

<p><b>② 闪电战</b></p> <p>指定任意1个群组，该群组可在实施1个通常行动后，再次实施1个行动。</p> <p>2次行动可以实施不同种类的行动，使用的群组在第二次行动结束后变为已使用状态。</p>	<p><b>③ 闪电战</b></p> <p>指定任意1个群组，该群组可在实施1个通常行动后，再次实施1个行动。</p> <p>2次行动可以实施不同种类的行动，使用的群组在第二次行动结束后变为已使用状态。</p>	<p><b>④ 闪电战</b></p> <p>指定任意1个群组，该群组可在实施1个通常行动后，再次实施1个行动。</p> <p>2次行动可以实施不同种类的行动，使用的群组在第二次行动结束后变为已使用状态。</p>	<p><b>④ 登陆/空降作战</b></p> <p>选择以下1个实施。</p> <p>①选择任意1个群组，该群组进入各个海域区域的海运容量变为原来的2倍，并且使用陆上单位棋子上的移动力进行海上移动。(3.6、8.1.2参照)</p> <p>②可将自军支配陆上区域的空降单位，放置在其3区域以内的任意陆上区域。</p>
<p><b>② 补给</b></p> <p>按不同国籍划分，至多可使等同于对应国籍支配区域数量的单位翻至未使用面。</p> <p>(1.3、0参照)</p>	<p><b>③ 补给</b></p> <p>按不同国籍划分，至多可使等同于对应国籍支配区域数量的单位翻至未使用面。</p> <p>(1.3、0参照)</p>	<p><b>④ 补给</b></p> <p>国按不同国籍划分，至多可使等同于对应国籍支配区域数量的单位翻至未使用面。</p> <p>(1.3、0参照)</p> <p>此外，将动员池内的一个南斯拉夫军单位放在南斯拉夫国内，南斯拉夫国内的全部南斯拉夫军回复(不需要支配该区域)。</p>	<p><b>④ 租借援助</b></p> <p>只有美军参战时可以使用。</p> <p>新兵器池中的1个美军护航航母移到自军动员池。</p> <p>接下来，将开发池中的苏军单位移到动员池中，数量等同于在挪威海的同盟军舰艇单位数量(已使用单位计为0.5个)，挪威海必须由盟军支配。</p>
<p><b>② 外交交涉</b></p> <p>至多选择以下2项实施。</p> <p>①②以外相同内容可执行2次。</p> <p>①美国参战标志前进1格。</p> <p>②苏联参战标志前进1格。</p> <p>③1个同盟方中立国参战。</p> <p>④土耳其参战标志后退1格。</p> <p>⑤西班牙参战标志后退1格。</p> <p>⑥同盟军支配巴黎时，法国立即变为同盟方参战国。</p> <p>⑦首都区域(意大利是罗马，其他是有国籍标志的区域)被同盟军支配的轴心同盟国，全部单位送往动员池。</p>	<p><b>② 战略移动</b></p> <p>合计6单位可在自军支配下(可含敌单位)区域无限制移动。只可以通过没有敌军制压单位的自军支配区域。</p> <p>以战略移动进行海上移动的单位，如果进入了陆上区域或存在敌制压单位的话，立即结束移动。</p> <p>使用此卡海上移动时，不受海运容量限制，且单位不会翻到背面。</p>	<p><b>③ 远距离轰炸</b></p> <p>只有在自军牌组(手牌+弃牌)的卡牌数量达到15张或以上时才可以实施。</p> <p>之后美军和英军航空单位的陆上区域攻击范围为3。</p> <p>本卡牌在使用后移除。</p>	<p><b>④ 战略轰炸</b></p> <p>使用当前未使用的英美航空单位，宣告航空攻击其范围内的任意敌策源。当目标有多个策源时，每个目标至少分配1个航空单位。</p> <p>根据目标策源参照战略轰炸表来判定攻击，并随机弃掉等同于命中数量的敌人手牌。</p>
<p><b>② 开发</b></p> <p>选择1张自军开发池中战略值3或以下的卡牌加入在自军弃牌中。</p>	<p><b>③ 开发</b></p> <p>选择1张自军开发池中战略值4或以下的卡牌加入在自军弃牌中。</p>	<p><b>② ★埋伏★</b></p> <p>存在自军单位的区域受到攻击/航空攻击，或有敌单位入侵时可使用。</p> <p>对象区域内的未使用单位可以反击。</p> <p>遭到航空攻击时，只有航空战力可以反击。</p> <p>反击的伤害是通常的2倍。</p> <p>下一个自军轮次可以使用此卡的战略值。(10、0参照)</p>	<p><b>③ ★埋伏★</b></p> <p>存在自军单位的区域受到攻击/航空攻击，或有敌单位入侵时可使用。</p> <p>对象区域内的未使用单位可以反击。</p> <p>遭到航空攻击时，只有航空战力可以反击。</p> <p>反击的伤害是通常的2倍。</p> <p>下一个自军轮次可以使用此卡的战略值。(10、0参照)</p>

<p><b>② 闪电战</b></p> <p>指定任意1个群组，该群组可在实施1个通常行动后，再次实施1个行动。</p> <p>2次行动可以实施不同种类的行动，使用的群组在第二次行动结束后变为已使用状态。</p>	<p><b>③ 闪电战</b></p> <p>指定任意1个群组，该群组可在实施1个通常行动后，再次实施1个行动。</p> <p>2次行动可以实施不同种类的行动，使用的群组在第二次行动结束后变为已使用状态。</p>	<p><b>④ 闪电战</b></p> <p>指定任意1个群组，该群组可在实施1个通常行动后，再次实施1个行动。</p> <p>2次行动可以实施不同种类的行动，使用的群组在第二次行动结束后变为已使用状态。</p>	<p><b>④ 海狮行动</b></p> <p>选择任意1个群组，该群组进入各个海域区域的海运容量变为原来的2倍，并且使用陆上单位棋子上的移动力进行海上移动。(3.6、8.1.2参照)</p>
<p><b>② 补给</b></p> <p>按不同国籍划分，至多可使等同于对应国籍支配区域数量的单位翻至未使用面。</p> <p>(1.3、0参照)</p>	<p><b>③ 补给</b></p> <p>按不同国籍划分，至多可使等同于对应国籍支配区域数量的单位翻至未使用面。</p> <p>(1.3、0参照)</p>	<p><b>④ 补给</b></p> <p>按不同国籍划分，至多可使等同于对应国籍支配区域数量的单位翻至未使用面。</p> <p>(1.3、0参照)</p>	<p><b>④ 新型武器</b></p> <p>从新兵器池中选择1个自军单位放到自军动员池中。如果新兵器池中有多个同类型单位时，要选择攻击力最小的。</p>
<p><b>② 外交交涉</b></p> <p>选择执行以下1个行动。</p> <p>①选择1个轴心方中立国立即参战。(3.1.2参照)</p> <p>②土耳其参战标志前进1格。</p> <p>③西班牙参战标志前进1格。</p>	<p><b>② 战略移动</b></p> <p>至多6个单位可在自军支配区域无限制进行通常移动。</p> <p>此移动开始·经过·终点的任何区域不能有敌制压单位。</p> <p>战略移动如需海上移动，仍需遵从各海域区域的移动限制。(3.6、8.1.2参照)</p>	<p><b>② 维希法国</b></p> <p>轴心军支配巴黎时，除维希法国外的法军单位、以及在有法国国籍标志区域的同盟军单位全部移动到同盟军动员池中。</p> <p>之后，法国的参战状态变为轴心同盟国。</p> <p>轴心军不能生产任何法军单位。</p> <p>本卡牌使用后移除游戏。</p>	<p><b>② 狼群</b></p> <p>选择执行以下1个行动。</p> <p>①将新兵器池中的2个潜水艇单位放到自军动员池中。</p> <p>②本轮次没有移动的潜水艇单位可攻击带敌策源的海域。(通商破壤)可攻击多个区域。</p> <p>根据命中数量，随机选择(如本轮次是轴心军先攻，则同盟军任选)同样数量的敌手牌弃掉。</p>
<p><b>② 开发</b></p> <p>选择1张自军开发池中战略值3或以下的卡牌加入在自军弃牌中。</p>	<p><b>③ 开发</b></p> <p>选择1张自军开发池中战略值4或以下的卡牌加入在自军弃牌中。</p>	<p><b>② ★埋伏★</b></p> <p>存在自军单位的区域受到攻击/航空攻击，或有敌单位入侵时可使用。</p> <p>对象区域内的未使用单位可以反击。</p> <p>遭到航空攻击时，只有航空战力可以反击。</p> <p>反击的伤害是通常的2倍。</p> <p>下一个自军轮次可以使用此卡的战略值。(10、0参照)</p>	<p><b>③ ★埋伏★</b></p> <p>存在自军单位的区域受到攻击/航空攻击，或有敌单位入侵时可使用。</p> <p>对象区域内的未使用单位可以反击。</p> <p>遭到航空攻击时，只有航空战力可以反击。</p> <p>反击的伤害是通常的2倍。</p> <p>下一个自军轮次可以使用此卡的战略值。(10、0参照)</p>