

Traduzione Carte

- Axis Minor Activation:** Piazzare le pedine di 1 minore dell'Asse sceltodallaGermania. I suoi Punti Produzione saranno sommati a quelli della Germania. Alternativamente questa carta può essere giocata per attivare un'Italia neutrale.
- Blitzkrieg:** I vostri avversari non potranno usare né le loro Riserve né i loro aerei per rinforzare le battaglie iniziate dalla Germania. L'utilizzo delle TF è comunque ammesso.
- BNL Embargo:** Il Giappone non riceverà più la produzione delle Isole del BNL.
Prerequisito: Il Giappone sta ricevendo la produzione delle Isole del BNL. Alternativamente è possibile utilizzare questa carta per cancellare la Japanese BNL production card.
- Bridgehead:** Le vostre unità terrestri, ma non quelle dei vostri alleati, ignoreranno gli effetti dei fiumi per questo turno.
- Cold Days in Hell:** Tutte le truppe dell'Asse e dei loro alleati subiranno una penalità di -1 su tutte le loro unità (terrestri ed Aree) che si troveranno a combattere in USSR durante un turno di Bad Weather.
- Coup Cards:** Queste carte permettono di allineare una nazione neutrale a fianco di chi gioca la carta. Queste carte non possono essere giocata se la nazione in oggetto è già stata conquistata. Lanciare 2d6 per determinare se il Colpo avrà successo:
Success: l'obbiettivo è stato raggiunto. Quella nazione si unirà alla vostra causa!
No Effect: Non ci saranno cambiamenti di sorta.
Counter: La nazione purtroppo entrerà in guerra a fianco del vostro nemico. La sua produzione e gestione sarà data in mano ad una grande potenza avversaria scelta casualmente.
- Elite Troops:** Lanciate 1d6. Il numero determinerà quante delle unità del vostro LATO riveranno un bonus di +1 sulla loro forza di combattimento per questo turno (e per una sola battaglia). **Prerequisito:** La vostra nazione è in guerra da almeno 2 anni.
- Embargo no USA prod. To:** Il Giappone perde 3 punti di produzione (quelli precedentemente ricevuti dagli USA). **Prerequisito:** La produzione USA è 12 o superiore.
- Espionage (Ultra):** Questa carta vi permette di ribasare immediatamente fino a 10 unità (per una distanza massima di 4 aree). Questa carta può essere giocata: A) da un giocatore non di mano prima del suo Reserve Movement, oppure B) dal giocatore di mano prima della sua fase di Land Movement. Né le proprie navi né le forze alleate potranno usufruire di questo vantaggio.

- French Vichy Surrender:** La Germania occupa completamente la Francia eccetto l'area Vichy. Tutte le unità Francesi sono rimosse dalla mappa e dalla produzione. Le unità "V" e "F" sono a questo punto separate. L'area Vichy e tutte le colonie francesi diventano a questo punto NEUTRALI. Vichy e le colonie non occupate, sono adesso occupate da un'unità Francese scelta a caso. Quindi tali unità vengono capovolte. Le unità contrassegnate con la "V" sono adesso messe in produzione ed saranno completate fra 3 turni. Quando arriveranno sulla mappa il giocatore Italiano potrà decidere dove piazzarle (o a Vichy o nelle sue colonie).
Prerequisito: L'Asse deve controllare almeno 3 aree in Francia.
Restrizioni per la Francia di Vichy: La Francia di Vichy e le sue colonie sono neutrali. Lo stesso sarebbe vero anche nel caso che la Francia fosse stata conquistata in altro modo. Ogni violazione di un territorio di Vichy da parte di una delle potenze belligeranti è considerata un'atto di guerra su una potenza neutrale ed influenzerà la produzione US. Come risultato, le unità di Vichy non potranno mai condividere gli spazi assieme ad unità di altre nazioni. Sarà il giocatore Italiano a gestire le forze di Vichy. Non c'è una produzione di Vichy. Qualora la Francia fosse Liberata da una delle grandi potenze Alleate, Francia e Vichy potranno continuare ad esistere allo stesso tempo. In questa situazione, qualora gli Alleati conquistassero il territorio di Vichy, la Francia liberata riottenerebbe il controllo su tutte le colonie di Vichy.
- Force Peace for 2d6 Quar.:** Sia la USSR che il Giappone sono obbligati a fare la Pace. Ogni turno durante la Fase Time Table, il giocatore che ha usato la carta deve lanciare 2d6. Se un "12" esce, la pace termina immediatamente. Modificatori: +1 al tiro di dado per ogni anno dopo 1940.
Prerequisito: Giappone e USSR devono già essere in guerra quando questa carta viene giocata. Se la pace Russo-Giapponese di questa carta è in vigore, la Cina e la Russia non potranno mai entrare nei territori l'una dell'altra, e neanche potranno attingere i rifornimenti attraverso i reciproci territori. Le forze che si trovassero, al momento della pace, nell'altra nazione dovranno immediatamente essere ribasate alla rispettiva area più vicina.
- Foreign Troop Recruitment:** La Germania incrementa la sua produzione di 1. **Prerequisito:** La Germania è in guerra con la Russia.
- Fortress Europe:** Le unità terrestri tedesche difendono ogni area di costa, che viene invasa da truppe nemiche, disponendo di 2 lanci di dado aggiuntivi a potenza 3 (ogni round sino alla sconfitta delle unità fisicamente presenti). Questi lanci saranno a loro volta modificati dal tipo di terreno. **Prerequisito:** La Germania è in guerra con gli USA.
- Free French Troops:** Il BE o gli USA possono produrre le unità francesi contrassegnate con la "F". **Prerequisito:** La Francia è stata conquistata o il governo di Vichy è stato installato.
- Guard Troops:** Le unità terrestri contrassegnate con una "G" non subiranno gli effetti del Brutto Tempo durante il combattimento. Ovviamente non potranno comunque effettuare l'Exploitation Phase durante condizioni climatiche avverse. **Prerequisito:** La Russia è in guerra con la Germania.

- Increase US Pre War Prod.:** La produzione USA è incrementata di 4 punti ogni turno permanentemente. Prerequisito: Germania e Giappone hanno dichiarato guerra alla Russia OPPURE l'Asse ha invaso il United Kingdom.
- Initiative for Your side:** Il tuo lato automaticamente guadagna l'iniziativa questo turno. Attendete il regolare lancio per l'iniziativa; qualora dovesse vincere il nemico potrete utilizzare la carta e ribaltare il risultato.
- Italian Surrender:** Tutte le forze italiane devono essere rimosse dal gioco. Le aree Italiane, ancora sotto il controllo dell'Asse, daranno la loro produzione alla Germania. **Prerequisito:** L'Italia ha dichiarato guerra agli Alleati, non controlla più alcuna area in Africa. Inoltre gli Alleati devono controllare almeno un'area in Italia.
- Japan Declares National W:** Tutte le limitazioni agli attacchi Nippo-Cinesi non avranno più effetto.
- Japan gains BNL Prod.:** Il Giappone riceve la produzione delle isole BNL. Prerequisito: La carta "EMBARGO: no USA production to Japan" non deve essere ancora stata giocata.
- Japan occupies Indochina:** Il Giappone occupa l'Indocina senza combattere. Qualsiasi unità francese presente è immediatamente rimossa dalla mappa. Prerequisito: La Francia deve essere stata conquistata o il Governo di Vichy è stato installato.
- Japanese Defense Perimeter:** Ogni isola o area costale giapponese riceve 2 lanci di dado addizionale quando si difende da un'invasione nemica. In Giappone la forza di questi lanci è pari a 3, fuori dal territorio nazionale i lanci hanno forza 1. Questi tiri di dado sono modificati dal terreno. Prerequisito: Il Giappone è in guerra con gli USA.
- Japanese Navy:** Il Giappone DEVE tenere questa carta. Gli Alleati DEVONO dare questa carta al giocatore giapponese se la pescano. Germania ed Italia, al contrario, la devono rimettere nel mazzo. Il Giappone DEVE giocare questa carta IMMEDIATAMENTE. Da adesso in poi il Giappone deve spendere tutti i turni almeno 6 punti di produzione per costruire unità navali, fintanto che ci sono navi giapponesi che possono essere costruite. Questa carta è scartata immediatamente (e diventa quindi obsoleta) qualora la Russia dichiari guerra al Giappone. Lo stesso dicasi nel caso in cui il Giappone venga in possesso di questa carta dopo che la Russia lo ha attaccato una volta (indipendentemente se la guerra sia ancora in corso).
- Kamikaze:** Ciascuna area giapponese spara due volte ogni round in un combattimento, tuttavia non appena la battaglia finisce l'area sarà comunque eliminata. **Prerequisito:** Gli Alleati controllano almeno 3 isole precedentemente controllate dal Giappone (comunque questa carta non può essere giocata prima del 1943).
- Lend Lease (BE/USSR):** BE DEVE PRENDERE questa carta e giocarla. Il Russo la può tenere. La produzione del BE è ridotta di 3 mentre quella Russa cresce di 3. **Prerequisito:** la Russia è in guerra con la Germania e non ci sono unità dell'Asse nel Regno Unito.

Lend Lease (USA):	USA danno 5 per turno ad una loro grande potenza alleata. Prerequisito: La produzione US è 11 o superiore.
Militia:	Questa carta incrementa la produzione della vostra nazione di 1 punto in maniera permanente. Prerequisito: Forze nemiche sono all'interno del vostro territorio nazionale.
Morsecode:	Annula gli effetti delle carte: "Fortress Europe" e "Their Finest Hour".
Mountain Troops:	Le fanterie della vostra nazione, ricevono un bonus di 1 sulla loro forza di combattimento all'interno di territori montuosi per tutta la durata di questo turno. Armor non ricevono alcun bonus.
National War:	Un illimitato numero di unità Arancioni può essere sciolto ed il loro valore in BP viene trasferito sul conto della Russia. I danni devono comunque essere sottratti dal conto. Prerequisito: La Germania è in guerra con la Russia.
Naval Surprise:	Questa carta deve essere giocata per prima dal giocatore Giapponese. Quindi le altre grandi potenze la potranno comperare e giocare. Questa carta, permette alle navi e agli aerei di questa nazione di sparare per primi durante un combattimento navale. Il nemico non potrà esercitare il proprio fuoco di ritorno (il combattimento non avviene in simultanea). Inoltre il tiro per la ricerca di queste navi avrà comunque un esito positivo e quello dei nemici fallirà automaticamente.
Para Troops:	Una unità di fanteria potrà essere aviotrasportata su qualsiasi altra area nel raggio d'azione dell'aereo. Tuttavia l'aereo che la ospiterà a bordo non potrà avere eseguito nessun'altra azione durante la fase di movimento.
Partisans:	Piazzate un vostro segnalino di controllo su 2 delle vostre aree nazionali occupate dal nemico. Prerequisito: I segnalini possono essere piazzati solamente in aree non occupate da truppe nemiche.
Sobatage on Research:	La grande potenza che subisce gli effetti di questa carta, perde tutti i punti ricerca che ha acquistato. Questa carta non può essere giocata contro nazioni neutrali. Il possessore della carta deve attendere fino a quando il suo obiettivo annuncia di effettuare un tiro di ricerca. A questo punto la carta viene giocata. Una volta che il nemico ha già effettuato il lancio per la ricerca, non sarà più possibile giocargli contro questa carta.
Spies:	Potete ispezionare tutte le carte in mano ai giocatori dell'altro lato.
Surprise:	Le unità della vostra nazione sparano per prime. Pertanto il vostro avversario si potrà difendere solamente dopo aver subito le perdite che voi gli avete inflitto.
The USA may...Aircraft:	Gli USA, per prima cosa, possono costruire gli aerei cinesi con la scritta "US". Quindi, da questo momento in avanti, potranno costruire anche gli aerei dei loro alleati (ma solamente 1 turno).

- Their fines hour:** Le unità terrestri del BE che difendono le coste del Regno Unito dalle invasioni, beneficiano di 2 lanci di dado addizionali (a forza 3) per ogni round di combattimento. Questi saranno modificati dal terreno. **Prerequisito:** La Francia è stata conquistata oppure è stata giocata la carta "French Vichy Surrender".
- Tito Partisans:** La Germania deve piazzare unità terrestri con almeno 5 punti di forza in Jugoslavia. **Prerequisito:** L'Asse ha occupato la Jugoslavia da almeno 1 anno.
- Total War:** Incrementate la produzione della vostra nazione di 3 punti per turno (permanentemente). TUTTAVIA, le vostre truppe non potranno mai ritirarsi da un combattimento. Dovranno combattere fino alla vittoria o all'eliminazione totale. **Prerequisito:** La vostra nazione deve essere in guerra da almeno 1 anno.
- Triumph & Fall of the..:** Le unità terrestri del vostro LATO possono attaccare durante la Exploitation phase senza HQ. Funziona solamente in Africa.
- USSR may declare War on:** La Russia dichiara guerra alla Germania. **Prerequisito:** Non può essere giocata prima del 1941.
- Winter Offensive:** Tutte le unità terrestri Russe ignorano gli effetti del brutto tempo durante il combattimento (per questo turno). Naturalmente non sarà comunque possibile effettuare la Exploitation phase.