

No retreat! – **Краткие правила игры**

1. Немецкие подразделения имеют два "шага" с указанием полной силы на фронтальной стороне и ослабленной силой на обратной стороне, все союзники Оси обладают только одним шагом потерь (кроме финов). Русские подразделения все начинают Кампанию, как обладающие одним шагом, с их красной стороной, на которой указаны "лучшие" характеристики, чем на коричневой. Позже с 17 хода СССР можно будет улучшить до фишек с двумя шагами.

2. Некоторые подразделения обладают Боевой Силой белого цвета, что обычно обозначает, что они не могут атаковать, у некоторых подразделений БС заключена в скобки, чтобы напомнить нам, что у них нет Зоны Контроля.

3. **Карты можно сыграть как генерацию Случайных Событий** или их можно **скинуть в счет платы за жд передвижение, восстановление уничтоженных и пленных частей, снятие дезорганизации, улучшение или инициирование контрударов.**

Колода перемешивается со сбросом, когда только одна карта осталась в ней (эту карту никто не берет) или когда игровое событие указывает на необходимость немедленно перемешать колоду. Карты разыгрываются последовательно, если события карт противоречат друг другу, то последняя сыгранная карта обладает преимуществом. Одна и та же карта не может быть сыграна более одного раза за ход игрока. Некоторые карты отмечены красными цифрами 45 в левом верхнем углу, такие карты убираются в 1945 году и заменяются на карты с цифрой 45 в зеленом кругу. Карты с зеленым кругом и цифрой 45 не добавляются в колоду до 23 хода, янв. 1945. Добавьте эти карты в момент процедуры раскладки "На Берлин!".

Фазы игрового хода: 1) **Начало хода (выполнение условий, проверка ПО)** 2) **Взятие карт** 3) **Проверки снабжения**

4) **Подкрепление и обучение ВЧ** 5) **Движение** 6) **Бой** 7) **Проверка снабжения** 8) **Выгрузка ЖД**

1. Продвижение Маркера Хода: Подвиньте маркер хода на ДЗХ, если 28 (или 22) игра закончена.

2. Игровое событие: На ДЗХ указаны события которые имеют эффект в этой фазе.

3. Фаза Победы: Если игровое событие, написанное красными буквами, то советский игрок получает +1 ПО.

В эту фазу проверяются условия победы одной из сторон, победа по "внезапной смерти" проверяется каждый ход, на ячейке которого есть значок черепа. Во время этой фазы в 12-ом ходу инициатива переходит к Советскому игроку. Условие победы - захват и удержание целевых гексов, если немцы имеют инициативу, контролируют и могут подвести снабжение к 3 из 5 целевых гексов, после потери инициативы - 4 целевых гекса. СССР выигрывает при контроле и снабжении 3 из 4 гексов Германии, или Гитлер Мертва (взят Берлин).

- получение ПО для победы по условиям "Внезапной Смерти" (знак черепа на ДЗХ), игроки проверяют ПО и инициативу и немедленно побеждают если ПО больше указанных на ДЗХ. ПО начисляются за события на ДЗХ, картах, плен, контроль гексов. - Советская полная победа = 34 ПО, Немецкая оперативная победа - на 23 ходу сравнить ПО, если у немцев больше - Победа, если меньше - то начинается 1945 год. В 1945 году ПО пересчитать и только за Германию и круглый маркер событий на «0» и сброс карт. Если СССР не выиграл до конца 28 хода – победа немцев.

4. Карточная фаза: игрок должен скинуть карты с руки, чтобы на руке осталось 2 карты и добрать 4 карты из колоды. **НО - 1 Советская карта** если Немцы контролируют Москву или/и Кавказские нефтепромыслы - **1 Немецкая карта**, если Советы контролируют Румынские нефтепромыслы близь Бухареста. События с Немецким крестом могут быть сыграны если Маркер ПО на стороне "Drang Nach Osten!" (Немецкая инициатива), События с символом красной звезды могут быть сыграны когда маркер ПО на стороне "На Берлин!" (Советская инициатива)

5. Фаза проверки пути снабжения: Положите маркеры "Вне снабжения" на каждое подразделение, к которому нельзя подвести Пути Снабжения в этот момент. Данную процедуру выполняют оба игрока. Подразделение получает снабжение, если возможно провести Путь Снабжения до дружественного снабжающего города (город снабжает если можно провести линию до своего края карты) или до своего края карты. Путь Снабжения должен быть не длиннее, чем 4 гекса (3 гекса между подразделением и источником) от источника снабжения, озеро не блокирует линию поставки. Альтернативное снабжение – 1. Побережье моря (НО Каспий только СССР, Балтика для СССР если не потерял Ленинград) 2. Смежное снабженное подразделение. 3. Малые страны – финны и югославы в своих странах. 4. Блокирование снимается через свое подразделение в ЗК. Подразделения вне снабжения теряют свою зону контроля, не могут пройти шаг поворота, движение падает до ЗОД максимум, жд не возможно, нет бонуса брони при атаке, нельзя проводить мультигексовое наступление, если атаковано то +2 столбца атакующему, если побеждено то уходит в плен.

6. Организационная фаза: Активный игрок получает подкрепления, улучшает подразделения и возвращает разбитые на карту.

6.1 Шаг Переворота: Обучите и улучшите снабженные подразделения, но СССР может раз в ход за 1 карту улучшить 1 любое подразделение вне снабжения. Улучшение ослабленных – Ось 2 карты с руки, СССР-1. С 6 хода СССР 1 бесплатное улучшение в ход, с 13 хода 2 улучшения, с 18 хода не могут бесплатно улучшаться.

6.2 Шаг Выкладки: Подкрепите, верните и восстановите части. Разбитые части бесплатно выставляются на карту, возвращаются той стороной которой вышли. Немцы выставляют новые части (согласно записи в ДЗХ) в Германии вне ЗК и с наземным путем снабжения, НО разбитые части в любой контролируемый город со снабжением вне ЗК. СССР в любой контролируемый город со снабжением вне ЗК. Уничтоженные части возвращаются за 1 карту (кроме ударной армии СССР – 2 карты), а все пленные части возвращаются за 2 карты. На каждую возвращенную часть накладывается маркер дезорганизации – часть не может атаковать. Немцы не могут улучшать, возвращать части до 5 хода. Немецкие 2х шаговые подразделения всегда возвращаются 1 шаговыми.

6.3 Шаг Реорганизации: можно убрать маркеры дезорганизации для возможности атаки частью в этот ход за 1 карту 1 маркер.

7. Фаза Движения: Активный игрок может передвигать свои подразделения на карте и переносить их с карты в ячейку жд.

Погода на движение: Слякоть - (на ДЗХ) все подразделения с допустимым движением выше 3-х снижают свое допустимое движение до 3-х. Снег - все подразделения с допустимым движением выше 4-х снижают допустимое движение до 4-х. В 1 гексе может быть 2 части у немцев и только 1 у СССР до 1945г. – тогда тоже 2, но проходить через гексы с частями могут. При превышении лимита часть уходит в разбитые, если вне снабжения то в уничтоженные. При входе в ЗК часть останавливается, выход из ЗК +1ДО дополнительно, но не могут выйти и войти в ЗК сразу! В эту фазу можно вместо движения положить 1 снабженную мобильную часть в ячейку жд движения, а так же дополнительную часть за 1 карту, но не более 3 частей в жд перевозке, но в 1 и 2 ходу немцы не могут использовать жд, а СССР совершать платных жд.

8. Фаза Боя: Все добровольные, а потом не добровольные. Активный игрок называют все свои атаки, в атаке могут участвовать все смежные с атакуемой части (кроме частей с маркером дезорганизации и с белой боевой силой), на атакуемые части накладывается маркер атаки, но нельзя положить на гекс с маркером контудар. После этого обороняющийся может объявить дополнительные гексы цели которые должны быть атакованы – «вынужденные» контратаки.

- Не активный игрок должен скинуть по одной карте с руки за каждый объявленный им гекс.
- Нельзя положить маркер контрудара на гекс, содержащий только часть с белой силой.
- Части с белой силой не активного игрока не могут участвовать в контрударе, но будут терпеть все результаты отступления.
- Цели контрударов отмечаются соответствующим маркером.
- Гексы, содержащие маркер цели не могут быть выбраны для контрудара.
- Любые соседние части активного игрока могут поддержать контрудар, включая дезорганизованные и П с белой силой.
- Части в гексах целях контрудара не получают положительных модификаторов от типа территории (также боевые сдвиги), когда атакованы активным игроком; однако погодные боевые сдвиги продолжают действовать.

Порядок битвы: Сумма силы атаки Ат и Об игрока – Атакующий может положить Блиц/Шок (+1 столб) снабженным частям, после атаки снимаются. Оба игрока могут разыграть по карте событий (НО до броска d6). Разделить силу атаки Ат на Об – найти столб в таблице (округление вниз), сдвинуть столбец согласно маркерам, эффектам погоды, местности, брони, картам событий. Далее 1d6. Бонус брони – если танки атакуют пехоту в чистой местности, не в слякоть +1 столбец (на все части танков в одной атаке), данный бонус только для атакующего в т.ч. при контратаке. Маркеры Блиц/Шок/Удар согласно ДЗХ и только на этот ход!
Если атака/оборона равна 1/3, то автоматически Контратака.

Результаты битвы:

- = незначительная борьба: нет эффекта

КА = Контратака: Оборн-ся может объявить внеочередную контратаку. Пересчитайте шансы; без модификаторов от местности. Если защищающийся объявил КУ, уберите все маркеры поддержки, сбросьте сыгранные карты и начните новую битву в которой участвуют все части из прошлой битвы. В этой битве не применяются смещения за территорию (тем не менее другие эффекты местности, которые нейтрализуют бонусной смещение за танки и наступление с нескольких гексов продолжают действовать).

КУ = Контрудар: Активный игрок кладет маркер контрудара на одно свое подразделение в гексе, которое в данный момент участвует в атаке. Этот маркер не снимается в фазу удаления маркеров этого игрока, но вместо этого он срабатывает, как обычно, в фазу боя второго игрока. Если игрок начинает свой ход и есть маркеру КУ он обязан атаковать эту часть если не отойдет в фазу хода. Дезорганизованные и укрепленные части могут участвовать, но не могут преследовать отступающих. Можно за сброс карт

ЗО = Защищающийся отступает: Защищающийся отступает своими подразделениями на 2 гекса. Атакующие подразделения могут преследовать после боя, если защищающиеся подразделения отступили или когда гекс становится абсолютно свободен после потери П-ями одного шага. Используйте результат "никакого эффекта" если в целевом гексе находится укрепленное П.

ЗР = Защищающийся разбит: Защищающийся отступает своим П на два гекса, и если П не уничтожено, то поместите его в ячейку разбитых подразделений. Атакующие подразделения могут преследовать после боя, если защищающиеся подразделения отступили или когда гекс становится абсолютно свободен после потери П-ями одного шага. (Используйте результат УБ, если в целевом гексе укрепленное подразделение).

ЗУ = Защищающийся уничтожен: Защищающийся отступает своим П на два гекса и каждое защищающиеся подразделения теряет по одному шагу потерь. Если в целевом гексе укрепленное П, то защищающиеся П-ия не отступают. Атакующие подразделения могут преследовать после боя, если защищающиеся подразделения отступили или когда гекс становится абсолютно свободен после потери П-ями одного шага.

УБ = Упорная борьба: Обе стороны теряют по одному шагу потерь. Ни одна сторона не отступает и не может преследовать.

Преследование по нескольким гексам: первый гекс в преследовании должен быть гекс освободившийся от П защищающегося, последующие могут быть выбраны с учетом следующих ограничений:

- П-ия не могут совершить преследование по нескольким гексам в гекс содержащий П-ие соперника, через или в непроходимую сторону гекса/гекс, за карту или в слякоть.
- П-ия могут в процессе или в конце преследования по нескольким гексам быть сгруппированы, соблюдая лимит.
- Преследующее по нескольким гексам П не обязано следовать пути отступающего П, кроме первого гекса далее преследующее П имеет свободу выбора, но должно соблюдать правила передвижения.
- Важно: А должны остановить преследование по нескольким гексам, как только они вошли в гекс с местностью - горы, лес или болота. Пересечение реки не останавливает преследование (см. ТЭМ)
- Танковый бонус - Немецкие Танковые П., чье движение не было остановлено особенностями местности на втором гексе, в ясную погоду, могут совершить передвижение и на третий гекс. Советские танковые П. получают эту возможность на 11-ом ходу.
- Дезорганизованные и части с белой силой атака НЕ МОГУТ продвигаться по успешной атаке.

9. Фаза Удаления: снимаются маркеры/подразделения, также подразделения (пленные), сохранившие маркер "вне снабжения". На 15 ходу в начале фазы событий, 8-ая Итальянская армия убирается из игры, если советские части контролируют Румынские нефтепромыслы, обе Румынские армии убираются из игры.

10. Фаза выгрузки: игрок может вернуть некоторые или все свои части с ячейки жд передвижений на карту в дружественный город (но не захваченный в этот ход) вне ЗКП с наземным путем снабжения, а так же в любой гекс в который можно подвести наземный путь снабжения в 3 гекса до дружественного снабженного города или края карты.

Круглые маркеры "Событие ПО - VP's" используются для подсчета ПО полученных за взятых в плен и за события, НО не могут быть выше 6 ПО. Квадратный (2-сторонний) маркер ПО показывает на чьей стороне сейчас инициатива и общее кол-во ПО игрока на чьей стороне инициатива (определяется добавлением к ПО за контроль гексов ПО-ов, которые указаны круглыми маркерами). ПО за событие/плен:

+/-1 ПО: за каждое П игрока, отправленное в ячейку пленных.

+/-1 ПО: за каждую карту, сыгранную как событие воздействующее на ПО.

+ 1 ПО (только Советы): за каждый ход с событием на ДЗХ.

+ 1 ПО за каждый контролируемый город/нефтепромысел/Финляндию (1-22 ход), (23-28 ход): в Великой Германии.

Инициатива находится на стороне Немецкого игрока до конца 11 хода. В фазу победы 12-го хода, выполните следующее:

- Проверьте - не выиграл ли игрок за Ось по условию "внезапной смерти", если нет, положите Немецкий маркер "Высокая Волна" в ячейку, которую занимал маркер ПО Германии, затем уберите круглые маркеры с дорожки ПО, как если бы их значение сбросилось до нуля (0) в этот момент, затем переверните квадратный маркер на Советскую сторону (эта инициатива сохранится до конца игры). Пересчитайте ПО Советского игрока и проверьте его на победу по условию "внезапной смерти".

Погода

- Ясная погода: Никаких особых эффектов

- Слякотная погода: Все части имеют не более 3 ОД; в битвах не дается бонусное смещение за участие танковых частей; части не могут преследовать - только занять освободившийся от части защищавшегося гекс.

- Снежная погода: Все части имеют не более 4 ОД; Реки замерзают и не дают смещений в битве; все атаки Оси (кроме финнов!) против СССР получают штраф - одно смещение влево на территории СССР (2 на 5-ом ходу); Лимит преследования - 2 гекса.

Немцы атакуют по советской таблице, в первую зиму (4 или 5 ход) маркер «Шок!» дает 2 сдвига вправо!

- Долгая Зима: Когда снежная погода держится 2 - 3 хода подряд, то уже на 2 ходу начинается "долгая зима". Положите маркер "долгая зима" на карту, как напоминание к эффектам снежной погоды, добавляется - Танковые П. в атаке не дают бонусных смещений; Лимит преследования - только на 1 гекс; Игрок за Ось может использовать только 3 маркера "цель атаки",

Эффекты игрового хода

1, 2 - Ось не может совершать никаких ЖДП, а Советы совершать дополнительных, платных ЖДП, кроме одного ЖДП.

1-4 - Игрок за Ось не может сбрасывать карты чтобы вернуть или улучшить части, кроме как по специальным картам событий.

3 - Начиная с этого хода СССР может улучшить свои снабженные региональные части (1шаговые), в (2шаговые) укрепленные пехотные части, другие части не могут улучшаться до 6-го хода, необходимо платить карту за такое улучшение. **Если выставляется укрепчасть Севастополь в Севастополе, то она выкладывается усиленной красной стороной.**

5 - Игрок за Ось может начать возвращать или улучшать свои части за сброс карт в свою организационную фазу.

5 - Снежная погода - Ось получает штраф в два смещения влево, когда атакует Советские П, вместо обычного одного смещения.

6 - Одно бесплатное советское улучшение: Начиная с этой фазы и далее, одно бесплатное улучшение "обучение" за ход.

8-9 - Немцы + 1 карта: В свою фазу карт игрок за Ось получит одну дополнительную карту событий (только на эти ходы).

11 - Советы получают бонус танкового преследования: Начиная с этого хода, Советы получают бонус танкового преследования.

А так же с этого хода **советские танковые части могут находиться в 1 гексе с другими частями кроме укрепленных.**

12 - На Берлин!: В фазу победы инициатива переходит к Советскому Союзу и пересчет ПО.

13 - Начиная с этой организационной фазы и далее, Советы получают второе бесплатное улучшение "Опыт" в ход.

15 - Независимо от местоположения уберите 8-ую Итальянскую армию из игры. Италия капитулировала перед Союзниками. Если 8-ая армия уже убрана или находится вне снабжения, немецкий игрок сбрасывает 1 карту.

16 - Независимо от местоположения уберите 2-ую Танковую (Panzer) армию из игры. Если была снята до этого или находится вне снабжения, то Немецкий игрок тянет в этот ход на одну карту меньше, чем положено.

17 - Все Советские части (исключая Остатки и укрепленные фронтовые П) с этого момента получают два шага.

18 - Независимо от местоположения уберите танковую армию SS из игры. Если была снята до этого или находится вне снабжения, то Немецкий игрок тянет в этот ход на одну карту меньше, чем положено. СССР нет бесплатных 2 поворотов, только 1.

20 - С этого момента Немцы могут использовать только три маркера "цели" (вместо пяти положенных).

21 - Советы получают + 1 карту: Начиная с этого момента и до конца игры, Советы получают +1 карту в фазу карт.

23 - Начало группирования Советских П: Теперь Советы могут группировать любые два своих П. в одном гексе.

23 - Берлинский гарнизон и Фольксштурм кладутся на города как подкрепление. Ось берет только 1 карту событий в этот ход.

23+ - Танковую армию СС, удаленную на 18 ходу можно вернуть в организационную фазу с полной силой (2 шаговое) за 1 ПО.

24 - Германия с этого момента и до конца игры не может восстанавливать части.

26 - Начиная с этого момента, Германия может использовать только один маркер "Цель" за ход.

28 - Уберите Берлинский гарнизон из игры; это не считается его уничтожением Советами.

ВГ - Вступление в Великую Германию: В ход после того как Советские П. пересекут границу между Союзом и Германией/Румынией, Германские П. обозначенные как "GG" подкрепления выкладываются в любой город в Великой Германии.

Два Венгерских "ВГ" части размещаются в свободном гексе с наземным путем снабжения и не дальше 4-х гексов от Будапешта.

Нефтепромысел - Плоешти захвачен: В тот ход, после которого Советы захватят Румынские нефтепромыслы, Румыния капитулирует и все подразделения Германии (кроме танковых армий СС) потеряют свои танковые бонусы и бонусы преследования, части помеченные как "ОИ" подкрепления, входят в игру и размещаются игроками их контролирующими следующим образом:

- Германские П-ия Группа Е и Группа Ф размещаются в свободном и подконтрольном Оси гексе с наземным путем снабжения и не дальше 4-х гексов от Будапешта и/или внутри территории Западных Балкан (только, не в Южных Балканах).

- Союзное Советам Румынское П. кладется его ослабленной (одношаговое) стороной вверх на пустой, контролируемый Советским игроком гекс с наземным путем снабжения, не дальше 2-х гексов от гекса Румынских нефтепромыслов.

- 2 укрепленные Югославские армии кладутся в Западных и/или Южных Балкан. Ось может расположить свои П. так, что Югославские частям придется нарушить лимит группирования и по правилам она будет немедленно удалена, так и было задумано.

Варшава - Освобожденная Польша: В тот ход, после которого Советы впервые взяли под контроль Варшаву, одношаговое союзное Советам Польское П. выкладывается в свободный гекс с наземным путем снабжения и не дальше 2-х гексов от Варшавы.

Дополнение 2го издания:

- 1. Немецкий игрок сбрасывает 1 карту на выбор в ход с маркером красного события.**
- 2. Каждое подразделение может получать только 1 положительный модификатор на движение от карт событий в ход.**
- 3. С 11 хода советские танковые части могут находиться в 1 гексе с другими частями кроме укрепленных частей (8.4.1)**
- 4. Зимой немцы атакуют по советской таблице боя, а первый зимний ход «Шок» дает 2 сдвига СССР.**
- 5. Занятые противником города, Финляндия и Балканы блокируют линию снабжения.**

Подкрепления на карту:

СССР – **2x** – Калининский 4-3, Кавказский 3-3; **3x** – Москва 2-3. Севастополь 2-3, Остатки 2-3; **4x** – Крым 3-3, Волхов 4-3, Стратегический резерв, **6x** – Северная Кавказская 4-3; **7x** – Воронеж 3-3, Сталинград 4-3; **9x** – Дон 4-3; **12x** – Курск 3-3; **13x** – Степной 3-3.

Германия - **2x** – 2 армия 5-5; **5x** – Кадры каппфгруппе 2-3; **6x** – 2 Венгерская 2-3; **7x** – 8 Итальянская 2-3;

8x – Кадры каппфгруппе 2-3; **10x** – Люфтваффе 2-4; **12x** – Танковая дивизия СС 6-6; **14x** – 8 армия 5-4;

17x – СС гренадеры 3-5; **23x** – Кенигсберг, Вена, Бреслау, Посьен- 1, Берлин -3, Белинский гарнизон 2

 Finnish (4)	<p>Региональные/укрепленные подразделения - могут быть улучшены в 2-шаговые укрепленные П., начиная с 3-го хода. Они могут быть перевернуты назад по результатам битвы при потере одного шага или добровольно в Советскую организационную фазу.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Укрепленные части не могут добровольно атаковать, но могут использоваться для контрударов. - Укрепленные части не должны выполнять условия связанные с отступлением после битвы (даже если понесли шаг потерь и стали региональным П.). - Финская часть обладает двумя шагами и остается укрепленным при потере первого, оно никогда не может выходить/отступать из Финляндии и всегда снабжено. - Германские укрепленные части навсегда удаляются из игры, если их пришлось снять. 	 Leningrad (5)
 3rd Panzer 6-6	<p>Танковый тип подразделений</p> <ul style="list-style-type: none"> - платят особую плату за передвижение по ТЭМ - Одно смещение вправо, когда (контр)атакуют пехотные П. в гексе с чистой местностью в не слякотную погоду - Дополнительный гекс преследования в ясную погоду 	
 Don 4-3	<p>Механизированная пехота</p> <ul style="list-style-type: none"> - Передвигаются как пехотные часть (т.е. платят "другую" стоимость передвижения по ТЭМ). - Когда защищаются в бою, то атакующий не может получить бонус от танковой атаки против них. 	
 SS Panzer 6-6	<p>Немецкая танковая армия СС</p> <ul style="list-style-type: none"> - ВСЕГДА получает бонус от танковой атаки независимо от обстоятельств и на каждом своем шагу потерь. - Когда часть (контр)атакует, оно должно принять требуемый шаг потерь, как при результате УБ. - За сброс одной карты переворачивается на лицевую сторону. 	
 SS Grenadier 3-5	<p>Подразделение Панзергренадеров СС</p> <ul style="list-style-type: none"> - Часть всегда получает смещение в одну колонку влево, когда защищается (и только). - Если не атакует совместно с танковой армией СС, то должно принять любые положенные шаги потерь в битве. - За сброс одной карты переворачивается на лицевую сторону. 	
 1 Byelorussian 8-2	<p>Советские ударные подразделения</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если на ударной стороне, то всегда получает одно смещение в бою вправо, когда (контр)атакует любую часть соперника в любой местности при любой погоде. - Когда бы это П. не (контр)атаковало, оно должно принять требуемый шаг потерь, как при результате УБ. - За сброс двух карт переворачивается на лицевую сторону. 	
 2nd Yugoslavia 3-3	<p>Югославская армия</p> <p>Две Югославские армии могут только быть перевернутыми на/с их укрепленной стороны, когда размещены в одной из двух Балканских территорий на карте. Они всегда получают снабжение с этих двух территорий.</p>	
 Kampfgruppe 1 2-3	<p>Кадровые подразделения (Немецкое Kampfgruppe и Советское Остатки)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Кадровые П. имеют только один шаг и не могут добровольно атаковать - Могут участвовать в контрактах и выдвигаться против контрударов. - Когда кадровые П получены как подкрепления, они не кладутся на карту, а отправляются в ячейку доступных кадров, для размещения позже. 	<ul style="list-style-type: none"> - Выставление: Кадровые П в ячейке доступных кадров добровольно кладутся на карту их владельцем в гекс, где ваше (не кадровое) П. было убрано из-за потери шага в результате УБ или ЗУ в битве. Другие причины съема П с карты (некуда отступить, пленение и др.) не могут стать причиной выставления кадрового П в освободившийся гекс. - Удаление: Когда убирается с карты по любой причине, например, было разбито, то кладется на ДЗХ, чтобы в следующем ходу войти в игру как подкрепление. Если на ДЗХ следующего хода уже лежит ваше кадровое П., то перенесите его дальше на ячейку ДЗХ, в которой еще нет вашего кадрового П. У каждого игрока может быть только 1 кадровое П. на ход максимум.
 Luftwaffe 2-4	<p>Наземные подразделения Люфтваффе</p> <p>Это П. работает как другие Германские П, за исключением того, что когда оно удаляется по результатам битвы или из-за потери снабжения, то оно отправляется на дорожку хода, как бесплатное подкрепление, это указано на его оборотной стороне.</p>	
 Breslau (1)	<p>Подразделения Фольксштурм</p> <p>Когда целевой гекс содержит Фольксштурм, трактуйте результат битвы ЗО (защищающийся отступает), как "нет эффекта". Тем не менее, после того, как данные изменения результата битвы приняты, удалите П. Фольксштурм из игры (даже если оно было сгруппировано с обычным укрепленным П.). Эта способность может не дать сопернику возможность преследовать после битвы, если Фольксштурм сгруппирован с другим П., которое останется в гексе.</p>	
 Strategic Reserve	<p>Советские стратегические резервы (Советский игрок может сформировать стратегические резервы)</p> <p>Процедура: В конце любой Советской фазы движения (с 4-го хода), СССР может положить маркер стратегических резервов поверх любой снабженной части на игровом поле и убрать её в ячейку ЖДП вместе с маркером (его можно перекладывать с П. на П. внутри ячейки от хода к ходу).</p> <p>Эффект: П. на котором лежит этот маркер может быть возвращен на карту в начале любой последующей Советской или Немецкой фазы выгрузки по ЖД.</p>	
 -1 Card Draw	<p>Маркер -1/-2 Карты можно положить на ДЗХ, чтобы напомнить, что одна из сторон возьмет меньше карт в этом ходу (например, Советы берут на одну карту меньше, если Ось контролирует Москву).</p> <p>Маркер "внезапная смерть не работает" можно положить на ячейку ДЗХ, когда проверяется условия "внезапной смерти", что будет значить, что сыгранна карта, которая отменила эту проверку.</p>	 No Sudden Death



Маркеры "выжженная земля" и "укрепительные работы" выкладываются на карту и их использование описано в некоторых картах событий (#07 и #41). **Маркер изменение погоды** - в течение Марта/Апреля, Сентября/Октября и Ноября/Декабря (только) может отклоняться от ДЗХ, положите 3 маркера погоды на их текущие/последующие позиции.



Дополнительные (необязательные) правила



Abteilung (разъединенные) подразделения

Один раз за игру в любую фазу подкрепления Оси на/после 8 хода, игрок за Ось может перманентно удалить из игры снабженную, не сгруппированную, пехотную часть с полной силой 4-4 и вместо него выложить два 3-3 пехотных разъединенных подразделения в тот же гекс; или в смежный (но не в ЗКП). Подобное можно проделать с 2-5 механизированным отделением, но в таком случае, вам придется понести один шаг потерь у любой Германской танковой армии. Эти процессы нельзя проделать в обратном порядке (обратить).



Укрепленные подразделения фронта

Один раз за игру в любую фазу подкрепления Оси на или после 5-го хода, Советский игрок может перманентно убрать из игры снабженный, не сгруппированный Русский 4-3 пехотный фронт и заменить его на два 3-2 укрепленное фронтовое подразделение в том же гексе или в смежном (но не в ЗКП). Этот процесс нельзя проделать в обратном порядке (обратить).



Локальная боевая поддержка

Это дополнительные локальные ресурсы, которые могут быть закреплены за частями. Они начинают игру на одной стороне и переворачиваются на другую на 11-ом ходу, как показано на маркере. Активный игрок может добавить маркер боевой поддержки любому своему снабженному подразделению в конце фазы передвижения. Ось начинает игру с маркером на стороне +2, что значит, что их П. может получить два дополнительных очка силы. Советы начинают игру с маркером на стороне +1, что означает одно дополнительное очко силы при поддержке подразделения. Каждый маркер остается на П до следующей фазы передвижения или до момента, когда П будет уничтожено. Затем маркер откладывается в сторону, чтобы быть использованным в следующий ход. Маркеры боевой поддержки не являются П поэтому не могут быть убиты в счет шага потерь.

Нет управляемой погоды

Когда вы используете это дополнительное правило: если игрок берет погодное событие, просто игнорируете это событие, сбросьте карту и возьмите замену (как указано красным текстом). Или просто игнорируйте его для критического 1941-го года, используйте впоследствии.

Быстрая реорганизация

Как исключение из правила, сброс карты с символом текущей инициативы около вашего события, вы можете снять два маркера дезорганизации вместо одного.

Пример: В ранний игровой ход, Советский игрок сбрасывает карту "распутица" (с символом инициативы Оси), чтобы реорганизовать П в свою организационную фазу. Теперь он может убрать до двух маркеров дезорганизации.

Не сдаваться

Правило "внезапной смерти" изменяется:

- Если сторона с инициативой обладает количеством ПО равным количеству ПО очков указанных рядом с символом этой стороны на дорожке игрового хода, то другой игрок должен немедленно скинуть одну карту, если это возможно.
- Если сторона с инициативой обладает количеством ПО на 1 больше, чем количество ПО очков указанных рядом с символом этой стороны на дорожке игрового хода, то другой игрок должен немедленно скинуть одну карту, если это возможно и взять на одну карту меньше (-1) в следующем ходу.
- Если сторона с инициативой обладает количеством ПО на 2 (и более) больше, чем количество ПО очков указанных рядом с символом этой стороны на дорожке игрового хода, то другой игрок должен немедленно скинуть одну карту, если это возможно, и взять на две карты меньше (-2) в следующем ходу.

Игрок не может потерять более чем две получаемых карты таким путем (используйте маркер, для напоминания).

Заметка разработчика: игру нельзя закончить по "внезапной смерти" и это продлит соперничество между игроками.

Карта событий "Джокер" (Эта карта всегда находится на руке игрока и не считается для лимита карт в руке.)

- Сторона с инициативой начинает игру или сценарий, как владелец джокера, он повернут ее стороной вверх.
- Когда владелец использует данную карту - он переворачивает ее и передает сопернику.



Подразделение "Резервы"

Появляется в ячейке уничтоженных П-ий в фазу подкреплений 5-го хода.

- Оно группируется бесплатно и не считается для правила группирования Советских П.
- Если оно не сгруппировано с другим П в конце фазы передвижения, то отправляется в ячейку уничтоженных П.
- Оно вводится в игру, как обычное Советское П.

- У него нет боевой силы и оно не может добровольно атаковать, но может быть использовано для снятия шагов потерь.

Заметка разработчика: Это отражает высокую концентрацию П-ий в гексе, было сложно отразить это явление, используя обычные правила группирования. Это можно использовать, как инструмент игрового баланса, который также помогает Советскому игроку, которому сложно удерживать свои укрепленные города.



Маркеры Парашютисты/Партизаны

Это П появляется в ячейке Советских Ж/Д перемещений в фазу подкреплений 4-го хода.

- Вы можете положить его на карту в Советскую фазу высадки/выгрузки, на любое П Оси на территории СССР, который находится по соседству со снабженным Советским П в снежную, слякотную погоду или в долгую зиму.

- Когда кладется на карту, переворачивается на сторону "Разбитый" и часть Оси терпит эффект так, как если бы на нем лежал обычный маркер "Разбит".

- Затем маркер убирается из игры в фазу удаления маркеров Оси, чтобы вернуться как подкрепление через четыре хода

От разработчика: Это отражает ущерб вызванный воздушно-десантными и партизанскими отрядами в Немецком тылу.

- + событие при немецкой инициативе ★ событие при советской инициативе 45 убрать из игры в 1945 году 45 ввести в игру в 1945 году
- 45 01. **Эрих фон Манштейн.** Во время своей Фазы Битвы вы можете удвоить силу одного снабженного Немецкого Подразделения. Или во время Советской Фазы Битвы вы можете объявить до двух Контрударов в пределах двух гексов один от другого.
Ставка. Переместите верхнюю Карту из сыгранной колоды себе в руку.
- 45 02. **С нами Бог.** Вы можете выполнить (но не повторить) Немецкое событие на Карте, лежащей сверху в Колоде Сыгранных Карт (если позволяет фаза и период игры), не зависимо от символа Инициативы на Карте.
+ **Людские резервы.** Передвиньте до двух Подразделений из ячеек Разбитых, Уничтоженных или Пленных Подразделений в ячейку ж/д перевозок.
- 45 03. + **Переброска войск.** Сыграть во время своей Фазы Организации, чтобы возвратить одно Уничтоженное или Плененное Подразделение, не зависимо от стоимости этого возвращения (даже в 1941 году).
Черноморский флот. Сыграть до броска кубика в любой одной битве в гексах на побережье Черного моря. Игрок получает одно смещение влево или вправо при Атаке или Обороне по Таблице Результатов Битвы.
- 45 04. **Гибкая оборона.** Сыграть до броска кубика во время Советской Атаки. Результат Битвы становится «DR» («ЗО») - Защищающийся отступает).
Маскировка. Сыграть сразу после Немецкого или Советского шага объявления Добровольных Атак. Выгрузить из поезда (9.2) одно Советское Подразделение в дружественный гекс с Наземным Снабжением, который примыкает к Целевому гексу. (Подразделение может участвовать в Битве или Контрударе). Дружественным здесь считается гекс, в который Подразделение может прийти по обычным правилам движения, имея неограниченное количество Очков Движения от одного из ваших снабженных объектов (города или края карты).
- 45 05. **Опытные командиры.** Сыграть до броска кубика в любой одной Битве: бросьте два кубика и выберите один из результатов для определения исхода сражения по Таблице Результатов Битвы.
Кавалерийский рейд. Сыграть в начале Немецкой Фазы Организации, поставив маркер «Без снабжения» на одно любое вражеское Подразделение.
- 45 06. + **Поддержка люфтваффе.** Сыграть, чтобы получить одно дополнительное смещение вправо по Таблице Результатов Битвы (1>) в одной атаке. Или сыграть в Фазу Удаления Маркеров, чтобы не убирать с карты не снабженные Немецкие Подразделения или их союзников в одном гексе.
Партизаны. Сыграть в вашу Фазу Организации: Немецкий игрок должен понести один шаг потерь у одного из своих Подразделений на карте.
- 45 07. **Проблемы в производстве.** Сыграть в любой момент, чтобы отменить одно только что сделанное Улучшение или Возвращение Уничтоженного или Пленного Советского Подразделения.
+ **Выжженная земля.** Сыграть в Фазу Карт Немецкого игрока, положив маркер «Выжженная земля» на Город, контролируемый Советским игроком: теперь этот гекс рассматривается как Болото для любых целей (в т.ч. снабжения) до хода игрока после сдачи этого города, или пока Советский игрок сам не уберет этот маркер в Фазу Удаления Маркеров.
- 45 08. **Создание нового танка.** В Битве вы можете получить Бонус Брони в одной атаке, не зависимо от наличия у обороняющегося Советских танковых или механизированных Подразделений (но не в случае запрета Бонуса Брони по погодным условиям или условиям местности). Или использовать Карту для отмены Советского Бонуса Брони.
Ленд-Лиз. Сыграть в свою Фазу Организации (начиная с 6-го хода): вытянуть две Карты Событий или Улучшить одно дополнительное Советское Подразделение (7.2).
- 45 09. + **Осадная артиллерия.** В гексе, помеченном целевым маркером (Маркер Добровольной Атаки), вы можете перевернуть (ослабить) находящееся в нем Укрепленное Подразделение на его Региональную сторону в начале Немецкой Фазы Битвы.
Красная Капелла. Сыграть в любой момент: посмотреть карты Немецкого игрока и убрать в сброс любую из них.
- 45 10. + **Ликвидация котла.** Сыграть в конце Фазы Снабжения любого игрока: немедленно убрать с карты одно Советское Подразделение под маркером «Без снабжения» (видимо убрать надо в ячейку Пленных Подразделений).
Сюрприз. Сыграть в Фазу Карт любого игрока: одномоментно переправьте по ж/д до 2-х Советских Подразделений без оплаты.
- 45 11. **Переменчивая погода. Сыграть немедленно и затем вытянуть новую Карту.** Если в этот ход возможна различная погода, переверните маркер «Погода».
+ **No mersy!** Сыграть перед любым сражением до броска кубика: добавить по одному шагу потерь для обеих сторон в Битве (применить после полного завершения Битвы).
- 45 12. **Федор фон Бок.** Если эта Карта скинута для Возвращения Уничтоженных или Пленных Подразделений, то вытяните новую Карту.
Генерал Грязь. Сыграть немедленно и взять новую карту. Если в этот ход возможна различная погода, переверните маркер «Погода» на сторону «Mud» (Грязь).
- 45 13. **Летняя Кампания.** Сыграть в вашу Фазу Карт только в ясную погоду: вытяните 3 Карты. Вы должны объявить как минимум 3 Атаки в свою следующую Фазу Битвы или потерять 1 ПО.
Генерал Мороз. Сыграть Карту немедленно и взять новую. Если в следующий ход возможна различная погода, то переверните маркер «Погода» на сторону «Snow» (Снег), если возможно.
14. + **Неопытные советские офицеры.** Отмените только что сыгранную (или сброшенную для специальных целей) Советскую Карту.
★ **Подготовленное наступление.** В три (до трех) гекса, примыкающих друг к другу, вы можете сгруппировать по одному дополнительному Подразделению в каждый гекс. Если они все еще окажутся сгруппированы к концу вашей Фазы Битвы, вы должны отступить одним из Подразделений в каждом гексе, где превышен лимит группирования.
15. ★ **Советские транспортные проблемы.** Сыграть в любой момент в Советскую Фазу Битвы. Все Советские атаки несут один дополнительный сдвиг влево (штраф) (<1).
Противоречивые директивы Гитлера. Отмените только что сыгранную или скинутую для специальных целей Немецкую Карту.
16. **Кавалеры Рыцарского Креста.** Вы можете дать любому игроку перебросить кубик.
+ **НКВД.** Сыграть перед Немецкой атакой: оба игрока бросают кубик: проигравший несет один шаг потерь. Отступление и Преследование невозможно. В случае равенства, сражение разыгрывается обычным образом с новым броском кубика.
17. + **Генеральный штаб.** Сыграть в свою Фазу Движения: добавить 2 Очка Движения сгруппированным снабженным Подразделениям. Или добавить 1 гекс в Преследовании всем победившим Подразделениям в одном сражении. Погода и местность могут ограничивать движение.
★ **Тактика просачивания.** Подразделение в одной Немецкой группе на одном гексе может быть атаковано отдельно. Преследование после Битвы невозможно, пока второе Подразделение в гексе не побеждено.
18. **Оперативный резерв.** После Советской Фазы Движения и перед Советской Фазой Битвы вы можете передвинуть одно снабженное (проверьте прямо сейчас) Подразделение, которое не находится в Зоне Контроля Противника или под маркером «Контрудар», до половины Допустимого Движения этого Подразделения (округляется вверх).

- + **Ни шагу назад!** Сыграть в любой момент во время Немецкой Фазы Битвы. Все результаты «DR» («ЗО» - Защищающийся отступает) считаются как «EX» («УБ» - Упорные бои).
19. ★ **Выход из окружения.** Вы можете отступить всеми Подразделениями в одном сражении, не зависимо от их статуса Снабжения, через Зоны Контроля Противника без штрафа.
Приказы Гитлера атаковать! Сыграть в начале Немецкогохода. Немецкий игрок должен провести как минимум три Добровольные Атаки во время своей Фазы Битвы или потерять 1 ПО.
 20. **Крестовый поход против большевизма.** Сыграть **Карту немедленно, другой Карты не брать.** Перемешать вместе Колоду Карт и Колоду Сыгранных Карт и сформировать новую Колоду.
Генеральное наступление. Сбросьте Карту вместе с другими Картами в Фазу Карт только при Ясной или Снежной Погоде и вытяните новые 4 Карты. Вы должны в ближайшую Фазу Битвы провести как минимум 4 Атаки или потерять 2 ПО.
 21. + **ОКХ (Командование сухопутных сил).** Вы можете посмотреть Колоду Сыгранных Карт и взять себе оттуда одну Карту. **Помните:** одно и то же Событие не может быть сыграно дважды за Ход одного игрока.
★ **Русский паровой коток.** Только в этот Ход каждый Советский маркер «Shock» («Удар») дает два смещения вправо (вместо одного) по Таблице Результатов Битвы.
 22. ★ **Альберт Шпеер перестраивает экономику.** Сыграть в любой момент: возьмите 3 новые Карты и затем сбросьте одну любую Карту из всех своих Карт на руках.
Георгий Жуков. На выбор: или использовать Немецкую Таблицу Результатов Битвы для одной или двух Советских Атак (в пределах двух гексов друг от друга), или Немецкий игрок должен использовать Советскую Таблицу Результатов Битвы в одной своей Атаке (по указанию Советского игрока).
 23. **Атака по приказу Сталина!** Сыграть в начале Советскогохода. Советский игрок должен провести как минимум 3 Добровольные Атаки во время своей Фазы Битвы или потерять 1 ПО.
★ **Штурмовики!** Добавьте 4 Очка Силы при Атаке одному снабженному Советскому Подразделению в 1943 году, и 6 Очков Силы с 1944 года.
 24. **Держаться любой ценой!** Сыграть в любой момент во время Советской Фазы Битвы. В этой Советской Фазе Битвы все результаты сражений «DR» («ЗО» - Защищающийся Отступает) считаются как «EX» («УБ» - Упорные Бои).
+ **Стратегические резервы.** Сыграть по окончании Фазы Битвы любого игрока: вернуть на карту одно Снабженное только что Уничтоженное Советское Подразделение через ж/д перевозки.
 25. ★ **Наспех собранные части.** Сыграть во время своей Фазы Организации: использовать в качестве особого Подкрепления до двух Kampfgruppe (Кадровых подразделений) из ячейки Кадровых подразделений.
+ **За Родину!** Отменяет следующий Шаг Проверки Победы по внезапной смерти. Или сыграть в любое время, чтобы взять две новые Карты.
 26. **Подвижная оборона.** Сыграть при объявлении ваших Контрударов во время Советской Фазы Битвы: этой Картой можно назначить два Контрудара вместо одного.
★ **На Берлин!** Вы можете сыграть Советское Событие (но не повторно) на Карте Событий, лежащей сверху в Колоде Сыгранных Карт (если время и знак инициативы на Карте соответствуют текущему моменту).
 27. **Форсирование реки.** Сыграть до броска кубика в сражении: отменяет для Обороняющегося сдвиг влево по Таблице Результатов Битвы из-за Реки по границе гекса. Также в этом случае можно перебросить кубик при результате Битвы – «-» (No Effect – Незначительная борьба).
★ **Иван Конев.** Сыграть до броска кубика во время одной Снабженной Советской Атаки при соотношении сил 2:1 или лучше. Результат автоматически становится «DR» («ЗО» - Защищающийся Отступает).
 28. **Неразбериха.** Сыграть в любой момент во время Советской Фазы Битвы до броска кубика: соотношение сил в этой Советской Атаке смещается на один столбец влево по Таблице Результатов Битвы (<1).
★ **Катюши.** Сместите соотношение сил в одной Советской Атаке на один столбец вправо по Таблице Результатов Битвы (1>) в 1943 году, и на два столбца вправо (2>) с 1944 года.
 29. **Вальтер Модель.** Сыграть после броска кубика в одной Советской Атаке: удвойте Силу Защиты одного участвующего в сражении Снабженного Немецкого Подразделения.
★ **Волны атакующих.** Сыграть после Советской Фазы Битвы: объявить одну новую Атаку. Вы можете использовать Подразделения, которые уже участвовали в Атаках в этот Ход.
 30. ★ **Последние резервы.** Сыграть в Фазу Карт любого игрока: немедленно получить и разместить до двух Немецких Подразделений или их союзников из ячеек Уничтоженных и Пленных Подразделений. Потерять 1 ПО.
Андрей Еременко. Сыграть после броска кубика в одной Немецкой Атаке: сместить соотношение сил на один столбец влево по Таблице Результатов Битвы (<1).
 31. **Вмешательство Сталина.** Отмените только что сыгранную Советскую Карту (или скинутую для специальных целей, кроме возвращения Советских Подразделений из ячеек Уничтоженных и Пленных Подразделений) и поместите ее к себе в руку.
★ **Стратегические бомбардировки союзников!** Отмените одно только что произведенное возвращение Немецкого Подразделения из ячеек Уничтоженных и Пленных Подразделений (даже если это возвращение стоило две Карты).
 32. **Контрнаступление.** Сыграть во время Советской Атаки до броска кубика: результат сражения становится «СА» («КА» - Контратака). Контратака должна быть проведена обязательно.
Храбрость русских. Сыграть во время объявления ваших Контрударов в Немецкую Фазу Битвы: данной Картой можно оплатить два Контрудара вместо одного.
 33. **Погода не по сезону.** Сыграть **Карту немедленно и взять новую.** Если в этот и/или следующий Ход возможна различная Погода, то переверните соответствующие маркеры «Погода».
★ **Подъем промышленности.** Сыграть в любой момент во время вашегохода: возьмите две Карты и немедленно получите и разместите одно Подразделение из ячеек Уничтоженных и Пленных Подразделений.
 34. **Backhand Blow.** Сыграть в конце любого Немецкогохода: снимите до двух маркеров «Контрудар» с Советских Подразделений.
+ **Упорство русских.** Сыграть до броска кубика в одном Немецком сражении за город: результат сражения становится автоматически «EX» («УБ» - Упорные Бои).
 35. ★ **Исчерпание людских ресурсов в СССР.** Начиная с Янв/Февр 44, сыграть Карту во время вашей Фазы Организации: Советский игрок должен убрать два шага Потерь со Снабженных Не Кадровых Подразделений, расположенных на карте.
+ **Распутица.** Сыграть во время Немецкого Преследования после сражения: начиная с этого сражения невозможно Преследование по нескольким гексам после сражения.
 36. + **Внезапная атака.** Сыграть после Советской Фазы Движения: передвинуть по обычным правилам одну группу Немецких Подразделений (сгруппированные) на расстояние до двух гексов, с окончанием движения вплотную к Советскому Подразделению; положите маркер «Контрудар» на эту Немецкую группу.

- Вмешательство Гитлера.** Отмените только что сыгранную (или сброшенную для специальных целей) Немецкую Карту и положите эту Карту себе в руку.
37. + **Хейнц Гудериан.** Сыграть перед броском кубика в одной Немецкой Атаке (или их союзников) с соотношением сил 3:2 или лучше. Результат сражения становится автоматически «DR» («ЗО» - Защищающийся Отступает).
- ★ **Наступление союзников на западе.** Если возможно, Немецкий игрок должен скинуть две Карты по своему выбору, или скинуть одну Карту и понести один Шаг потерь у одного Немецкого Подразделения или их союзников.
38. **Ежи.** Сыграть перед одной Советской Атакой: оба игрока бросают кубик: проигравший несет один шаг потерь; в случае равенства, оба игрока несут по одному шагу потерь и бросают кубик еще раз. Ни Отступление, ни Преследование невозможно.
- + **Новый призыв.** Сыграть в любой момент: заменить Подразделение Ostatky (Кадровое) на карте на Уничтоженное или Плененное Подразделение.
39. **Оперативный маневр.** Сыграть в конце Советской Фазы Движения: передвиньте по обычным правилам любое количество Подразделений, не находящихся в Зоне Контроля Противника или под маркером «Контрудар» на одно Очко Движения каждое.
- ★ **Плацдарм.** Сыграть перед броском кубика в Битве: отменяет для Защищающегося сдвиг влево по Таблице Результатов Битвы из-за Реки по краю гекса. Результат «-» (Нет Эффекта) считается как «ЕХ» («УБ» - Упорные Бои).
40. ★ **Das Vaterland.** Отмените следующий Шаг С по проверке Победы по внезапной смерти, или сыграйте в любое время, чтобы вытянуть две Карты.
- Великая Отечественная война. Сыграть немедленно, новую Карту не брать.** Перемешать Колоду Карт и Колоду Сыгранных Карт и сформировать новую Колоду.
41. ★ **Работы по созданию укреплений.** Сыграть в вашу Фазу Организации: положить маркер «Defense Works» в контролируемый Немецким игроком гекс. Это даст одно смещение влево по Таблице Результатов Битвы (<1) пока Советский игрок не захватит гекс.
- Центральное командование.** Сыграть в конце Немецкой Фазы Движения: передвинуть до 4-х Подразделений на один гекс каждое, при условии, что они не находятся на начало движения в Зоне Контроля Противника и/или под маркером «Контрудар».
42. + **Эвакуация промышленности на восток.** Сыграть в любой момент: выбрать случайно одну Карту в руках у Советского игрока и скинуть ее.
- Семен Тимошенко.** Сыграть до броска кубика во время Немецкой Атаки: результат сражения автоматически становится «СА» («КА» - Контратака). Контратака должна быть проведена обязательно.
43. + **Танковый прорыв!** Сыграть в конце Советской Фазы Движения только в Ясную Погоду: передвиньте все свои Снабженные (проверьте прямо сейчас) Танковые Подразделения не находящиеся в Зоне Контроля Противника или под маркером «Контрудар» до двух Очков Движения.
- Герои Советского Союза.** Вы можете один раз перебросить кубик или заставить это сделать противника.
44. + **Пауль фон Клейст.** Вы вправе перебросить кубик сами (или заставить другого игрока) в случае результата сражения «-» (Нет Эффекта).
- Ненадежность немецких союзников.** Сыграть после Немецкой Фазы Карт: если на карте есть Подразделения Немецких Союзников, Немецкий игрок должен скинуть с рук одну Карту по своему выбору. После 10 Хода, он должен вместо этого убрать одно Подразделение Немецких Союзников на карте (если возможно).
- 45 45. **Отчаянная атака.** Вы можете взять до двух дополнительных маркеров «Blitz» в этом Ходу, заплатив за это 1 ПО.
- Последний союзник фашистов. Сыграть немедленно и взять новую Карту.** Если Будапешт контролируется Советским игроком, получите 1 ПО; если нет, потеряйте 1 ПО.
- 45 46. **Бункер Фюрера. Сыграть немедленно.** Если Подразделение Берлинский Гарнизон (Berlin Garrison) стоит в Берлине, получите 1 ПО и возьмите две Карты.
- Константин Рокоссовский.** В одной Советской Атаке, в которой участвуют как минимум одно Снабженное Бронированное Подразделение и одно Снабженное Пехотное Подразделение, сместите соотношение сил по Таблице Результатов Битвы на один столбец вправо (1>).
- 45 47. **Lebensraum (Жизненное пространство?). Сыграть немедленно и взять новую Карту.** Если хотя бы одно Немецкое Подразделение находится на территории СССР, получите 1 ПО; если нет, потеряйте 1 ПО.
- Тяжелая артиллерия.** Сыграть до броска кубика в одной Атаке: отменить боевые эффекты от любых Укреплений и/или Фольксштурма (Volkssturm).
- 45 48. **Крепость Германия.** Сыграть во время вашей Фазы Организации: восстановите одно окончательно уничтоженное Немецкое Укрепленное Подразделение.
- Война с Финляндией. Сыграть немедленно, новую Карту не брать.** Если Финляндия контролируется Советским игроком, получите 1 ПО; если нет, потеряйте 1 ПО.
- 45 49. **Отряды фольксштурма.** Сыграть в вашу Фазу Организации: восстановите до 3-х Уничтоженных или Плененных Подразделений Фольксштурма.
- Политика на Балканах. Сыграть немедленно, новую Карту не брать.** Если Советский игрок захватил Бухарест, получите 1 ПО; если нет, потеряйте 1 ПО.
- 45 50. **Восточная Пруссия. Сыграть немедленно.** Если Кенигсберг контролируется Немецким игроком, получите 1 ПО и возьмите две Карты; если нет, потеряйте 1 ПО и возьмите одну Карту.
- Ура!** В одной Советской Атаке на город в Великой Германии сместите соотношение сил в Таблице Результатов Битвы на один столбец вправо (1>).
- 45 51. **Вахта на Рейне. Сыграть немедленно, новую Карту не брать.** Вы должны безвозвратно убрать из игры одно Немецкое Подразделение (Не Фольксштурм, Кадровое, Гарнизон) и получить 1 ПО; если не убираете, то потеряйте 1 ПО.
- Последний рывок!** После применения результата сражения «ЕХ» («УБ» - Упорные Бои), проведите еще одно сражение с теми же Подразделениями.
- 45 52. **Готтард Хейнричи.** Сыграть после броска кубика в Советской Битве: изменить любой результат сражения на «СА» («КА» - Контратака); Контратака должна быть проведена обязательно.
- Иосип Броз Тито. Сыграть немедленно и взять новую Карту.** Если обе Балканские области и Белград контролируются Советским игроком, получите 1 ПО; если нет, потеряйте 1 ПО.
- 45 53. **Фольксгренадеры.** Сыграть в вашу Фазу Организации: эта Карта при сбросе считается за две.
- Возмездие. Сыграть немедленно.** Перемешать вместе Колоду Карт и Колоду Сыгранных Карт и сформировать новую Колоду. Из новой колоды взять новую Карту.
- 45 54. **Gottterdammerung! Сыграть немедленно.** Перемешать вместе Колоду Карт и Колоду Сыгранных Карт и сформировать новую Колоду. Из новой Колоды взять новую Карту.
- Сталинские танки.** Сместите в Советской Атаке с Бонусом Брони соотношение сил в Таблице Результатов Битвы на два столбца вправо (2>) вместо одного.