattimento, i giocatori hanno la possibilità di giocare CC ma, nessuno ne ha di utili. Il tedesco inizia attaccando l'esagono 1920 con la LCU 16° fanteria in 1720. La forza di attacco di quell'unità è 5, ma l'attaccante si sposta di 2 colonne a sinistra per gli effetti dell'attacco attraverso un fiume ed in una cittadina, quindi si usa la colonna "3" della Tabella del Combattimento LCU. La difesa viene risolta sulla colonna "2" della Tabella del Combattimento SCU (non essendo presente alcuna LCU in difesa). Il tedesco tira un 4, ottenendo un risultato di 1, il sovietico tira un 5 ed ottiene un risultato di 1*. L'armata 3M difendente ha un singolo livello di forza (indicato dalla mezza striscia sul suo numero ID), quindi il risultato di 1 è sufficiente per eliminarla. Notate che l'unità ha un asterisco a sinistra, ad indicare che non può essere rimpiazzata (14.1.6); pertanto viene rimossa permanentemente dal gioco. Il sovietico causa un risultato 1*; dal momento che l'unica unità dell'Asse che ha partecipato al combattimento è una LCU, il risultato con asterisco non ha effetto sulle LCU e pertanto non subisce perdite (11.3.4). Il risultato del combattimento è stato 1/1* (il primo numero fa riferimento alle perdite causate dall'attaccante ed il secondo quelle causate dal difensore), quindi normalmente un pareggio ma, essendo il difensore completamente eliminato, l'attaccante è il vincitore e può avanzare con le unità sopravvissute. L'11° Armata avanza a Vilna.

Poi, l'Asse decide di risolvere l'attacco in 1723. Ancora una volta, attacca solo l'armata di fanteria, quindi risolve l'attacco sulla colonna 4 della Tabella del Fuoco LCU (la forza di 5 subisce uno spostamento a sinistra attaccando attraverso un fiume), mentre la difesa viene risolta sulla colonna 3 della Tabella SCU. Entrambi i giocatori tirano un 1, per un risultato di 1/0. L'Armata sovietica 4M viene rimossa permanentemente dal gioco (non è rimpiazzabile avendo l'asterisco) senza perdite per l'attaccante, che avanza in 1723.

Poi le rimanenti 3 unità panzer in 1623 attaccano in 1722. La forza dell'attaccante è in totale 11, e notate che essendoci 3 unità panzer raggruppate assieme sparano sulla tabella LCU. Qui l'attaccante si sposta di 2 colonne a sinistra per gli effetti del fiume e della cittadina, e risolve il suo attacco sulla colonna 6-7 della Tabella LCU. Il tiro del difensore è sulla colonna 2 della Tabella SCU. L'Asse tira un 2 e causa una perdita al sovietico; il sovietico tira un 4 per un risultato 1* contro il tedesco. L'unità sovietica viene rimossa permanentemente dal gioco, mentre il tedesco gira la 48° Panzer per assorbire la sua perdita (anche se sparano sulla Tabella LCU, i panzer sono comunque SCU per tutti gli altri aspetti, incluso subire le perdite). Per la completa eliminazione del difensore vince il tedesco, e tutte e 3 le sue unità avanzano in 1722, dove viene posto un segnalino Blitz perché unità in grado di fare sfruttamento sono avanzate in un esagono che consente lo sfruttamento. Questo però avviene dopo che è stato risolto tutto il combattimento, quindi torneremo in seguito su queste unità.

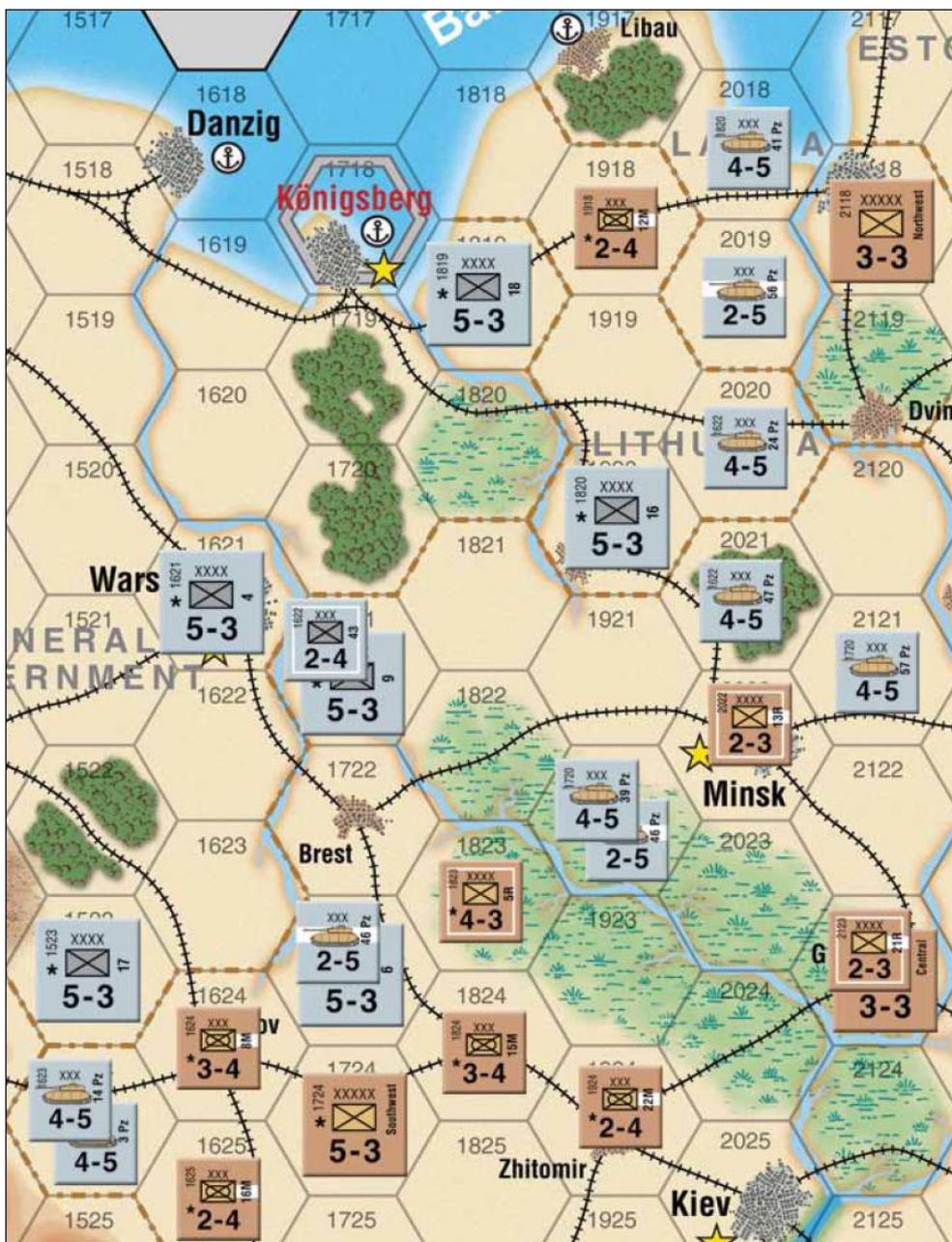
Ora tutti i corpi panzer in 1720 e 1820 si combinano per attaccare l'unità sovietica 6M in 1821. Notate che le unità di entrambi gli esagoni possono essere usate essendoci unità meccanizzate nel secondo esagono di attacco. Inoltre, notate che lo stato di rifornimento viene controllato nel momento del combattimento (13.1.1). Qui, per le precedenti avanzate in 1920 e 1722, l'unità sovietica 6M è considerata OOS non potendo tracciare una linea di rifornimento attraverso la ZOC delle unità avanzanti (13.1.3). Il combattimento è pertanto 15 (LCU) a 2 (SCU). Il risultato è 2/1* -

l'attaccante gira la 56° Panzer (la prima perdita deve essere subita da un'unità meccanizzata se possibile), mentre l'unità sovietica 6M viene rimossa permanentemente dal gioco. L'attaccante vince il combattimento, avanza la 39° Pz e 57° Pz in 1821 e pone un segnalino di Blitz.

Infine, la 9° Armata tedesca in 1720 ed il gruppo di SCU in 1622 attaccano il Fronte Occidentale sovietico in 1721. Questo attacco multiesagono è possibile per la presenza di unità meccanizzate nel secondo esagono attaccante (in 1622) e per il fatto che si usa in totale non più di 1 LCU (sebbene le 3 unità Pz in 1622 sparano sulla Tabella LCU, contano come SCU per le altre regole). Il difensore è OOS nel momento del combattimento, che avviene quindi con 15 (LCU) contro 2 (LCU). Il risultato è 3/1, il Fronte Occidentale viene posto nella casella delle Unità Eliminate del sovietico (non vi è asterisco sulla pedina, quindi è rimpiazzabile) ed il tedesco gira la 46° Pz prima di avanzare tutte le unità in 1721 ponendo un segnalino Blitz. Notate che l'esagono 1721 viola ora i limiti al raggruppamento, ma non si controlla il raggruppamento durante lo sfruttamento (9.1.4), quindi il giocatore dell'Asse ha tempo di risolvere questa situazione sfruttando con i panzer. Ecco le posizioni sulla mappa dopo questi eventi.



Le unità dell'Asse ora svolgono il loro sfruttamento. Tutte le unità possono avanzare di 3 esagoni (per 12.2.2) e, per la regola 4.4.6, le unità dell'Asse possono ignorare tutto il terreno non di palude quando sfruttano in questo round (solamente). L'Asse sfrutta appieno questo vantaggio e avanza profondamente in territorio sovietico, le posizioni al termine sono le seguenti:



A questo punto, al termine del Round 5 dell'Asse, l'Asse deve svolgere la sua Fase di Attrito e controllare lo stato di rifornimento di tutte le sue unità. Sono tutte in rifornimento. Le unità nelle paludi del Pripvat possono tracciare il rifornimento attraverso 1822 o 1921 perché le unità sovietiche che sono adiacenti a questi esagoni sono prive di ZOC. Inoltre, anche se il corpo sovietico 12M in 1918 esercita una ZOC, il 41° Pz in 2018 può tracciare una linea di rifornimento da 2019, 2020, 1920 e 1820 (e poi per ferrovia ad una fonte di rifornimento), perché le unità amiche nei primi due di questi esagoni annullano la ZOC del 12M.

Giugno 1941: Round 5 sovietico

All'inizio di questo turno, dopo essersi disperato per la tremenda situazione della sua ex-prima linea, il sovietico controlla lo stato di rifornimento di tutte le unità sovietiche ponendo segnalini OOS in 1918 e 2022. *Gioca poi Evacuazione Industriale* per 4 OPS, ponendo il segnalino del 5° Round di Azione nella casella Round OPS della tabella sulla mappa, ed avanzando il segnalino di OPS Consecutive di uno spazio.

Riceve tutte e 4 le OPS per questo round di azione, e pone segnalini di Movimento in 1724, 1726 e 1829 (l'ultima OP verrà usata in seguito per il combattimento). I segnalini di Movimento nei primi due esagoni sono necessari in quanto l'ultima (e in questo caso unica) unità in quell'esagono esce mentre si trova in ZOC nemica, mentre il segnalino in 1829 è necessario perché l'unità userà il Movimento Strategico per andare a Smolensk. Tutte le altre unità che non sono in ZOC nemica possono muovere senza spesa di OPS. Ecco la posizione sovietica dopo il movimento, con indicazione della OPS finale per piazzare un segnalino di combattimento in 1823 dopo il completamento del movimento.



L'Armata sovietica 2R in 1823 attacca i panzer in 1922. Mentre sono proibiti gli attacchi di LCU sovietiche contro esagoni che contengono solamente panzer nei turni 1 e 2 (4.4.7), questo attacco coinvolge solo SCU ed è pertanto consentito. Il sovietico gioca la carta CC *Organi di Stalin* come evento quale aiuto all'attacco. Le unità devono essere in rifornimento

per ricevere i benefici delle CC, ma l'unità sovietica in 1824 consente di tracciare una linea di rifornimento attraverso la ZOC nemica che è così annullata. L'attacco viene spostato di 2 colonne a sinistra per attaccare attraverso un fiume minore ed in un esagono di palude, e di una a destra per l'effetto della CC, per un totale di 3 (SCU) contro 6 (SCU); i tiri di dado di 2 (sovietico) e 5 (Asse) danno un risultato di 0/1 – l'Armata sovietica 5R viene girata per assorbire la perdita e, finito il 5° Round di Azione, la CC viene scartata. Il sovietico effettua ora la sua Fase di Attrito. Il corpo 22M ha mosso in 2023 e quindi si è creata una linea di rifornimento per la Armata 13R a Minsk rimuovendo pertanto il segnalino OOS. Il corpo 12M in 1918 rimane OOS e viene pertanto rimosso dalla mappa (e dal gioco, avendo un asterisco sulla pedina).

Giugno 1941: Fase di Pesca delle Carte Strategiche

Si salta la Fase dei Rimpiazzi (nessun giocatore può giocare RP nel turno 1), ed i giocatori passano alla Fase di Pesca delle Carte Strategiche. Il giocatore dell'Asse scarta Trasferimento di Emergenza, tenendo 3 carte, e ne pesca altre 3 completando la sua mano di 6. Pesca la carta 4 (*Rinforzi dell'Asse*, 3 OPS), 12 (*Rifornimento della Luftwaffe*, 2 OPS) e 18 (*Difendete la Madrepatria!*, 3 OPS). Il sovietico sceglie di scartare le rimanenti 4 carte dalla sua mano, aggiunge le carte 1 e 2 alla sua mano (le due carte di rinforzi che arrivano automaticamente per 7.1.3) e pesca poi altre 4 carte dal mazzo portando la sua mano a 6 carte. Pesca le carte 11 (*Ritirata Strategica*, 4 OPS), 18 (*Raid di Cavalleria in Profondità*, 2 OPS), 23 (*Milizia del Popolo*, 3 OPS) e 24 (*I Carri di Katutov*, 2 OPS). Questo completa il turno ed il gioco passa al turno 2.

Turno 2 – Estate 1941

All'inizio del turno 2 la pedina di Rimpiazzi sovietica viene posta nella casella "3" della Tabella Generale per i 3 RP automatici che il sovietico riceve per la Mobilitazione Sovietica 4.5.2.

Estate 1941: Round 1 dell'Asse

All'inizio del turno, il giocatore dell'Asse riceve 1 OPS Conservata, la registra usando la pedina corrispondente sulla Tabella Generale. Gioca *Convoglio PQ-17* per OPS, ponendo il segnalino di Round 1 dell'Asse nella casella Round OPS ed avanzando il segnalino di OPS Consecutive di una casella in "2°, -1 OPS". Di conseguenza, riceve 3 – 1 = 2 OPS. Entrambe le OPS verranno usate per il combattimento, quindi svolge il suo movimento e pone poi 2 segnalini di combattimento, lasciando le seguenti posizioni sulla mappa:

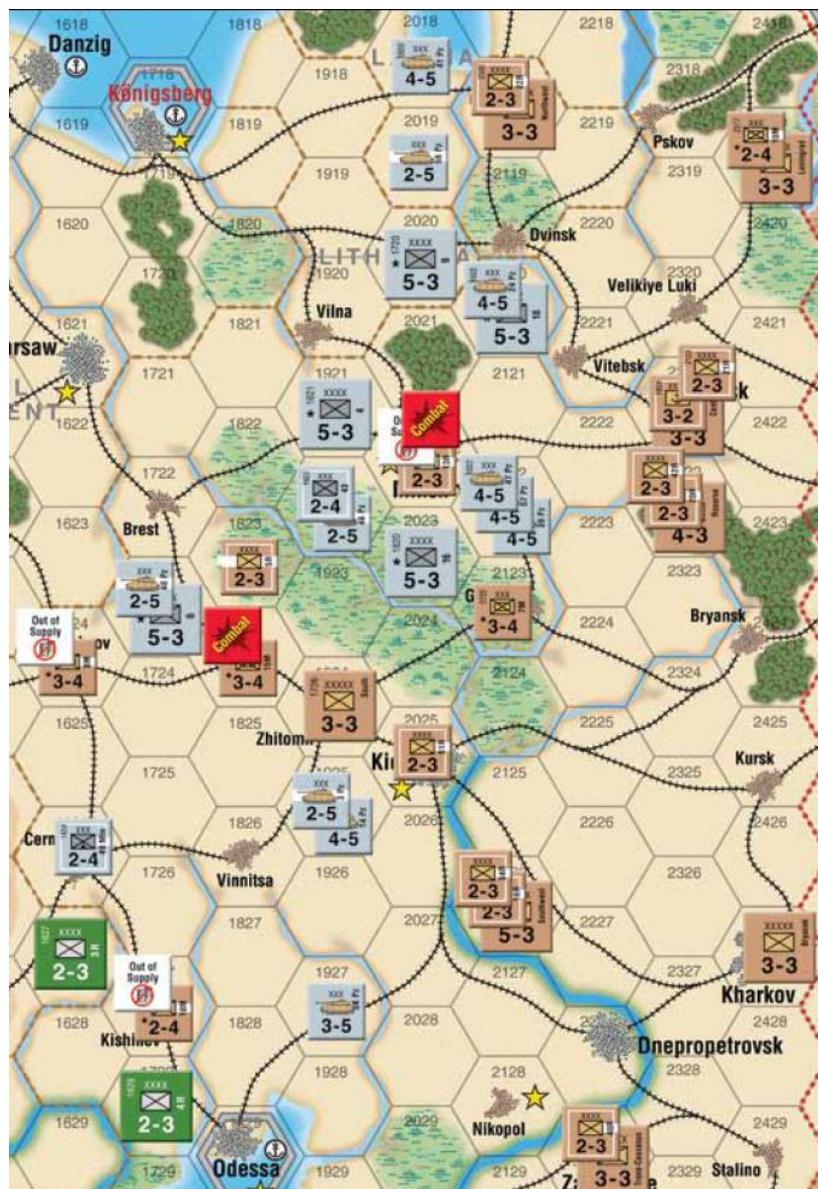


Il 22M sovietico in 2023 viene attaccato dalla 16° fanteria tedesca a 4 (LCU) contro 2 (SCU), per un risultato di 1/1*. Il 22M viene eliminato permanentemente e la 16° fanteria avanza nell'esagono ora vuoto senza subire danni per il risultato di combattimento con asterisco. Il giocatore dell'Asse rinuncia ad usare i rimanenti panzer per attaccare Minsk perché il 13R sovietico verrà presto giudicato OOS e preferisce non rischiare danni ai suoi preziosi carri. Le unità in 1524 attaccano 1625. Il difensore viene giudicato OOS nel momento del combattimento (13.1.1), quindi l'attacco viene risolto ad 8 (SCU) contro 1 (SCU). Il risultato è 1/1*, fortunato per il sovietico, quindi il 16M viene rimosso permanentemente dal gioco e il 3 Pz si gira; entrambi i panzer avanzano in 1625, dove viene posto un segnalino Blitz. Durante la fase di sfruttamento i due panzer avanzano in 1925, mentre SK Pz, essendo adiacente al segnalino Blitz e quindi anch'esso in grado di fare sfruttamento, avanza in 1927.

Estate 1941: Round 1 sovietico

All'inizio del round sovietico viene controllato lo stato di rifornimento di tutte le unità sovietiche, e le unità in 1624, 1727 e 2022 sono giudicate OOS. I sovietici poi si avvantaggiano delle regole sulla mobilitazione per giocare la carta sovietica 1 come evento Rinforzi e per ricevere 4 OPS come se la carta fosse stata giocata per OPS (normalmente si risolverebbe l'evento piazzando i rinforzi ma senza ricevere OPS). Pone il segnalino di Round 1 sovietico nella casella 1° Rinforzi, e secondo la regola 4.5.1 la conta delle OPS Consecutive rimane invariata, quindi riceve tutte e 4 le OPS. Questa carta viene poi rimossa permanentemente essendo stata giocata come evento ed avendo un asterisco nel titolo, ed il sovietico sposta il segnalino di Eventi Giocati nella casella 1 della Tabella Generale. Necessita comunque di altri 11 eventi per entrare in Guerra Totale!

Il Fronte di Bryansk e le Armate 16R, 34R e 40R sono poste a Kharkov, mentre le 42R e 51R sono poste a Smolensk e Kiev rispettivamente. Queste unità possono muovere, ma non combattere questo turno (4.5.1). Si pongono poi segnalini di Movimento a Mosca ed Odessa in quanto il sovietico usa il Movimento Strategico per inviare Stalin dietro gli Urali a Chelyabinsk, mentre il corpo 5M muove per mare in 2232 per vigilare lo stretto di Kerch. Il sovietico svolge il suo movimento e poi usa le 2 OPS rimanenti per porre 2 segnalini di combattimento, lasciando le posizioni seguenti sulla mappa:



L'unità in 1824 attacca 1723 a 3 (SCU) contro 6-7 (LCU), con risultato di 1*/2; la 15M ha due livelli, ma viene eliminata permanentemente dal risultato 2, mentre il 48 Pz, già girato, viene eliminato dal risultato 1* e posto nella casella delle Unità Eliminate dell'Asse sulla mappa, potrà essere rimpiazzato. (L'Asse avrebbe preferito far subire la perdita al 6° fanteria, ma i risultati del combattimento con asterisco non possono essere subiti da LCU – vedere 11.3.4). Poi viene

attaccato 2122 ad 1 (SCU) contro 12 (LCU), un risultato di 0/3 elimina l'armata 13R, che viene posta nella casella delle Unità Eliminate sovietiche.

Estate 1941: Round 2 dell'Asse

L'Asse gioca *Tifone* come OPS. Il segnalino di OPS Consecutive avanza alla casella "3°, -2 OPS", quindi riceve 4-2=2 OPS. Decide di usare le sue OPS Conservate per incrementare a 3 OPS (le OPS Conservate vanno a zero). Tutte le OPS saranno usate per il combattimento. Durante il movimento le unità dell'Asse passano da Minsk, prendendo il controllo della città ed incrementando quindi la conta dei VP ad 8. Gli attacchi sono effettuati contro Smolensk, Gomel e Zhitomer (mostrati a destra sulla mappa) a 12(LCU):8(LCU), 8(LCU):3(SCU) e 8(LCU):3(LCU), ogni attacco si sposta di una colonna a sinistra per l'effetto di attaccare una città/cittadina, mentre l'attacco contro Gomel subisce un altro spostamento per la presenza della palude (gli effetti del terreno sono cumulativi). In nessun combattimento sono giocate CC da nessuna delle parti.



A Smolensk entrambe le parti tirano un 6, per un risultato 3/2. Ogni unità sovietica subisce un colpo, risultante nella eliminazione del 21R mentre le rimanenti unità si ritirano in 2422; l'Asse deve subire un Panzer come primo colpo (11.3.3), mentre il 43° Corpo di fanteria subisce il colpo rimanente quando le unità avanzano a Smolensk. Notate che non si possono piazzare segnalini Blitz in quando il combattimento è avvenuto in un esagono di città. Il risultato a Gomel è 1/1*, viene ancora girato un Panzer ed il sovietico tiene la città, mentre a Zhitomer il risultato è 1/1. Il Fronte Meridionale si gira e si ritira a Kiev (poiché l'unità a Kiev annulla la ZOC per la ritirata). Il Pz SK si gira per subire la perdita dell'Asse mentre il 3 Pz (solamente) avanza a Zhitomer, consentendo di piazzare un segnalino Blitz. L'Asse fa poi sfruttamento con i panzer a Zhitomer e 1925 portando alle posizioni che seguono dopo che il sovietico ha iniziato il turno con il controllo del rifornimento.

Estate 1941: Round 2 sovietico

Il sovietico gioca Raid di Cavalleria in Profondità per OPS, avanzando il segnalino di OPS Consecutive nella casella "2° -1 OPS" e ricevendo 1 OPS. La usa per piazzare un segnalino di Movimento in 2422, consentendo alle unità in quell'esagono di uscire da ZOC nemica (7.3.3). Usa il round per riposizionare le sue unità in modo migliore per la difesa.

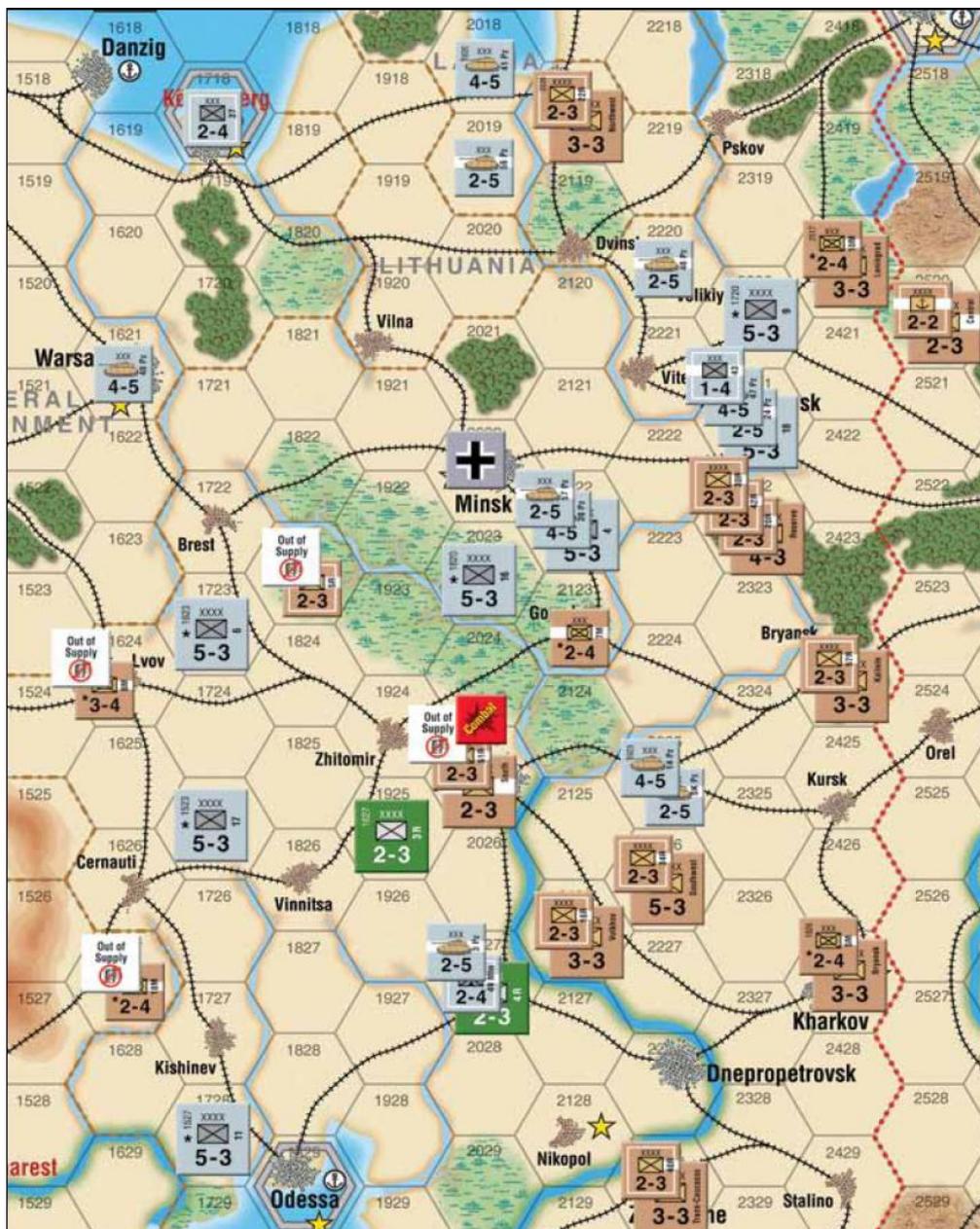
Estate 1941: Round 3 dell'Asse

Come per l'inizio di ogni round, il giocatore controlla lo stato di rifornimento delle proprie unità. Tutte quelle dell'Asse sono in rifornimento. Notate che, nonostante sia ben dietro le linee nemiche, i panzer in 2225 sono in rifornimento poiché le unità sovietiche OOS in 2123 e 2025 non hanno ZOC con cui bloccare la linea di rifornimento.

L'Asse gioca la carta Rinforzi 1 come evento, spostando il segnalino di Eventi Giocati sulla casella 1, azzerando la conta delle OPS Consecutive a zero e ponendo la 2° Armata nel USIR, il 27° Corpo a Königsberg e il 40° Pz a Varsavia.

Estate 1941: Round 3 sovietico

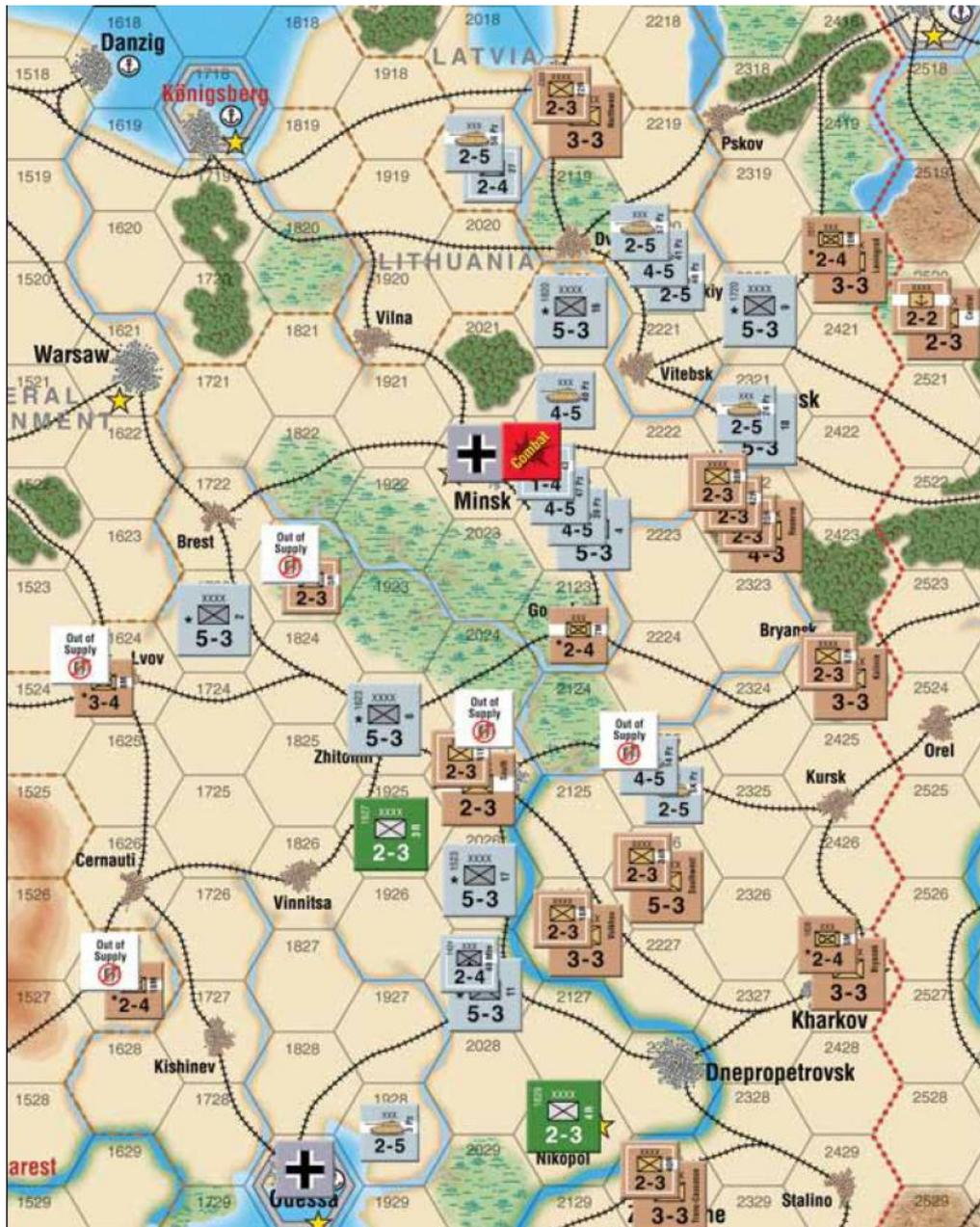
Il sovietico gioca la sua carta Rinforzi 2 come evento, spostando il segnalino di Eventi Giocati sulla casella 2. La conta delle OPS Consecutive rimane invariata, si ricevono quindi $4-1 = 3$ OPS. Pone il Fronte di Kalinin a Mosca, il Fronte di Volkhov a Dnepropetrovsk, ed entrambe le armate a Tula. Pone un segnalino di Movimento in 1727 e 2224 per consentire alle unità di lasciare la ZOC nemica (una unità sovietica ha mosso in 2224 nel round precedente, con l'effetto che l'unità sovietica a Gomel è stata rimessa in rifornimento all'inizio di questo round sovietico, tracciando una linea attraverso 2224). Al termine del movimento le posizioni sulla mappa sono le seguenti:



L'ultimo OP è stato usato per porre un segnalino di combattimento in 2025 nel tentativo di causare danni all'armata romena prima che le forze sovietiche a Kiev siano verosimilmente perse per attrito al termine del 5° round sovietico. L'attacco è 3 LCU a 2 LCU dopo uno spostamento di colonna per essere OOS, ma entrambi i giocatori ottengono risultati negativi con il dado e non causano perdite.

Estate 1941: Round 4 dell'Asse

Il giocatore dell'Asse controlla il rifornimento per tutte le sue unità e scopre che i panzer in 2225 sono ora OOS. Gioca poi *Difendete la Madrepatria* per OPS, ricevendo tutte e 3 le OPS ed avanzando il segnalino di OPS Consecutive nella casella 1. Usa 2 OPS per porre segnalini di Movimento in 1018 e 2023, consentendo ai panzer li presenti di lasciare la ZOC nemica. Un'unità dell'Asse muove anche attraverso Odessa (distruggendo il forte non occupato) e Nikopol, incrementando la conta di VP a 10. L'ultima OP viene usata per porre un segnalino di Combattimento in 2122 per attaccare Gomel, risultando quindi nelle seguenti posizioni prima del combattimento:



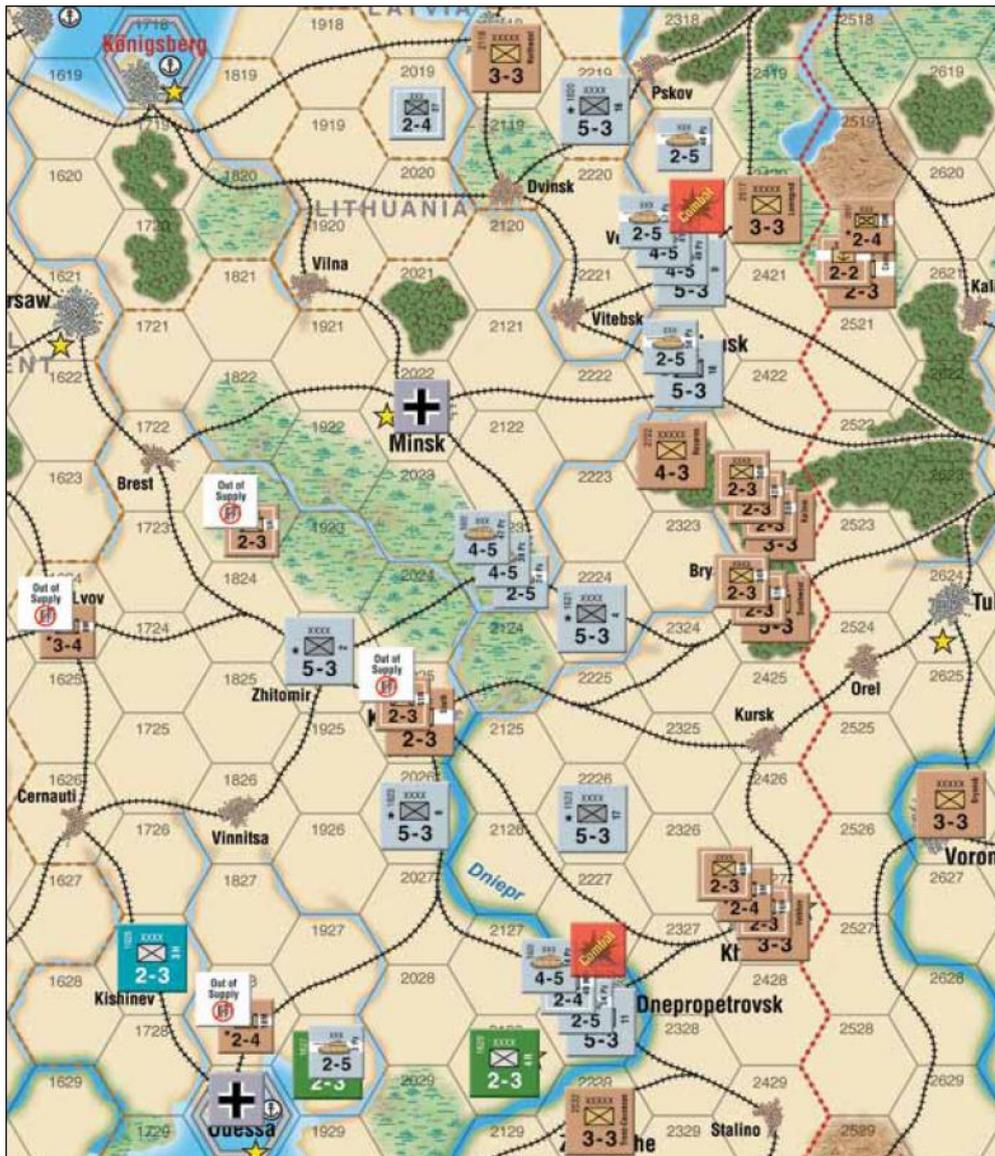
L'Asse usa la 4° Armata di fanteria ed il 43° corpo di fanteria per l'attacco, preferendo conservare i panzer per altre battaglie, quindi l'attacco viene risolto a 4(LCU) : 3(SCU) dopo due spostamenti di colonna per attaccare in palude e cittadina. Il risultato è 1/1*, quindi il 43° corpo di fanteria viene posto nella casella delle Unità Eliminate e l'Asse avanza la 4° Armata di fanteria a Gomel (i panzer non possono avanzare perché solo le unità attaccanti possono avanzare – 11.5.1).

Estate 1941: Round 4 sovietico

Il sovietico gioca *Milizia del Popolo* per OPS, avanzando il segnalino di OPS Consecutive nella casella "3°, -2 OPS" e ricevendo quindi solo 1 OPS. Vorrebbe giocare una carta per Rimpiazzi questo turno in modo da incrementare le sue forze al termine del turno e, parimenti, ripristinare a zero la conta delle OPS Consecutive, ma non desidera lasciare il Fronte Sudoccidentale in 2226, terreno dove è possibile fare Blitz ed a portata dei panzer tedeschi. Spende la OP per porre un segnalino di movimento in 2126, si ritira dal Dniepr e pone forze a Bryansk, Kharkov e Zaporozhe per mantenere una qualche linea a sud.

Estate 1941: Round 5 dell'Asse

I panzer in 2225 sono tornati in rifornimento, le forze sovietiche si sono ritirate ad est, quindi viene rimosso il segnalino OOS dall'esagono all'inizio del round. Gioca la carta Rinforzi 4 per OPS, ricevendo 3-1 = 2 OPS. Tre panzer avanzano a Sevastopoli, distruggendo la fortezza vuota ed incrementando la conta dei VP ad 11. Al completamento del movimento, gli OPS sono usati per porre segnalini di Combattimento in due esagoni, come dalla illustrazione seguente:



L'attacco contro 2420 è 12 : 3 dopo uno spostamento a sinistra per l'attaccante per la palude, portando ad un risultato di 2/1. Il Fronte di Leningrado è eliminato e si gira il 40 Pz. Tutte le unità attaccanti avanzano in 2420, ma non si può piazzare alcun segnalino Blitz essendoci terreno palude. L'attacco contro Zaporozhe viene risolto ad 8 : 3 dopo due spostamenti di colonna (fiume e città), e si ottiene un altro 2/1. Il Fronte Trans-Caucaso viene eliminato, il 14 Pz subisce una perdita (al solito, la prima perdita in attacco deve essere meccanizzata) ed il 11° fanteria avanza a Zaporozhe, prende il controllo della città e viene lasciato il corpo a Dnepropetrovsk per difendere quella città.

Essendo la fine del 5° round dell'Asse, si deve ora fare un round di Attrito, controllando il rifornimento delle proprie unità. Tutte sono in rifornimento, anche se di poco. L'11° Armata a Zaporozhe dista 5 esagoni dalla linea ferroviaria più vicina che può tracciare una linea di rifornimento diretta ad una fonte (Vinnitsa). Non può tracciare alla ferrovia ad Odessa anche se la città dista 4 esagoni, in quanto la linea di rifornimento attraverserebbe un lato d'esagono intransitabile (quello di mare tra 1829 e 1928). Comunque, può tracciare lungo la ferrovia a Sevastopoli (controllata dall'Asse) e poi al

porto di Odessa (o Constanta) che può di per sé tracciare una linea di rifornimento (13.1.2). Il 3 Pz a Sevastopoli traccia il rifornimento allo stesso modo.

Estate 1941: 5° Round sovietico

Il sovietico gioca *Ritirata Strategica* per 4 RP. Pone il segnalino di 5° Round nella casella Primi Rimpiazzi, sposta il segnalino RP da 3 a 7 e azzerà la conta delle OPS Consecutive a zero. Svolge ora la sua Fase di Attrito, nella quale le unità negli esagoni 1624, 1823, 1829 e 2025 sono tutte OOS e sono rimosse permanentemente dal gioco (se hanno asterisco) o poste nella casella delle Unità Eliminate sovietiche. A questo punto l'Asse ottiene il controllo anche di Kiev, essendo vuota e non potendo tracciare una LOS, incrementando il numero di VP a 12.

Estate 1941: Fase dei Rimpiazzi

Prima il sovietico spende gli RP per rimpiazzare le unità. Decide di ricostruire 3 Fronti a forza ridotta (sono cioè piazzati con la pedina girata, più deboli). Ogni tale ricostruzione costa 1 RP. Sono posti a Leningrado, Grozny e Stalingrado. Ricostruisce poi il Fronte Occidentale a piena forza a Rostov, al costo di 2 RP. Spende poi gli ultimi 2 RP per piazzare 4 SCU di un livello di forza (costa ½ RP per livello di SCU); 2 delle SCU sono poste a Rostov, le altre due vanno a Voronezh e Mosca. Il giocatore dell'Asse spende ora gli RP accumulati nel turno; non ha però giocato carte per RP. Spera invece di pescare *Revisione dei Panzer* per ripristinare i suoi panzer durante la Rasputitsa nel round 1 senza perdere la spinta. E' una strategia ad alto rischio!

Estate 1941: Fase di Pesca delle Carte

Entrambi i giocatori pescano ora la loro piena mano per il turno seguente, a partire dal sovietico. Qui decide di mantenere la sua ultima carta, *Zhukov*, e non ha carte di Rinforzi automatiche nel turno (7.1.3), pertanto pesca 5 carte per ripristinare la sua mano. Pesca *Battaglioni Penali*, *Sorge*, *Mar Nero Morte Nera*, *Operazione Uranus* e *T-34*. Per l'Asse, scarta la sua ultima carta e pesca 6 carte: *Supporto della Luftwaffe*, *Revisione dei Panzer*, *Uniformi Invernali*, *Distruggete i Fascisti*, *Retata di Partigiani* e *Rinforzi Tedeschi #2*.

Estate 1941: Fase di Fine Turno

Infine, i giocatori avanzano il segnalino di turno al turno 3, risistemano il segnalino di OPS Conservate nella casella 1, il segnalino RP sovietici a zero, e rimuovono i 5 segnalini di Round di Azione. I segnalini di OPS Consecutive rimangono al loro posto al termine di ciascun turno, quindi, mentre quello sovietico è nella casella zero, quello dell'Asse rimane nella casella "2", -1 OPS". Infine, notiamo che l'Asse ha giocato 2 eventi permanentemente rimossi, mentre il sovietico ne ha giocati 3. La Guerra Totale è molto lontana (e non può comunque attivarsi prima della Fase di Pesca delle Carte del turno 6 – vedere 7.6.4).

Turno 3 – Autunno 1941

All'inizio del turno l'Asse riceve una OP Conservata, quindi pone il segnalino di OPS Conservate nello spazio 1 della tabella.

Autunno 1941: Round 1 dell'Asse

Il primo Round di tutti i turni di autunno (ed i primi 2 di primavera) è un round di Rasputitsa nel quale le operazioni sono fortemente limitate (15.1.1). Di conseguenza, l'Asse gioca *Revisione dei Panzer*, girando il 14 Pz a Dnepropetrovsk, il 24 Pz a Gomel ed il 46 Pz in 2319.

Autunno 1941: Round 1 sovietico

La Rasputitsa rappresenta una eccellente possibilità per il sovietico di giocare rimpiazzi, quindi gioca *Operazione Uranus* per 4 RP. Notate che, per la Rasputitsa, né il sovietico né l'Asse azzerano la conta delle OPS Consecutive in questo round (15.1.1).

Autunno 1941: Round 2 dell'Asse

L'Asse gioca *Distruggete i Fascisti!* Dopo aver spostato la conta delle OPS Consecutive a 3, riceve 3-2 = 1 OP. Avanzando a sud ed al centro spende poi 1 OP per piazzare un segnalino di combattimento in 2323, come indicato sotto:



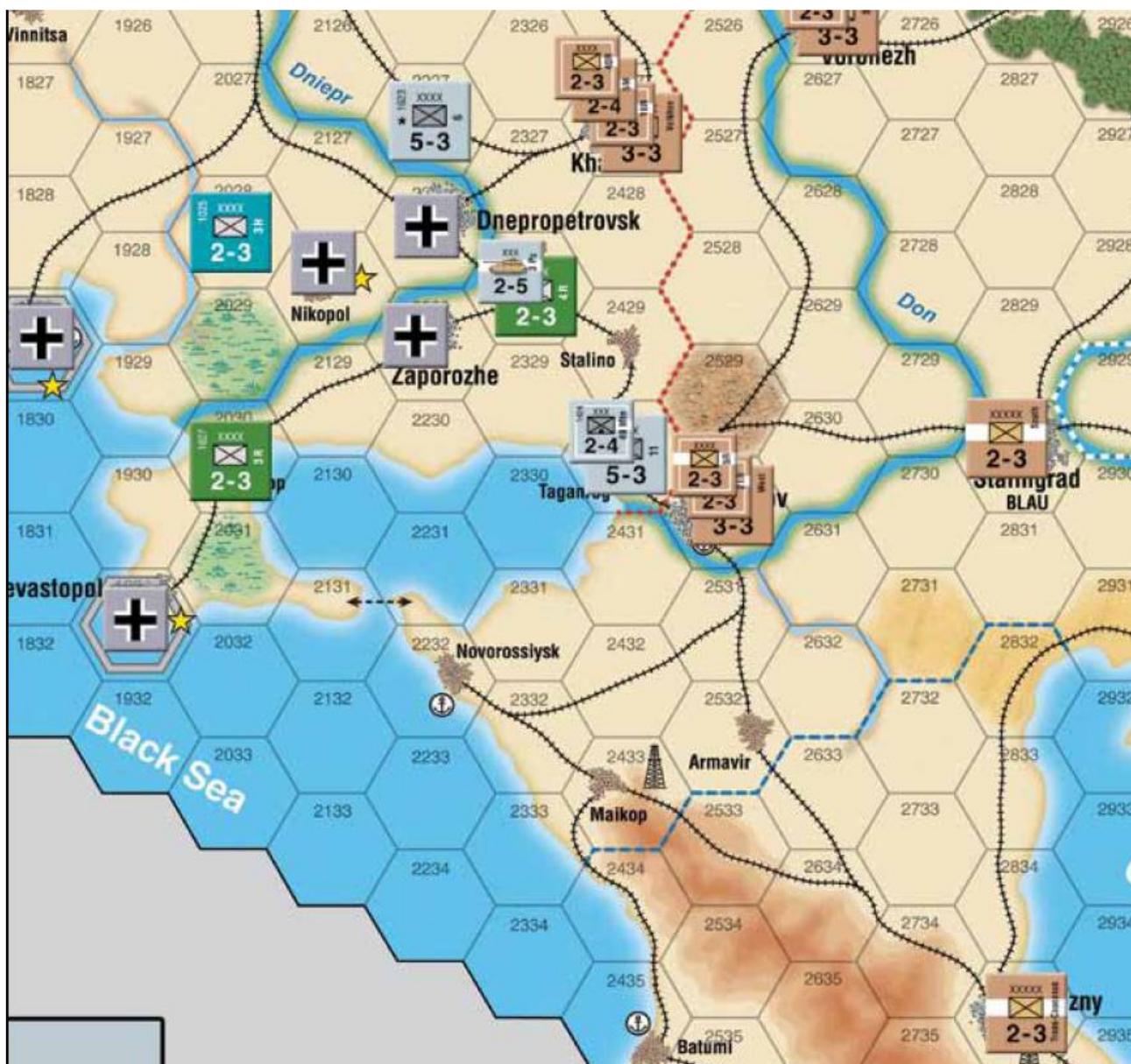
Sceglie di far attaccare a tutte le unità 2424. L'attacco viene risolto 10 : 10 dopo due spostamenti di colonna per l'attaccante (fiume, cittadina) e il gioco della CC (*Battaglioni Penali*) da parte del sovietico.

Il risultato del combattimento è ½, il che significa che il sovietico vince il combattimento, e può tenere la CC di fronte a sé per l'uso in round futuri (7.5.5b). L'Asse deve subire la prima perdita con i PZ, e gira 24 PZ. Nel tentativo di preservare la sua punta di lancia corazzata assegna la seconda perdita al 4° fanteria. Il sovietico il 57 R per soddisfare le perdite.

Autunno 1941: Round 2 sovietico

Nel tentativo di sfruttare la sua vittoria, il sovietico gioca *Zhukov* come evento; questo gli consente di attivare 2 esagoni per un singolo combattimento in questo round ed ogni round OPS seguente. Notate che *Zhukov* non è una CC, pertanto rimane in gioco per il resto del turno indipendentemente dai risultati del combattimento. Questo evento però costa una perdita in più in ogni attacco nel quale viene usato. Attiva gli esagoni 2322 e 2423 per un contrattacco contro 2323 al centro. Notate che questo attacco può ignorare i soliti requisiti e limitazioni di 11.1.3 per la presenza di *Zhukov*. L'attacco è 13 : 14, ma viene poi modificato dalla capacità di Difesa Mobile del tedesco (20.0) e viene risolto quindi sul 10 : 15.

Il risultato è 1/2, ma il sovietico deve subire una ulteriore perdita per *Zhukov*. Vengono girati i Fronti Kalinin e Riserva e pone il 30 R nella casella Unità Eliminate, mentre l'Asse il 4° fanteria di un livello, rimpiazzandolo con la pedina sostitutiva più debole di forza 3-3. La posizione sulla mappa è ora la seguente:



Finale

A questo punto chiudiamo l'esempio di gioco. Le forze sovietiche a Kharkov sono esposte all'aggiramento, ma l'Asse deve anche fermarsi per azzerare la conta delle OPS Consecutive, probabilmente giocando una carta per RP. Nel frattempo, il sovietico giocherà *Sorge* in modo da far entrare i siberiani per l'inverno. Poiché l'Asse ha usato la carta *Tifone* per OPS nel turno precedente, le sue forze non avranno il permesso di assaltare Mosca presto, quindi sarebbe bene rivolgere gli sforzi verso sud, contro Leningrado. Nel contempo, mentre Stalin si sente ragionevolmente sicuro a Mosca al momento, dovrà spostare le sue industrie ad est per proteggere la sua produzione (*Evacuazione Industriale*) e per far passare l'Unione Sovietica in Guerra Totale. Vi sono molte cose da fare e poco tempo per realizzarle! E' vostro compito risolvere questi problemi, quindi il resto della storia la dovrete scoprire voi

TABELLA DI FUOCO DELLE LCU

Tiro di dado	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10-11	12-14	15+
1	-	-	-	1*	1*	1	1	1	1	2
2	-	-	1*	1*	1	1	1	1	2	2
3	-	1*	1*	1	1	1	1	2	2	2
4	1*	1*	1	1	1	1	2	2	2	3
5	1*	1	1	1	1	2	2	2	3	3
6	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3

Nota: * influenza solo le SCU

TABELLA DI FUOCO DELLE SCU

Tiro di dado	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10-11	12+
1	-	-	-	-	1*	1*	1	1	1
2	-	-	-	1*	1*	1*	1	1	1
3	-	-	1*	1*	1*	1	1	1	2
4	-	-	1*	1*	1*	1	1	2	2
5	-	1*	1*	1*	1	1	1	2	2
6	1*	1*	1*	1	1	1	2	2	3

Nota: * influenza solo le SCU

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

Terreno	Costo in MP	Effetti sul combattimento	Note
Aperto	1	-	-
Foresta	1	-	CR, HE, NB
Sconnesso	2	1S	CR, HE, NB
Palude	2	1S	CR, HE, NB
Montagna	3/1 b	1S	CR, HE, NB
Deserto	2	-	HE
Cittadina	AT	1S	-
Città	1	1S	NB
Città Fortezza c	AT	1S	CR, NB
Fiume	AT	1S a	-
Fiume Maggiore	+1	1S a	NB a
Stretto di Kerch	+2	1S	HE, NB a
Trincea	AT	1S	CR
Lago, Costa	P	-	-
Petrolio	AT	-	-

Note

1S = L'attaccante si sposta di 1 colonna a sinistra quando il difensore occupa questo terreno

a = Se tutti gli attaccanti attraversano fiume / fiume maggiore

b = Unità da montagna 1, le altre 3

c = Dà rifornimento per la difesa / attrito

CR = Annulla l'opzione di Ritirata

HE = Blocca il movimento di Sfruttamento

NB = Non si può porre il segnalino Blitz

AT = Vedere l'altro terreno nell'esagono

P = Proibito

COSTO IN PUNTI RIMPIAZZO (14.0)

Ogni livello di forza di SCU = ½ RP

Ogni livello di forza di LCU = 1 RP

DIMENSIONE DELLA MANO – ESAGONI DI PETROLIO (17.0)**ASSE**

- 0 esagoni = dimensione della mano -1
- 1-2 esagoni = dimensione della mano normale
- 3-4 esagoni = dimensione della mano +1

SOVIETICO

- 0 esagoni = dimensione della mano -2
- 1 esagono = dimensione della mano -1
- 2-4 esagoni = dimensione della mano normale

CONTROLLO PER LA VITTORIA NEL GIOCO CAMPAGNA (5.0)**Vittoria Automatica dell'Asse**

- Se il livello VP è 20 o più durante la Fase di Fine Turno di qualsiasi turno.
- Se il giocatore dell'Asse controlla tutti gli esagoni di Petrolio sulla mappa per due Fasi di Fine Turno consecutive.
- Se il giocatore dell'Asse controlla Mosca, Leningrado e almeno una tra Rostov e Sevastopoli per la fine del turno 4 (Inverno 1942).
- Se al termine del turno 8 (Inverno 1943) l'Asse controlla Mosca, Leningrado, Stalingrado e Sevastopoli, ed ha tagliato la linea di rifornimento a Baku (in modo che Baku non agisca più da fonte di rifornimento pieno per il sovietico - 13.2.3).

Vittoria Automatica del sovietico

- Se il livello VP è 0 o meno durante la Fase di Fine Turno di qualsiasi turno.
- Se il sovietico controlla Berlino, Budapest (sia Buda che Pest), Bucarest e Königsberg al termine di qualsiasi Round di Azione sovietico.
- Se nessuna unità dell'Asse rifornita ha mosso ad est della Linea Logistica Paulus prima del termine del Turno 4 (Inverno 1942).
- Se il sovietico controlla tutti gli spazi VP nell'Unione Sovietica al termine di qualsiasi turno tra il 2 e il 12 (inclusi).

Altrimenti

Se nessuno ha ottenuto la Vittoria Automatica per la fine della Fase di Azione del turno 18, vince l'Asse. Non vi è la possibilità di pareggiare.

LE CARTE RUSSE

CARTE BLITZRKIEG

N°	OPS	RP	Titolo in inglese	Traduzione	Note	Testo
1	4	4	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	Va nella mano del sovietico nella Fase di Pesca delle Carte alla fine del turno 1	Fronte di Bryansk, 16°, 34°, 40°, 42° e 51° Armata
2	4	4	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	Va nella mano del sovietico nella Fase di Pesca delle Carte alla fine del turno 1	Fronte di Kalinin, Fronte di Volkhov, 30° e 57° Armata
3	4	4	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	Va nella mano del sovietico nella Fase di Pesca delle Carte alla fine del turno 3	Giocatela dopo Sorge . Non può essere giocata prima dell'Inverno 1942. Armate 1Sh, 2Sh, 3Sh, 4 Sh. Corpi di Cavalleria 1G, 2G, 3G
4	3	3	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	Va nella mano del sovietico nella Fase di Pesca delle Carte alla fine del turno 4	Fronte del Caucaso del Nord Fronte del Voronezh 62° e 64° Armata
5	3	3	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	Va nella mano del sovietico nella Fase di Pesca delle Carte alla fine del turno 5	Armate 67°, 70°, 2G e 3G
6	4	4	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	Va nella mano del sovietico nella Fase di Pesca delle Carte alla fine del turno 6	Non può essere giocata prima dell'Estate 1942. 66° Armata, Armata 1G e quanto segue se è stata giocata Evacuazione Industriale: Armate 1T, 3T, 4T, 5T.
7	1	1	<u>SORGE*</u>	<u>SORGE*</u>	Consente il gioco di Rinforzi Sovietici #3	
8	4	4	<u>INDUSTRIAL EVACUATION*</u>	<u>EVACUAZIONE INDUSTRIALE*</u>	Non può essere giocata dopo la caduta di Mosca. Consente l'entrata delle armate T/GT sovietiche. Diminuite la mano sovietica di 1 per le seguenti 4 fasi di pesca delle carte. La dimensione della mano torna poi normale per altre 4 fasi di pesca. Infine, incrementate la mano sovietica di 1 ulteriore carta a partire da 9 fasi di pesca dopo il gioco dell'evento. Sottraete 2 VP. Gli esagoni 3926 e 4125 si attivano come spazi VP.	
9	2	2	ZHUKOV	ZHUKOV	Tutte le unità in 2 qualsiasi esagoni possono combinarsi in un attacco questo Round al costo di 1 perdita sovietica aggiuntiva. Questo può essere usato per un attacco per round OPS per il resto del turno (gli esagoni possono non essere attivati per il combattimento).	
10	2	2	BLACK SEA, BLACK DEATH	MAR NERO, MORTE NERA	L'Armata Marittima può muovere da un porto ad un esagono costiero non occupato del Mar Nero interamente ad est di tutti i porti dell'Asse.	
11	4	4	STRATEGIC WITHDRAWAL*	RITIRATA STRATEGICA*	Per il resto del turno, le unità sovietiche possono uscire da ZOC dell'Asse senza costo OPS sempre che non rientrino in una ZOC dell'Asse nello stesso round di azione.	
12	1	1	PENAL BATTALIONS CC	BATTAGLIONI PENALI CC	1 Spostamento di colonna a destra sulla colonna di fuoco del sovietico per una difesa sovietica.	
13	3	3	THE VOLGA HAS ONLY ONE BANK*	IL VOLGA HA UNA SOLA SPONDA *	Ponete un segnalino di Fortezza in uno di questi esagoni: 3023 (Gorki), 3027 (Saratov) o 2830 (Stalingrado).	
14	1	1	KV-1* CC	(CARRO) KV-1* CC	1 Spostamento di colonna a destra sulla colonna di fuoco del sovietico per una difesa sovietica.	
15	4	4	OPERATION URANUS * CC	OPERAZIONE URANUS * CC	1 Spostamento di colonna a destra sulla colonna di fuoco del sovietico per tutti gli attacchi contro esagoni contenenti unità ungheresi, italiane o romene in questo round. Consente alle unità meccanizzate sovietiche di fare sfruttamento per il resto della partita.	
16	4	4	LEND LEASE *	AFFITTI E PRESTITI *	Dal turno seguente in poi, se Stalin è a Mosca all'inizio del turno, aggiungete 2 OPS Conservate per turno se Archangel è amica controllata, ed 1 OPS Conservata per turno se Astrakan è amica controllata.	

17	1	1	SOVIET MICE *	I TOPI SOVIETICI *	Girate immediatamente un Corpo Panzer a piena forza in Unione Sovietica dalla parte a forza ridotta, a scelta del giocatore dell'Asse.
18	2	2	DEEP CAVALRY RAID	RAID DI CAVALLERIA IN PROFONDITA'	Giocarla dopo <i>Formazione dei Partigiani</i> . Attivate 1 unità inattiva di Partigiani.
19	1	1	T-34 CC	(CARRO) T-34 CC	1 Spostamento di colonna sulla colonna di fuoco del sovietico per una difesa o attacco sovietici.
20	2	2	AIRBORNE CORPS *	CORPI DI PARACADUSTI *	Giocarla dopo <i>Formazione dei Partigiani</i> . Piazzate ed Attivate 1 qualsiasi unità di Partigiani entro 4 esagoni da una unità sovietica di Fronte pienamente rifornita.
21	2	2	PARTISAN FORMATION *	FORMAZIONE DEI PARTIGIANI *	Consente il piazzamento dei Partigiani da questo momento in poi.
22	1	1	WHERE A GERMAN SOLDIER STANDS	DOVE VI E' UN SOLDATO TEDESCO	Deve essere stato giocato <i>Hitler Prende il Comando</i> . Le unità tedesche questo turno non possono pagare OPS per uscire da ZOC sovietiche. Il giocatore dell'Asse può annullarla al costo di 1 VP. Non si può annullare dopo <i>Complotto della Bomba</i> .
23	3	3	PEOPLE'S MILITIA *	MILIZIA DEL POPOLO *	Piazzare un segnalino di Trincea. I sovietici possono fare d'ora in poi tentativi di Trinceramento.
24	1	1	KATUKOV'S TANKS * CC	I CARRI DI KATUKOV * CC	Causate 1 perdita a qualsiasi Corpo Panzer tedesco di 2 livelli che attacca prima della risoluzione del combattimento.
25	1	1	STALIN ORGANS CC	GLI ORGANI DI STALIN CC	1 Spostamento di colonna a destra sulla colonna di fuoco del sovietico per un attacco sovietico.

CARTE DI GUERRA TOTALE

N°	OPS	RP	Titolo in inglese	Traduzione	Note	Testo
26	3	3	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	Armata 4 G, Armata 5Sh, e quanto segue se è stata giocata <i>Evacuazione Industriale</i> : Armata 2T, 1GT, 4GT, 5GT	
27	3	3	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	Armata 5G, 6G, 7G, 8G, 10G, 11G e quanto segue se è stata giocata <i>Evacuazione Industriale</i> : Armata 6T, 3GT	
28	3	3	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	1°, 2°, 3°, 4° Fronte Ucraino	
29	2	2	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	1°, 2°, 3° Fronte Baltico	
30	2	2	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	1°, 2°, 3° Fronte Bielorusso	
31	2	2	SOVIET REINFORCEMENTS*	RINFORZI SOVIETICI *	Armata 9G e quanto segue se è stata giocata <i>Evacuazione Industriale</i> : Armata 2GT, 6GT	
32	3	3	BALKAN DEFECTIONS*	DEFEZIONI NEI BALCANI*	Giocarla se il sovietico ha due o più unità di Fronte in Romania. Ponete le SCU sovietiche bulgare e romene (3 unità) con qualsiasi unità sovietica di Fronte. Rimuovete le unità romene dell'Asse. Tutte le città/cittadine in Romania non occupate dall'Asse divengono controllate dal sovietico.	
33	3	3	HITLER OPPOSES DEFESIVE WORKS *	HITLER SI OPpone AI LAVORI DIFENSIVI *	Giocarla dopo l'evento <i>Ricci</i> . I tentativi dell'Asse di costruire Trincee riescono con un tiro di dado solamente di 1 per il resto della partita.	
34	1	1	RED CHOIR	CORO ROSSO	L'Asse deve rivelare tutte le carte non CC che ha in mano.	
35	2	2	STURMOVIK CC	STURMOVIK CC	1 Spostamento di colonna a destra sulla colonna di fuoco del sovietico per tutti gli attacchi sovietici di questo round di azione. La CC viene scartata al termine del round di azione. Impedisce il futuro gioco di <i>Rifornimento della Luftwaffe</i> e <i>Supporto della Luftwaffe</i> , ed immediatamente ne annulla gli effetti se già giocate nel turno.	
36	4	4	OPERATION BAGRATION *	OPERAZIONE BAGRATION *	Si possono attivare 2 Partigiani. Conta come Round OPS per le OPS Consecutive. Il giocatore può spendere 4 OPS, ridotte dalla penalità delle OPS Consecutive. Le SCU sovietiche che fanno sfruttamento ignorano gli effetti del terreno e possono sfruttare di 4 esagoni.	
37	3	3	THE DUCE FALLS *	CADE IL DUCE *	Rimuovete tutte le unità italiane dal gioco. Trasferite 8 Fattori di Attacco tedeschi sulla mappa (almeno 5 Panzer) ponendoli nella casella Altri Fronti. Le unità devono essere in pieno rifornimento (ove possibile). Sottraete 1 VP se è già stato giocato <i>Volpe della Steppa</i> .	

38	4	4	<u>OVERLORD</u> *	<u>OVERLORD</u> *	Giocatela in un turno non invernale del 1944-45 solamente. Non sono più possibili i Trasferimenti di Emergenza. Rimuovete 9 Fattori di Attacco di Panzer dal gioco. Queste unità non possono essere prese dalla casella Altri Fronti e devono essere in pieno rifornimento (ove possibile). Consente il gioco di <i>Battaglia delle Ardenne</i> .
39	3	3	SECOND FRONT NOW *	IL SECONDO FRONTE ORA *	Non si può giocare dopo <i>Overlord</i> . Trasferite 6 Fattori di Attacco di Panzer sulla mappa nella casella Altri Fronti; le unità devono essere in pieno rifornimento (ove possibile).
40	2	2	JS-II CC	(CARRI) JS-II CC	1 Spostamento di colonna a destra sulla colonna di fuoco del sovietico per un attacco sovietico.
41	2	2	WARSAW RISING *	RIVOLTA DI VARSAVIA *	Giocarla dopo <i>Formazione dei Partigiani</i> se controllata dall'Asse. Il giocatore dell'Asse deve ritirare le unità in Varsavia di 1 esagono. Ponete ed attivate 1 Partigiano a Varsavia. Ponete l'armata polacca con qualsiasi unità sovietica di Fronte.
42	2	2	BOMB PLOT *	COMLOTTO DELLA BOMBA *	Scartate una carta a caso dalla mano dell'Asse. L'Asse non può annullare d'ora in poi <i>Dove vi è un Soldato Tedesco</i> .
43	2	2	PARADROP * CC	LANCIO DI PARACADUTISTI * CC	Annula l'effetto del terreno Fiume/Fiume Maggiore per un attacco sovietico.
44	2	2	STAVKA	STATO MAGGIORE	Il giocatore sovietico può tenere 3 OPS Conservate questo turno, oltre a qualsiasi OPS Conservata derivante da <i>Affitti e Prestiti</i> , sempre che Stalin si trovi correntemente a Mosca.
45	2	2	GOLD * CC	ORO * CC	Annula tutti gli effetti del terreno/Festung per un attacco nella USIR (esagono 1422).
46	3	3	FINLAND WITHDRAWS *	LA FINLANDIA SI RITIRA *	Il sovietico deve controllare tutti gli spazi VP nell'Unione Sovietica. Sottraete 1 VP.
47	1	1	KONEV CC	KONEV CC	1 Spostamento di colonna a destra sulla colonna di fuoco del sovietico per un attacco sovietico.
48	2	2	MASKIROVKA CC	MASKIROVKA CC	Il sovietico può muovere sino a 3 SCU in pieno rifornimento di qualsiasi distanza all'esagono di combattimento corrente (con le solite restrizioni al movimento); possono partecipare all'attacco dichiarato. Può essere usata in un solo combattimento per turno.
49	2	2	TEHERAN *	TEHERAN *	Giocarla solo se Stalin è in gioco. Sottraete 1 VP.
50	2	2	YALTA *	YALTA *	Giocarla solo se Stalin è in gioco e Sevastopoli è controllata dal sovietico. Sottraete 1 VP.
51	2	2	THUNDERCLAP *	THUNDERCLAP *	Giocarla solo nel 1945. Nessun movimento ferroviario dell'Asse questo turno.
52	4	4	BATTLE OF THE BULGE *	BATTAGLIA DELLE ARDENNE *	Giocarla dopo <i>Overlord</i> . Non si può giocare dopo <i>Ardenne Annullata</i> . Non si possono usare più RP Panzer dell'Asse. Sottraete 1 VP. Impedisce il gioco di <i>Ardenne Annullata</i> .
53	2	2	PARTISAN STRIKE	ATTACCO DI PARTIGIANI	Giocarla dopo <i>Formazione dei Partigiani</i> . Attivate un qualsiasi Partigiano inattivo.
54	3	3	PANZER HARA-KIRI * CC	HARA-KIRI DEI PANZER * CC	Ponete l'unità Zona Fortificata in qualsiasi spazio correntemente sotto attacco da parte dell'Asse. L'attacco non può essere annullato.
55	3	3	ALLIED OFFENSIVE BOMBER	OFFENSIVA DI BOMBARDAMENTO AEREO ALLEATA	Diminuite la mano dell'Asse di 2 nella seguente fase di pesca delle carte.

LE CARTE DELL'ASSE

CARTE BLITZRKIEG

N°	OPS	RP GE/PZ/AX	Titolo in inglese	Traduzione	Testo
1	3	2/1/1	GERMAN REINFORCEMENTS *	RINFORZI TEDESCHI *	2° Armata, 27° Corpo, 40° Corpo Panzer
2	2	1	AXIS REINFORCEMENTS *	RINFORZI DELL'ASSE *	Corpo Schnell ungherese, Corpo CSIR italiano, 5° Corpo romeno
3	2	1	GERMAN REINFORCEMENTS *	RINFORZI TEDESCHI *	34°, 35° Corpo
4	3	2/1/1	AXIS REINFORCEMENTS *	RINFORZI DELL'ASSE *	2° Armata ungherese, 8° Armata italiana, 3°, 6° e 7° Corpo romeni
5	2	1	GERMAN REINFORCEMENTS *	RINFORZI TEDESCHI *	59°, 61° e 72° Corpo
6	4	2/2/1	NORDLICHT*	NORDLICHT*	Consente alle unità dell'Asse di attaccare Leningrado d'ora in poi.
7	4	2/2/1	TAIFUN*	TIFONE*	Consente alle unità dell'Asse di attaccare Mosca/Gorki d'ora in poi.
8	4	2/2/1	BLAU*	BLAU*	Giocarla dopo <i>Hitler Prende il Comando</i> . Si può giocare solo se Sevastopoli è sotto controllo dell'Asse. Consente alle unità dell'Asse di attaccare Stalingrado e la Zona del Caucaso. Si ricevono anche RP secondo la parte alta della carta (non conta come gioco di RP).
9	1	1	GUDERIAN * CC	GUDERIAN * CC	Tutti i panzer in questo combattimento possono fare sfruttamento di 4 esagoni, sempre che possano fare Blitz secondo le normali regole. Non può essere giocata nell'inverno 1942 o nell'inverno 1943.
10	3	2/1/1	LUFTWAFFE SUPPORT	SUPPORTO DELLA LUFTWAFFE	Non si può giocare in inverno o dopo <i>Sturmovik</i> . 1 Spostamento di colonna a destra sulla colonna di fuoco dell'Asse per tutti gli attacchi che coinvolgono unità tedesche in questo turno. Questa carta rimane in gioco indipendentemente dai risultati del combattimento.
11	1	1	KAMPFGRUPPE CC	KAMPFGRUPPE CC	Se tutti i livelli di SCU in un combattimento sono eliminate, l'ultimo livello non viene eliminato e le forze tedesche non si ritirano se stanno difendendo.
12	2	1	LUTFWAFFE SUPPLY	RIFORNIMENTO DELLA LUTFWAFFE	Non si può giocare dopo <i>Sturmovik</i> . Un qualsiasi esagono (scelto durante la fase di attrito) è in rifornimento per l'attrito (solamente) questo turno se entro 5 esagoni da unità tedesche rifornite.
13	2	1	DORA* CC	DORA * CC	Annula tutti gli effetti di una Fortezza sovietica difendente per un combattimento. Trattate lo spazio come esagono di terreno aperto per quel combattimento.
14	2	1	OPERATION MARS * CC	OPERAZIONE MARTE * CC	Usatelo in un qualsiasi attacco che coinvolge <i>Zhukov</i> . Diminuisce le perdite dell'Asse di 1 ed incrementa quelle sovietiche di 1.
15	2	1	PARTISAN SWEEP *	RETATA DI PARTIGIANI *	Rimuovete sino a 2 unità partigiani inattive.
16	4	2/2/1	HEDGEHOGS *	RICCI *	Le unità dell'Asse possono trincerarsi d'ora in poi. Tutte le unità tedesche nelle città sono in rifornimento per l'attrito questo turno.
17	3	2/1/1	DESTROY THE FASCISTS! *	DISTRUGGETE I FASCISTI! *	Il sovietico deve causare almeno un livello di forza di perdite (SCU o LCU) ad una unità tedesca in ogni round OPS sovietico di questo turno dopo il gioco della carta, altrimenti perde 1 VP per round OPS in cui non ci riesce.
18	3	2/1/1	DEFEND MOTHERLAND! * THE	DIFENDENTE LA MADRE PATRIA! *	Giocatela solo nel 1941. Le unità sovietiche non possono usare OPS per lasciare le ZOC dell'Asse questo turno. Si può annullare al costo di +1 VP per ogni Round OPS seguente dopo l'annullamento incluso il primo round.
19	4	2/2/1	WINTER UNIFORMS*	UNIFORMI INVERNALI*	Si può giocare solo nel turno 2 solamente. Annula gli effetti del combattimento e del terreno dell'inverno 1942 per le unità tedesche/dell'Asse, ma non gli effetti dello sfruttamento.

20	3	2/1/1	CONVOY PQ-17*	CONVOGLIO PQ-17*	Diminuite le OPS Conservate Affitti e Prestiti di 2 per i seguenti 4 turni. Può essere giocata come evento solo prima dell'inverno 1944. Si applica solo se Archangel è controllata dal sovietico.
21	2	1	EMERGENCY TRANSFER	TRASFERIMENTO DI EMERGENZA	Muovete 2 SCU scelte a caso dalla casella Altri Fronti a Berlino o Varsavia.
22	3	2/1/1	PANZER REFIT *	REVISIONE DEI PANZER	Girate 3 Corpi Panzer pienamente riforniti a piena forza se non adiacenti ad unità sovietiche.
23	3	2/1/1	STEPPE FOX *	VOLPE DELLA STEPPA *	Giocatela solo nel turno 1. Consente il gioco di 1 carta aggiuntiva il turno 1. ponete il Corpo Pz SK con l'11° Armata. Sottraete 1 VP quando si gioca l'evento <i>Cade il Duce</i> .
24	4	2/2/1	HITLER TAKES COMMAND*	HITLER PRENDE IL COMANDO*	Consente il gioco degli eventi <i>Blau, Speer, Il Bunker</i> , e quello sovietico <i>Dove vi è un Soldato Tedesco</i> . Se non è giocata, sottraete 1 VP al termine di ogni turno di primavera ed estate dopo il 1941. Blocca le OPS Conservate dell'Asse.
25	2	1	KLEIST *	KLEIST *	Annulla gli effetti di <i>Dove vi è un Soldato Tedesco</i> per qualsiasi unità nella Zona del Caucaso questo turno.

CARTE DI GUERRA TOTALE

N°	OPS	RP GE/PZ/AX	Titolo in inglese	Traduzione	Testo
26	3	2/1/1	GERMAN REINFORCEMENTS *	RINFORZI TEDESCHI *	Giocatela solo se tutti e quattro i livelli di almeno una LCU tedesca sono stati eliminati (indipendentemente se è stata ricostruita in seguito). Ponete ABT. Fretter-Pico, Kempf, Hollidt con qualsiasi unità tedesca pienamente rifornita.
27	2	1	GERMAN REINFORCEMENTS *	RINFORZI TEDESCHI *	Corpo Pz 2 SS
28	3	2/1/1	GERMAN REINFORCEMENTS *	RINFORZI TEDESCHI *	Corpo 1 SS Pz, 3 SS Pz, 19 Montagna
29	3	2/1/1	GERMAN REINFORCEMENTS *	RINFORZI TEDESCHI *	8° Armata
30	4	2/2/1	GERMAN REINFORCEMENTS *	RINFORZI TEDESCHI *	(Corpo PZ GD), Corpo Pz 4 SS, 90° Corpo, 21° Corpo Montagna
31	3	2/1/1	GERMAN REINFORCEMENTS *	RINFORZI TEDESCHI *	Corpo PZ HG, 1° Corpo Cavalleria, 15 Corpo Cavalleria SS, 7° Corpo
32	4	2/2/1	MIRACLE ON THE VISTULA *	MIRACOLO SULLA VISTOLA *	Giocatela se il sovietico controlla Minsk e Kiev. Ha sia la funzione OPS che RP. Conta come gioco RP. La conta delle OPS Consecutive rimane invariata.
33	3	2/1/1	BACKHAND BLOW * CC	COLPO DI ROVESCIO * CC	Le unità tedesche difendenti questo turno possono ritirarsi di 2 esagoni invece di risolvere il combattimento. Le unità sovietiche T/G/GT possono avanzare di 2 esagoni lungo il percorso di ritirata. No sfruttamento. Le unità tedesche devono attaccare queste unità nel round seguente o perdono 1 VP.
34	2	1	TIGER CC	(CARRO) TIGRE CC	Incrementate le perdite in attacco del sovietico di 1 per un combattimento (la perdita è dello stesso tipo di quelle causate nel combattimento).
35	1	1	PANTHER CC	(CARRO) PANTERA CC	1 Spostamento di colonna a destra sulla colonna di fuoco dell'Asse per un attacco che coinvolge unità tedesche.
36	2	1	FUHRER'S FIREMAN CC	IL POMPIERE DEL FUHRER CC	Non si può giocare dopo <i>Battaglia delle Ardenne</i> . No sfruttamento sovietico questo round.
37	2	1	VLASOV *	VLASOV *	Ponete il Corpo Vlasov in qualsiasi esagono della Grande Germania. Aggiungere 1 VP.
38	2	1	WEICHS * CC	WEICHS * CC	Aggiungete 1 perdita al sovietico per un attacco dell'Asse che coinvolge unità tedesche (la perdita è dello stesso tipo di quelle causate nel combattimento).
39	1	1	HEINRICI* CC	HEINRICI* CC	Sottraete 1 perdita da un'unità tedesca difendente da un attacco sovietico.
40	4	2/2/1	BULGE CANCELLED *	ARDENNE ANNULLATA*	Giocatela dopo <i>Overlord</i> . Impedisce il gioco di <i>Battaglia delle Ardenne</i> . Ponete la 6° Armata SS a Berlino, Buda o Breslau.
41	2	1	PARTISAN SWEEP *	RETATA DI PARTIGIANI *	Rimuovete sino a 2 unità partigiani inattive.

42	1	1	VOLKSSTURM CC	VOLKSSTURM CC	Usate questa carta per assorbire una perdita quando ci si difende in qualsiasi unità della Grande Germania. Questo effetto può essere usato una sola volta questo turno indipendentemente dal risultato del combattimento.
43	1	1	THE BUNKER *	IL BUNKER *	Giocarla dopo <i>Hitler Prende il Comando</i> . Ponete l'unità Bunker a Berlino.
44	2	1	SOVIET FEELERS * PEACE	PACIFISTI SOVIETICI *	Non si può giocare se il sovietico controlla Kiev o Minsk. Aggiungere 1 VP.
45	1	1	RUDEL CC	RUDEL CC	Causate una perdita contro una unità sovietica attaccante T/G/GT. La perdita viene causata prima della risoluzione del combattimento.
46	1	1	PANZERFAUST CC	PANZERFAUST CC	1 Spostamento di colonna a destra sulla colonna di fuoco dell'Asse per una difesa che coinvolge unità tedesche.
47	3	2/1/1	U-BOAT TRAINING *	ADDESTRAMENTO DEGLI U-BOAT *	Giocarla solo nel 1945. aggiungere 1 VP ogni turno che l'Asse controlla Libau alla fine del turno.
48	2	1	FESTUNG *	FESTUNG *	Il giocatore dell'Asse può porre i segnalini di Festung al costo di 1 OPS ciascuno d'ora in poi. Le unità in Festung sono in rifornimento per la difesa/attrito ma non possono mai lasciare questo esagono.
49	1	1	FOREIGN ARMIES EAST *	ARMATE STRANIERE AD EST *	Il giocatore dell'Asse può esaminare tutte le carte non CC correntemente in mano al sovietico.
50	3	2/1/1	SLEIGHRIDE * CC	CORSA SULLE SLITTE * CC	Qualsiasi unità dell'Asse difendente non in Festung può annullare l'attacco sovietico e ritirarsi di 2 esagoni questo turno. Rimuovete la carta al termine del round.
51	2	1	FLAK CORPS * CC	CORPI DELLA CONTRAEREA * CC	Aggiungere 1 perdita al sovietico per un qualsiasi attacco sovietico entro 3 esagoni da Berlino.
52	1	1	KATYN MASSCRE *	MASSACRO DI KATYN *	Non si può giocare dopo <i>Rivolta di Varsavia</i> . Aggiungere 1 VP.
53	2	1	MANSTEIN *	MANSTEIN *	Non si può giocare dopo <i>Complotto della Bomba</i> . Annulla gli effetti di <i>Dove vi è un Soldato Tedesco</i> per questo turno.
54	2	1	NAVAL EVACUATION	EVACUAZIONE NAVALE	1 LCU dell'Asse può muovere da un porto a qualsiasi porto da occidente. La LCU viene ridotta al suo ultimo livello di forza. Nel 1945: si possono invece evacuare civili; aggiungere 1 VP e rimuovere questa carta dal gioco.
55	4	2/2/1	SPEER *	SPEER *	Giocarla dopo <i>Hitler Prende il Comando</i> . Non si può giocare dopo <i>Overlord</i> . Funziona sia come OPS che RP. Conta come gioco di RP. La conta delle OPS rimane uguale.

NOTA: a differenza delle carte sovietiche, la 51, 52 e 55 tedesche hanno indicazione di Carte Blitzkrieg. E' sicuramente un errore, anche perché sono elencate come carte di Guerra Totale nel fascicolo dell'esempio di gioco. Comunque non è ancora stata pubblicata alcuna errata in proposito. Consideratele di Guerra Totale.