

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.  
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.  
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

## ***Grafica a cura di Rolli***

Per la stampa delle Carte togliere qualsiasi forma di "Ridimensionamento" e stampare a grandezza effettiva.



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

45

01

### ERICH VON MANSTEIN

Durante la tua Fase di Combattimento, raddoppia la forza di **una** unità Tedesca rifornita **OPPURE**, durante la Fase di Combattimento Sovietica puoi dichiarare fino a **due** esagoni che siano l'oggetto di un Contraccolpo (10.1.2), e che siano entro due esagoni l'uno dall'altro.

#### STAVKA

“Comandante in capo delle Forze Armate”

Prendi la carta in cima alla pila degli scarti e aggiungila alla tua mano.

45

02

### DIO E' CON NOI

Puoi eseguire (*ma non ripetere*) l'Evento dell'Asse della prima carta sopra la pila degli scarti (*se il momento è appropriato*) **indipendentemente dal simbolo di Iniziativa della carta.**

#### RISERVE DI UOMINI E MEZZI

Muovi sino a **due** unità qualsiasi dal box unità Distrutte, Eliminate o Arrese al box del Movimento Ferroviario.

45

03

### TRASFERIMENTO TRUPPE

Giocala durante la tua Fase Organizzativa. Ricevi un livello di forza per **un** Rimpiazzo.

(*anche quando è proibito nel 1941 o un Rimpiazzo che normalmente costa due carte*)

#### FIOTTA DEL MAR NERO

Giocala prima di un lancio di dado in qualsiasi Combattimento per ottenere **uno** spostamento di colonna in Attacco o Difesa per **una** qualsiasi battaglia in un esagono costiero del Mar Nero.

45

04

### TATTICA DI DIFESA ELASTICA

Giocala durante un attacco Sovietico, prima del lancio di dado. Il suo risultato è automaticamente un “DR” (*ritirata del difensore*).

#### MASKIROVKA

Giocala appena dopo la Fase di Attacco Volontario Tedesco o Sovietico per far **scendere dal treno (9.2)** **una** unità Sovietica in un esagono amico con un percorso di rifornimento via terra che sia adiacente ad un esagono Obiettivo (*può partecipare alla battaglia o contraccolpo*).

45

05

### COMANDANTI ESPERTI

Giocala prima di un lancio di dado per una qualsiasi battaglia. Tira due dadi e sceglie solo **uno** per determinare il risultato del combattimento.

#### RAID DI CAVALLERIA

Giocala all'inizio della Fase Organizzativa Tedesca per porre un segnalino “Fuori Rifornimento” su **una** qualsiasi unità Tedesca.

45

06

### SUPPORTO DELLA LUFTWAFFE

Giocala per ricevere **uno** spostamento di colonna aggiuntivo in un singolo attacco, **OPPURE** durante qualsiasi Fase della Rimozione, per non rimuovere unità dell'Asse non rifornite in un singolo esagono in quel Turno di giocatore.

#### PARTIGIANI!

Giocala durante la tua Fase di Organizzazione. Il giocatore Tedesco deve ridurre di **un** livello di forza **una** qualsiasi unità sulla mappa.

45

07

### PROBLEMI DI PRODUZIONE

Giocala in qualsiasi momento per annullare **un** Miglioramento o Rimpiazzo di una unità Sovietica appena effettuato.

#### TERRA BRUCIATA

Giocala nella Fase delle Carte del giocatore dell'Asse per porre un segnalino “Terra Bruciata” (*Scorched*) in una città controllata dal Sovietico: da ora, la città sarà considerata un esagono di Palude per tutti gli effetti (*incluso il rifornimento*) sino al Turno del giocatore seguente la Cattura, o se il Sovietico lo rimuove nella Fase di Rimozione dei segnalini.

45

08

### NUOVI MODELLI DI CARRI

In una battaglia, puoi ricevere il Bonus per Corazzati in **un** attacco, indipendentemente dalla presenza di Corazzati Sovietici o Fanteria Meccanizzata (*ma non se è proibito dal terreno o dal meteo*), **OPPURE** annulla il Bonus dei Corazzati Sovietici in uno dei loro attacchi.

#### AFFITTI E PRESTITI ALLEATI

Giocala nella la tua Fase di Organizzazione (*a partire dal Turno 6*) per pescare **due** carte **OPPURE** per migliorare **una** unità Sovietica aggiuntiva (7.2).

45

09

### ARTIGLIERIA D'ASSEDIO

Quando è designata come Esagono Obiettivo, puoi ridurre (*copovolgendola*) una unità Fortificata sul suo lato di Fanteria Regionale all'inizio della Fase di Combattimento dell'Asse.

#### ORCHESTRA ROSSA

Giocala in qualsiasi momento per esaminare la mano di carte del giocatore Tedesco e scartane **una** qualsiasi.

45

10

### BATTAGLIA D'ACERCHIAMENTO



Giocala al termine della Fase di Controllo del Rifornimento di qualsiasi giocatore per eliminare immediatamente **una** unità Sovietica che sia sotto un segnalino di Fuori Rifornimento.

#### SORPRESA STRATEGICA

Giocala durante la Fase delle Carte di uno dei giocatori per far salire o scendere dal treno (9.0) sino a **due** unità Sovietiche gratuitamente.

45

11

### METEO VARIABILE

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata. Poi, pescane un'altra.*

Se **questo** Turno ha meteo Variabile, allora gira il segnalino del meteo.

#### NESSUNA PIETA'!



Giocala prima di qualsiasi tiro di dado per il Combattimento, per causare **una** perdita aggiuntiva ad **entrambe** le forze in quella battaglia

(Viene applicata dopo che la battaglia è stata pienamente risolta).

45

12

### FEDOR VON BOCK



Se questa carta viene scartata per ricevere un Rimpiazzo, pesca **una** nuova carta.

#### GENERALE FANGO

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata. Poi, pescane un'altra.*

Se il Turno **seguinte** ha meteo Variabile, gira il segnalino meteo sul lato **Fango** (Mud).

45

13

### CAMPAGNA ESTIVA

Giocala nella tua Fase degli Scarti, e solo con meteo Sereno. Pesca **tre** carte. Devi dichiarare almeno **tre** attacchi nella Fase di Combattimento seguente, altrimenti perdi **1 VP**.

#### GENERALE INVERNO

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata. Poi, pescane un'altra.*

Se il Turno **seguinte** ha meteo Variabile, gira il segnalino meteo sul lato **Neve** (Snow), se disponibile.

14

### UFFICIALI SOVIETICI INESPERTI



Annula la carta Sovietica appena giocata (o scartata per uno scopo specifico). Non conta ai fini di una carta giocata in una battaglia.

#### OFFENSIVA PIANIFICATA



Sino a tre esagoni adiacenti in questo Turno, puoi Raggruppare **una** unità **extra** per esagono. Se sono ancora raggruppate assieme al termine della tua Fase di Combattimento, devi ritirarne **una** fuori da quell'esagono.

15

### PROBLEMI LOGISTICI SOVIETICI



Giocala in qualsiasi momento durante la Fase di Combattimento Sovietica. Tutti gli attacchi Sovietici subiscono una penalità di -1 colonna per il resto della fase.

#### DIRETTIVE DI HITLER DISCORDANTI

Annula la carta Tedesca appena giocata (o scartata per uno scopo specifico). Poi pesca una carta. Non conta ai fini di una carta giocata in una battaglia.

16

### I DECORATI DELLA CROCE DI FERRO

Puoi far ripetere un qualsiasi lancio di dado ad **uno** dei giocatori.

#### NKVD



Giocala prima di un attacco Tedesco: entrambi i giocatori lanciano un dado. Chi perde subisce **una** perdita di livello di Forza, nessuna Avanzata o Ritirata è permessa. In caso di parità, ritirate normalmente il combattimento sulla CRT.

17

### QUARTIERE GENERALE



Giocala durante la tua Fase di Movimento per aggiungere **2 MP** ad un Gruppo di unità rifornite **OPPURE** giocala per aggiungere **un** esagono a tutte le unità vittoriose che effettuano le Avanzate Multiesagono dopo il Combattimento in una battaglia. Il Terreno e Meteo possono bloccare l'avanzata.

#### TATTICHE D'INFILTRAZIONE



Le unità in **un** Gruppo dell'Asse possono essere attaccate separatamente. Non è consentita alcuna Avanzata dopo il Combattimento sino a quando la seconda unità nell'esagono non viene sconfitta.

18

### RISERVE OPERAZIONALI

Dopo la Fase di Movimento Sovietica, prima della Fase di Combattimento Sovietica, puoi muovere **una** unità rifornita (controlla ora), non in EZOC o sotto un segnalino Contraccolpo, sino alla **metà** dei suoi MP (arrotondati per eccesso).

#### NON UN PASSO INDIETRO!



Giocala in qualsiasi momento della Fase di Combattimento dell'Asse. Tutti i risultati **DR** sono trattati come **EX** per il resto della fase.

(19)

### CALDERONE MOBILE



Puoi ritirare tutte le unità in una battaglia, indipendentemente dal loro stato di rifornimento, attraverso EZOC senza penalità.

### HITLER ORDINA L'ATTACCO!

Giocala all'inizio del Turno di Giocatore dell'Asse.  
L'Asse deve iniziare almeno tre attacchi volontari durante la sua Fase di Combattimento, altrimenti perdi **1 VP**.

(20)

### CROCIATA ANTI-BOLSCEVICA

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Rimescola il mazzo e la pila degli scarti insieme per formare un nuovo mazzo di pesca.  
Non ricevi una carta di rimpiazzo per questa.

### OFFENSIVA MAGGIORE

Scartala con un'altra carta nella tua Fase di Scarto, solo con meteo Sereno o Neve, per pescare **quattro** carte.  
Devi dichiarare almeno **quattro** attacchi nella Fase di Combattimento seguente altrimenti perdi **2 VP**.

(21)

### OKH



(High Army Command)

Puoi esaminare il mazzo degli scarti e prendere una carta da tenere nella tua mano.

*Nota: lo stesso Evento non può accadere due volte nel Turno del Giocatore.*

### SCHIACCIASASSI RUSSO



Solo per questo Turno, ogni segnalino di **Shock** Sovietico fornisce **due** spostamenti di colonna (*invece dell'usuale 1*).

(22)

### ALBERT SPEER



### RIORGANIZZA L'ECONOMIA

Giocala in qualsiasi momento per pescare tre carte da porre nella tua mano.  
Poi, scarta **una** carta qualsiasi dalla tua mano.

### GEORGY ZHUKOV

Puoi usare la Tabella CRT Tedesca per effettuare sino a **due** attacchi Sovietici  
(*entro due esagoni l'uno dall'altro*)

### OPPURE

obbligare il giocatore Tedesco ad usare la Tabella CRT Sovietica per **un** attacco dell'Asse.

(23)

### STALIN ORDINA L'ATTACCO!

Giocala all'inizio del Turno di giocatore Sovietico. Il giocatore Sovietico deve iniziare almeno **tre** attacchi volontari durante la sua Fase di Combattimento, altrimenti perde **1 VP**.

### STURMOVIKS!



Aggiungi **4** Punti Forza ad un singolo attacco Sovietico rifornito nel 1943 e **6** Punti Forza dal 1944 in poi.

(24)

### TENETE A TUTTI I COSTI!

Giocala in qualsiasi momento durante la Fase di Combattimento Sovietica.  
Tutti i risultati "**DR**" sono trattati come "**EX**" per il resto di quella Fase di Combattimento Sovietica.

### RISERVE STRATEGICHE



Giocala al termine della Fase di Combattimento di uno dei giocatori per far tornare sulla mappa **una** unità Sovietica nel box delle unità Eliminate o Distrutte, mediante il Movimento Ferroviario.

(25)

### UNITA' DI RINFORZO



Giocala durante la tua Fase Organizzativa per portare in gioco dal box dei *Cadre*, sino a due unità Kampfgruppe, come rinforzi speciali (14.9).

### ZA RODINU!



Annula il prossimo Controllo per la Vittoria per Morte Improvvisa Fase C

### OPPURE

giocala in qualsiasi momento per pescare **due** carte.

(26)

### DIFESA MOBILE

Giocala durante il tuo step dei Contraccolpi nella Fase di Combattimento del Giocatore Sovietico.  
Questa carta vale come **due** carte scartate invece di **una**.

### NA BERLIN!



Puoi eseguire (*ma non ripetere*) l'evento Sovietico della prima carta sopra la pila degli scarti (*se il momento ed il simbolo della carta sono appropriati*).

(27)

### ATTRAVERSAMENTO FLUVIALE

Giocala prima di un lancio di dado in un Combattimento.  
Annula lo spostamento di colonna in difesa per il terreno Fiume, e lancia il dado nuovamente per qualsiasi risultato di "**-**" (*nessun effetto*).

### IVAN KONEV



Gioca questa carta prima del lancio di dado per un attacco Sovietico sotto rifornimento a un rapporto di forze pari a 2-1 o migliore.  
Il risultato è automaticamente un "**DR**".

(28)

### SNAFU SOVIETICO

*“Situation Normal, All Fucked Up”*

Giocala in qualsiasi momento durante la Fase di Combattimento Sovietica, prima del lancio di dado per una battaglia.

Puoi spostare di **una** colonna a sinistra quell'attacco Sovietico.

### KATYUSHAS



Sposta di **una** colonna a destra un attacco Sovietico rifornito nel 1943 e di **due** colonne a destra dal 1944 in poi.

(30)

### ULTIME RISERVE



Giocala durante la Fase delle Carte di uno dei giocatori per ricevere immediatamente e porre sulla mappa, sino a **due** Rimpiazzi dell'Asse.  
Perdi **1 VP**.

### ANDREI YEREMENKO

Giocala dopo un lancio di dado per un attacco dell'Asse, per spostare quell'attacco di **una** colonna a sinistra.

(29)

### WALTER MODEL

Giocala dopo un lancio di dado per un attacco Sovietico, per raddoppiare la Forza di Difesa di **una** unità Tedesca rifornita che vi sta partecipando.

### ASSALTO AD ONDATE



Giocala dopo la Fase di Combattimento Sovietica per dichiarare **un** nuovo attacco. Puoi usare le unità che hanno già attaccato in questo Turno.

(31)

### INTERFERENZA DI STALIN

Annulla la carta Sovietica appena giocata (*o scartata per uno scopo specifico diverso da quello di ricezione dei Rimpiazzi Sovietici.*) e ponila nella tua mano.

Non conta ai fini di una carta giocata in una battaglia.

### BOMBARDAMENTO STRATEGICO ALLEATO!



Annulla **un** livello di forza per un Rimpiazzo appena effettuato dal giocatore Tedesco.  
(*anche uno con il costo di due carte*).

(32)

### CONTROFFENSIVA

Giocala durante un attacco Sovietico, prima del lancio di dado.

Il risultato del Combattimento è automaticamente un "CA" (*contrattacco*)

che deve essere obbligatoriamente effettuato subito.

### CORAGGIO RUSSO

Giocala durante il tuo step dei Contracolpi della Fase di Combattimento del giocatore Tedesco.

Questa carta vale come **due** carte scartate invece di **una**.

(33)

### CLIMA FUORI STAGIONE

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata. Poi, pescane un'altra.*

Se **questo** Turno e/o il **seguito**, ha meteo Variabile, capovolgi i rispettivi segnalini del tempo.

### INCREMENTO PRODUZIONE INDUSTRIALE



Giocala in qualsiasi momento del tuo Turno di Giocatore.  
Pesca **due** carte.  
Ricevi e poni immediatamente **un** Rimpiazzo.

(34)

### COLPO DI RISPOSTA

Giocala al termine di qualsiasi Fase d'Impiego dell'Asse per rimuovere sino a **due** segnalini Contracolpo, da unità Sovietiche.

### TENACIA RUSSA



Giocala prima di un lancio di dado in un Combattimento Tedesco contro una Città:  
il risultato è automaticamente "EX".

(35)

### CRISI DI PERSONALE MILITARE SOVIETICO



Giocala a partire da Gen/Feb, 44 durante la tua Fase Organizzativa. Il giocatore Sovietico deve eliminare **due** livelli di forza tra le sue unità, non *Cadre*, rifornite, sulla mappa.

### RASPUTISTA



Giocala durante un'Avanzata dopo il Combattimento Tedesco. Il giocatore Tedesco non può effettuare l'Avanzata Multiesagono (10.81) per questa battaglia.

(36)

### ATTACCO A SORPRESA



Giocala dopo la Fase di Movimento Sovietica, per muovere normalmente un Gruppo Tedesco sino a **due** esagoni, terminando adiacente ad ad una o più unità nemiche.

Poi, poni un segnalino di contracolpo sul Gruppo Tedesco.

### INTERFERENZA DI HITLER

Annulla la carta Tedesca appena giocata (*o scartata per uno scopo specifico*) e ponila nella tua mano.

(37)

### HEINZ GUDERIAN



Gioca questa carta prima del lancio di dado per un attacco Tedesco a un rapporto di forze pari a 3-2 o migliore.  
Il risultato è automaticamente un **“DR”** (*ritirata del difensore*).

### OFFENSIVA ALLEATA OCCIDENTALE



Se disponibili, il giocatore Tedesco deve scartare **due** carte a sua scelta dalla mano,

#### OPPURE

scartare **una** carta e perdere **un** livello di forza da una unità Tedesca o dell'Asse.

(38)

### POSIZIONE FORTIFICATA

Giocala prima di un attacco Sovietico.  
Entrambi i giocatori lanciano un dado: chi perde subisce **una** perdita di un livello di forza.  
In caso di parità entrambi subiscono la perdita e ritirano i dadi.  
Non sono consentite avanzate né ritirate.

### NUOVE LEVE



Giocala in qualsiasi momento per rimpiazzare sulla mappa l'unità Ostatky con una unità eliminata o arresa.

(39)

### MOVIMENTI OPERAZIONALI

Giocala al termine della Fase di Movimento Sovietica per muovere normalmente un qualsiasi numero di unità, non in EZOC o sotto un segnalino Contraccolpo, ma solo **1 MP** ciascuna.

### TESTA DI PONTE



Giocala prima di un lancio di dado in un Combattimento per annullare lo spostamento di colonna in difesa per il terreno Fiume.  
Il risultato di **“-”** (*nessun effetto*) diviene ora un **“EX”**.

(40)

### LA PATRIA



Annula il prossimo Controllo per la Vittoria per Morte Improvvisa Fase C

#### OPPURE

giocala in qualsiasi momento per pescare **due** carte.

(41)

### POSTAZIONI DIFENSIVE



Giocala nella tua Fase Organizzativa per porre un segnalino di Postazioni Difensive (*Defense Works*) in un esagono occupato dal Tedesco; ti fornisce **uno** spostamento di colonna a sinistra in difesa nel combattimento, sino a quando il Sovietico non controlla l'esagono.

(42)

### DECENTRAMENTO INDUSTRIALE SOVIETICO



Giocala in qualsiasi momento per prendere **una** carta a caso dalla mano del giocatore Sovietico e scartarla.

### LA GRANDE GUERRA PATRIOTTICA

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Rimescola il mazzo e la pila degli scarti insieme per formare un nuovo mazzo di pesca.  
Non ricevi una carta rimpiazzo per questa.

### COMANDO GENERALE

Giocala al termine della Fase di Movimento Tedesca, per muovere sino a **quattro** unità di **un** esagono ciascuna, purché non siano in EZOC e/o sotto un segnalino Contraccolpo.

### SEYMON TIMOSHENKO

Giocala durante un attacco dell'Asse prima del lancio di dado.  
Il risultato del combattimento è automaticamente **“CA”** (*contrattacco*) che deve essere obbligatoriamente effettuato subito.

(43)

### PANZERBLITZ



Giocala al termine della Fase di Movimento Sovietica, solo con meteo Sereno, per muovere tutte le tue unità Panzer rifornite (*controlla ora*), non in EZOC o sotto un segnalino Contraccolpo, sino a **2 MP**.

(44)

### PAUL VON KLEIST



Durante una Battaglia, puoi obbligare uno dei giocatori ad effettuare un nuovo lancio di dado se, il risultato del precedente lancio, ha avuto come risultato **“-”** (*Nessun Effetto*).

(45)

### 45 OFFENSIVA DISPERATA

Puoi prendere sino a **due** segnalini Blitz! (*aggiuntivi*) in questo turno, ma al costo di **1 VP**.

### EROI DELL'UNIONE SOVIETICA!

Uno dei giocatori può effettuare nuovamente **un** qualsiasi lancio di dado.

### GLI ALLEATI DELL'ASSE VACILLANO

Giocala dopo la Fase delle Carte dell'Asse. Se è presente una unità alleata dell'Asse sulla mappa, il giocatore Tedesco deve scartare **una** carta a scelta dalla sua mano.  
Dopo il turno 10 deve invece eliminare **una** unità alleata dell'Asse dalla mappa (*se disponibile*).

### ULTIMO ALLEATO FASCISTA

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Se Budapest è controllata dal Sovietico, ottieni **1 VP**; altrimenti perdi **1 VP**.  
Poi pesca **una** carta.

(46)

### 45 IL BUNKER DEL FÜHRER

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Se la Guarnigione di Berlino si trova a Berlino, ottieni **1 VP** e peschi **due** carte.

### KONSTANTIN ROKOSSOVSKY

Sposta di una colonna a destra un attacco Sovietico rifornito, composto da almeno **una** unità di tipo Corazzato e da una qualsiasi Fanteria.

(47)

### 45 LEBENSRAUM

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Se vi è almeno una unità Tedesca in URSS, ottieni **1VP**, altrimenti perdi **1VP**. Poi pesca **una** carta.

### ARTIGLIERIA PESANTE

Giocala prima del lancio di dado per **un** attacco, per annullare gli effetti del Combattimento di una qualsiasi unità Fortificata e/o Volkssturm.

(48)

### 45 FORTEZZE TEDESCH

Giocala durante la tua Fase Organizzativa per ricostruire **una** unità Fortificata Tedesca eliminata permanentemente.

### GUERRA IN FINLANDIA

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Se la Finlandia è controllata dal Sovietico, ottieni **1 VP**; altrimenti perdi **1 VP**.

(49)

### 45 LEVE PER I VOLKSSTURM

Giocala durante la tua Fase Organizzativa per ricostruire sino a **tre** unità Volkssturm eliminate.

### POLITICA DEI BALCANI

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Se una unità Russa occupa la città di Bucarest, ottieni **1 VP**, altrimenti perdi **1 VP**.

(50)

### 45 LA SACRA PRUSSIA ORIENTALE

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Se Königsberg è controllata dal giocatore Tedesco, ottieni **1 VP** e peschi **due** carte; altrimenti, perdi **1 VP** e peschi **una** carta.

### HURRAH!

Sposta di **una** colonna a destra un attacco Sovietico contro una città nella Grande Germania.

(51)

### 45 WACHT AM RHEIN



*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Puoi rimuovere permanentemente dal gioco **una** unità non Volkssturm /Cadre/Guarnigione e poi ottieni **1 VP**. Se non la rimuovi, perdi **1 VP**.

### UN ULTIMO SFORZO!

Dopo che è stato implementato un risultato "EX" nel combattimento, risolvi un secondo combattimento, usando le stesse unità.

(52)

### 45 GOTTHARD HEINRICI

Giocala dopo un lancio di dado Sovietico in battaglia, per convertire qualsiasi risultato in un "CA" (*Contrattacco*) che deve essere effettuato obbligatoriamente subito.

### JOSIP BROZ TITO

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Se entrambe le aree dei Balcani e Belgrado sono controllate dal Sovietico, ottieni **1 VP**; altrimenti, perdi **1 VP**. Poi, pesca **una** carta.

(53)

### 45 GRANATIERI DEL POPOLO

Giocala durante la tua Fase Organizzativa. Questa carta vale come **due** carte scartate invece di una.

### VENDETTA SOVIETICA

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Rimescola il mazzo e la pila degli scarti insieme per formare un nuovo mazzo di pesca. Poi, pesca una carta.

(54)

### 45 IL CREPUSCOLO DEGLI DEI!

*Gioca questa carta immediatamente dopo averla pescata.*

Rimescola il mazzo e la pila degli scarti insieme per formare un nuovo mazzo di pesca. Poi, pesca una carta.

### I CARRI DI STALIN

In un attacco Sovietico che beneficia del Bonus dei Corazzati, lo spostamento è di **due** colonne a destra invece di una.

55

## JOLLY SOVIETICO

### LA GUERRA DI STALIN



*Consegnare questa carta all'avversario immediatamente dopo averla giocata.*

Giocala al termine della tua Fase delle Carte per scartare e ripescare (*una volta*) qualsiasi carta nella tua mano, o per Rimpiazzare una qualsiasi unità eliminata (7.9).

55

## JOLLY TEDESCCO

### LA GUERRA DI HITLER



*Consegnare questa carta all'avversario immediatamente dopo averla giocata.*

Giocala al termine della tua Fase delle Carte per scartare e ripescare (*una volta*) qualsiasi carta nella tua mano, o per utilizzarla come una qualsiasi carta di scarto.



55

## JOLLY TEDESCCO

### LA GUERRA DI HITLER



*Consegnare questa carta all'avversario immediatamente dopo averla giocata.*

Giocala al termine della tua Fase delle Carte per scartare e ripescare *(una volta)* qualsiasi carta nella tua mano, o per utilizzarla come una qualsiasi carta di scarto.

55

## JOLLY SOVIETICO

### LA GUERRA DI STALIN



*Consegnare questa carta all'avversario immediatamente dopo averla giocata.*

Giocala al termine della tua Fase delle Carte per scartare e ripescare *(una volta)* qualsiasi carta nella tua mano, o per Rimpiazzare una qualsiasi unità eliminata (7.9).



**NO RETREAT!**  
IL FRONTE RUSSO



**NO RETREAT!**  
IL FRONTE RUSSO



**NO RETREAT!**  
IL FRONTE RUSSO



**NO RETREAT!**  
IL FRONTE RUSSO



**NO RETREAT!**  
IL FRONTE RUSSO



**NO RETREAT!**  
IL FRONTE RUSSO



**NO RETREAT!**  
IL FRONTE RUSSO



**NO RETREAT!**  
IL FRONTE RUSSO



**NO RETREAT!**  
IL FRONTE RUSSO