

НАЦИСТИ



НАЦИСТИ



Відділ окружної жандармерії

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубуку
цифри 1, 2 та 3



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Відділ окружної жандармерії

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубуку
цифри 1, 2 та 3



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Відділ окружної жандармерії

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубуку
цифри 1, 2 та 3



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Відділ окружної жандармерії

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубуку
цифри 1, 2 та 3



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Відділ окружної жандармерії

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифри 1,2 та 3



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Відділ окружної жандармерії

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифри 1,2 та 3



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Підрозділ 7-ї танкової дивізії «Привид»

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифру 6



ваші втрати:

при перемозі - втрата 1 відділ
при поразці - втрата 2 відділи
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Підрозділи танкової дивізії СС «Гогенштауфен»

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифру 6



ваші втрати:

при перемозі - втрата 1 відділ
при поразці - втрата 2 відділи
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Підрозділ 8-ї кавалерійської дивізії «Флоріан Геєр»

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифри 5 та 6



ваші втрати:

при перемозі - втрата 1 відділ
при поразці - втрата 2 відділи
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Підрозділ
8-ї кавалерійської
дивізії
«Флоріан Геєр»

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубуку
цифри 5 та 6



ваші втрати:

при перемозі - втрата 1 відділ
при поразці - втрата 2 відділи
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

**Підрозділ
8-ї кавалерійської
дивізії
«Флоріан Геєр»**

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифри 5 та 6



ваші втрати:

при перемозі - втрата 1 відділ
при поразці - втрата 2 відділи
і фішка відходить на 3 кроки
назад

***розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри**

Охоронний відділ при зондеркомандо

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубику
цифри 3 та 4



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Охоронний відділ при зондеркомандо

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубику
цифри 3 та 4



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Підрозділ шуцполіції

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифри 3 та 4



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Підрозділ шуцполіції

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифри 3 та 4



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Підрозділ шуцполіції

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубику
цифри 3 та 4



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Шуцманшафтбатальйон

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубику
цифри 4 та 5



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Шуцманшафтбатальйон

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифри 4 та 5



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має

при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Шуцманшафтбатальйон

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифри 4 та 5



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має

при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри

Бойова група «Фьорстер»

бій:

перемога - необхідно
викинути на кубіку
цифри 4 та 5



ваші втрати:

при перемозі - втрат не має
при поразці - втрата 1 відділ
і фішка відходить на 3 кроки
назад

*розширена інформація про ворогів
описана в посібнику до гри