

Ejército Ruso Cav-Mech

$$\begin{matrix} \square \\ \diagup \\ \square \end{matrix} \text{ 1-1-3} + \begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Blindado} \\ \text{Ruso} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{xxxx} \\ \square \\ \text{3-3-3} \end{matrix}$$

Ejército de Tanques Rusos o de Guardias

$$\begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Tanques} \\ \text{Ruso o} \\ \text{Guardia} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Tanques} \\ \text{Ruso} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{xxxx} \\ \square \\ \text{xxxx} \end{matrix}$$

Fondo de Fuerza Soviético / Totaler Krieg

Ejército Ruso Mech

$$\begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Infantería} \\ \text{Ruso} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Tanques} \\ \text{Ruso} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{27} \\ \text{xxxx} \\ \square \\ \text{4-4-4} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Tanques} \\ \text{Ruso} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{27} \\ \text{xxxx} \\ \square \\ \text{7-6-4} \end{matrix}$$

HQ Soviético Bal, Cen o Sur (Coloca el paso del País Menor en la Casilla de Control apropiada.)

$$\begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Infantería} \\ \text{Ruso} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Infantería de} \\ \text{un País Menor} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{2} \\ \text{Sov} \\ \square \\ \text{1-1-2} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Infantería} \\ \text{Ruso} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{2} \\ \text{Sov} \\ \square \\ \text{2-2-2} \end{matrix}$$

Casilla de control del HQ Bal

Paso de Infantería del País Menor

Casilla de control del HQ Cen

Paso de Infantería del País Menor

Casilla de control del HQ Sur

Paso de Infantería del País Menor

3R Ejército Mech Francés

$$\begin{matrix} \text{P} \\ \text{Frc} \\ \square \\ \text{2-2-3} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Blindado} \\ \text{Frances} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{P} \\ \text{xxxx} \\ \square \\ \text{5-4-3} \end{matrix}$$

Ejército Mech Italiano FL

$$\begin{matrix} \text{P} \\ \text{Italy} \\ \square \\ \text{1-2-3} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Paso de} \\ \text{Blindado} \\ \text{Italiano} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{P} \\ \text{xxxx} \\ \square \\ \text{4-4-3} \end{matrix}$$

Unidades Terrestres

* Ajuste PSV de la Carta Sovietica Actual

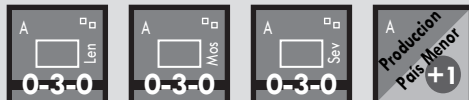
Si Pre Guerra o Guerra Limitada está vigente:
 Valor de Produccion 0: -1 No Guerra / -2 Guerra
 Valor de Produccion 1: No hay ajuste

Si Guerra Total está vigente:
 Valor de Production 0: -3 No Guerra / -6 Guerra
 Valor de Production 1: -2 No Guerra / -4 Guerra
 Valor de Production 2: -1 No Guerra / -2 Guerra
 Valor de Production 3: No hay ajuste

Caja de Eventos Condicionales Soviéticos

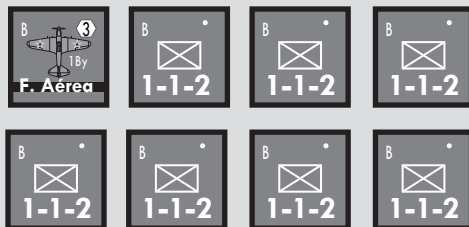
Estallido de la Guerra (12.2)

Cuando Termina Pre Guerra o se aplica Victoria Militar (15.24), coloca estas unidades en la Caja de Retraso.



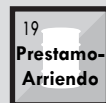
Movilización de Emergencia Rusa (16.5.3)

Este evento sólo puede ocurrir una vez por juego. Si Guerra Total esta vigente, y una unidad del Eje está en Rusia o en los Estados Bálticos, o la facción rusa juega la carta 4d Movilización en Tiempos de Guerra, coloca estas unidades en laCaja de Retraso



Prestamo-Arriendo a Rusia (16.5.6)

Si el marcador Prestamo-Arriendo Occidental está en esta casilla y la Postura de Rusia es Guerra, la facción Soviética puede lanzar un dado en la Tabla de Prestamo-Arriendo.



Marcadores y Unidades de Apoyo

©Restricciones al Limite de Produccion Sovietico

Cuando se seleccionan las Cartas de Opción pendientes, el Valor de Producción combinado de ambas cartas no pueden exceder el Limite de Producción Soviético.

Si Pre Guerra o Guerra Limitada está vigente en ambos mapas, el Limite de la Producción Sovietico es 1.

Si Guerra Total está vigente en alguno de los dos mapas, el Limite de Producción Sov. is 3.

Caja de Países Menores Soviéticos Conquistados

Cuando uno de tus Países Menores es conquistado, coloca sus unidades en esta caja.