

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.

TRADUZIONE A CURA DI “ARINGAROSA”

GRAPHIC DESIGNER “ROLLI”



www.goblins.net

ORDINE/AZIONE FUOCO**AZIONE FUOCO D'ASSALTO**

Si può effettuare una Attacco di Fuoco con un qualsiasi numero di Unità/Armi, con il valore di potenza di fuoco inscritto in quadrato, correntemente attivate per il Movimento.

EVENTO CRATERI

Porre un segnalino BUCHE in un esagono a caso.

**ORDINE RECUPERO****AZIONE FUOCO D'ASSALTO**

Si può effettuare una Attacco di Fuoco con un qualsiasi numero di Unità/Armi, con il valore di potenza di fuoco inscritto in quadrato, correntemente attivate per il Movimento.

EVENTO TRAPPOLA ESPLOSIVA

Porre un segnalino MINE in un esagono a caso.

**ORDINE RECUPERO****AZIONE FUOCO D'ASSALTO**

Si può effettuare una Attacco di Fuoco con un qualsiasi numero di Unità/Armi, con il valore di potenza di fuoco inscritto in quadrato, correntemente attivate per il Movimento.

EVENTO MACERIE

Porre un segnalino FILO SPINATO in un esagono a caso.

**ORDINE RECUPERO****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungi +2 quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO POLVERE

Porre un segnalino FUMO in un esagono a caso.

**ORDINE RECUPERO****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungi +2 quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Pesca un segnalino Obiettivo (*segreto*).

**ORDINE RECUPERO****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungi +2 quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO OBIETTIVO STRATEGICO

Pescare un segnalino Obiettivo (*palese*).

**ORDINE RECUPERO****AZIONE SVENTAGLIATA DI FUOCO**

Da giocare in un Attacco a Fuoco se tutte le pedine che aprono il fuoco hanno il valore raggio d'azione inscritto in quadrato. Attaccare simultaneamente 2 esagoni adiacenti.

EVENTO MEDICO

Recupera una unità in rotta.

**ORDINE RECUPERO****AZIONE SVENTAGLIATA DI FUOCO**

Da giocare in un Attacco a Fuoco se tutte le pedine che aprono il fuoco hanno il valore raggio d'azione inscritto in quadrato. Attaccare simultaneamente 2 esagoni adiacenti.

EVENTO UCCISO IN AZIONE

Eliminare una unità in rotta.

**ORDINE RECUPERO****AZIONE SVENTAGLIATA DI FUOCO**

Da giocare in un Attacco a Fuoco se tutte le pedine che aprono il fuoco hanno il valore raggio d'azione inscritto in quadrato. Attaccare simultaneamente 2 esagoni adiacenti.

EVENTO SUPPORTO AEREO

Determina un esagono a caso. Puoi mandare in rotta tutte le unità nell'esagono occupato più vicino a questo.



ORDINI CONTRADDITORI**AZIONE SVANTAGLIATA DI FUOCO**

Da giocare in un Attacco a Fuoco se tutte le pedine che aprono il fuoco hanno il valore raggio d'azione inscritto in quadrato. Attaccare simultaneamente 2 esagoni adiacenti.

EVENTO SHOCK DA COMBATTIMENTO

Manda in rotta l'unità più vicina ad un esagono a caso.

**ORDINE ROTTA****AZIONE SVANTAGLIATA DI FUOCO**

Da giocare in un Attacco a Fuoco se tutte le pedine che aprono il fuoco hanno il valore raggio d'azione inscritto in quadrato. Attaccare simultaneamente 2 esagoni adiacenti.

EVENTO IMPETO

Aumentare di 1 il proprio livello di resa.

**ORDINE ROTTA****AZIONE SVANTAGLIATA DI FUOCO**

Da giocare in un Attacco a Fuoco se tutte le pedine che aprono il fuoco hanno il valore raggio d'azione inscritto in quadrato. Attaccare simultaneamente 2 esagoni adiacenti.

EVENTO IMPETO

Aumentare di 1 il proprio livello di resa.

**ORDINE ROTTA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungi +2 quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO BREZZA

Rimuovi tutti i segnalini FUMO. Tutti gli incendi si diffondono in direzione "1".

**ORDINE ROTTA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungi +2 quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO BREZZA

Rimuovi tutti i segnalini FUMO. Tutti gli incendi si diffondono in direzione "2".

**ORDINE ROTTA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungi +2 quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO BREZZA

Rimuovi tutti i segnalini FUMO. Tutti gli incendi si diffondono in direzione "3".

**ORDINE ROTTA****AZIONE FUOCO D'ASSALTO**

Si può effettuare una Attacco di Fuoco con un qualsiasi numero di Unità/Armi, con il valore di potenza di fuoco inscritto in quadrato, correntemente attivate per il Movimento.

EVENTO BREZZA

Rimuovi tutti i segnalini FUMO. Tutti gli incendi si diffondono in direzione "4".

**ORDINE ROTTA****AZIONE FUOCO D'ASSALTO**

Si può effettuare una Attacco di Fuoco con un qualsiasi numero di Unità/Armi, con il valore di potenza di fuoco inscritto in quadrato, correntemente attivate per il Movimento.

EVENTO BREZZA

Rimuovi tutti i segnalini FUMO. Tutti gli incendi si diffondono in direzione "5".

**ORDINE ROTTA****AZIONE FUOCO D'ASSALTO**

Si può effettuare una Attacco di Fuoco con un qualsiasi numero di Unità/Armi, con il valore di potenza di fuoco inscritto in quadrato, correntemente attivate per il Movimento.

EVENTO BREZZA

Rimuovi tutti i segnalini FUMO. Tutti gli incendi si diffondono in direzione "6".



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE FUOCO INCROCIATO

Aggiungi +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO SUPPORTO AEREO

Determina un esagono a caso. Puoi mandare in rotta tutte le unità nell'esagono occupato più vicino a questo.



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE FUOCO INCROCIATO

Aggiungi +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO SUPPORTO AEREO

Determina un esagono a caso. Puoi mandare in rotta tutte le unità nell'esagono occupato più vicino a questo.



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE FUOCO INCROCIATO

Aggiungi +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO NEBBIA DI GUERRA

Ogni giocatore scarta una carta a caso dalla propria mano.



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE FUOCO INCROCIATO

Aggiungi +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO FOSFORO

Puoi piazzare un segnalino FUMO adiacente ad una squadra americana non in rotta. Se lo fai, ogni giocatore deve mandare in rotta una delle proprie unità nell'esagono.



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE FUOCO INCROCIATO

Aggiungi +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO FOSFORO

Puoi piazzare un segnalino FUMO adiacente ad una squadra americana non in rotta. Se lo fai, ogni giocatore deve mandare in rotta una delle proprie unità nell'esagono.



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE FUOCO INCROCIATO

Aggiungi +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO FOSFORO

Puoi piazzare un segnalino FUMO adiacente ad una squadra americana non in rotta. Se lo fai, ogni giocatore deve mandare in rotta una delle proprie unità nell'esagono.



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE FUOCO INCROCIATO

Aggiungi +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO PROMOZIONE SUL CAMPO

Se non è già in gioco, porre il soldato ADAMSON in un esagono che contiene una unità americana in rotta.



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE MIMETIZZAZIONE

Da giocare prima di effettuare il tiro della Difesa. Ridurre il totale di Fuoco di Attacco del valore di copertura dell'esagono obiettivo.

EVENTO RICOGNIZIONE

L'avversario deve rivelare un obiettivo segreto.



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE MIMETIZZAZIONE

Da giocare prima di effettuare il tiro della Difesa. Ridurre il totale di Fuoco di Attacco del valore di copertura dell'esagono obiettivo.

EVENTO RICOGNIZIONE

L'avversario deve rivelare un obiettivo segreto.



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE MIMETIZZAZIONE

Da giocare prima di effettuare il tiro della Difesa.
Ridurre il totale di Fuoco di Attacco del valore di copertura dell'esagono obiettivo.

EVENTO DIVIDERSI

Puoi rimuovere una Squadra americana sostituendola con 2 Gruppi equivalenti.



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE MIMETIZZAZIONE

Da giocare prima di effettuare il tiro della Difesa.
Ridurre il totale di Fuoco di Attacco del valore di copertura dell'esagono obiettivo.

EVENTO DIVIDERSI

Puoi rimuovere una Squadra americana sostituendola con 2 Gruppi equivalenti.



ORDINE ROTTA



AZIONE FUOCO SOSTENUTO

Aggiungere +2 quando si apre il fuoco con MG o Mortaio.
Se il tiro di dadi risulta "doppio" l'arma si rompe.
Segnarla come guasta.

EVENTO DIVIDERSI

Puoi rimuovere una Squadra americana sostituendola con 2 Gruppi equivalenti.



ORDINE ARTIGLIERIA NEGATA



AZIONE UNITA' NASCOSTA

Solo difensore: gioca quando l'avversario scarta una o più carte. Tira sulla Tabella del Supporto americana.
Scegli una unità disponibile.
Ponila in un esagono di piazzamento privo di unità e copertura almeno 1.

EVENTO INTERDIZIONE

Porre un segnalino SOPPRESSA su una unità in un esagono con valore di Copertura inferiore a 1.



ORDINE ARTIGLIERIA NEGATA



AZIONE MINE NASCOSTE

Solo difensore: porre un segnalino MINE in un esagono nel quale una unità ha appena mosso o avanzato. Le mine attaccano immediatamente.

EVENTO INTERDIZIONE

Porre un segnalino SOPPRESSA su una unità in un esagono con valore di Copertura inferiore a 1.



ORDINE ARTIGLIERIA NEGATA



AZIONE TRincerarsi

Giocala dopo aver effettuato l'avanzamento del segnalino del Tempo.
Poni un segnalino BUCHE in un esagono occupato da unità amiche.

EVENTO INTERDIZIONE

Porre un segnalino SOPPRESSA su una unità in un esagono con valore di Copertura inferiore a 1.



ORDINE RICHIESTA D'ARTIGLIERIA



AZIONE TRincerarsi

Giocala dopo aver effettuato l'avanzamento del segnalino del Tempo.
Poni un segnalino BUCHE in un esagono occupato da unità amiche.

EVENTO INTERDIZIONE

Porre un segnalino SOPPRESSA su una unità in un esagono con valore di Copertura inferiore a 1.



ORDINE RICHIESTA D'ARTIGLIERIA



AZIONE TRincerarsi

Giocala dopo aver effettuato l'avanzamento del segnalino del Tempo.
Poni un segnalino BUCHE in un esagono occupato da unità amiche.

EVENTO INTERDIZIONE

Porre un segnalino SOPPRESSA su una unità in un esagono con valore di Copertura inferiore a 1.



ORDINE RICHIESTA D'ARTIGLIERIA



AZIONE TRincerarsi

Giocala dopo aver effettuato l'avanzamento del segnalino del Tempo.
Poni un segnalino BUCHE in un esagono occupato da unità amiche.

EVENTO INTERDIZIONE

Porre un segnalino SOPPRESSA su una unità in un esagono con valore di Copertura inferiore a 1.



ORDINE RICHIESTA D'ARTIGLIERIA



AZIONE TRINCERAMENTI NASCOSTI

Solo difensore: porre un segnalino BUCHE in un esagono non di edificio nel quale il vostro avversario ha appena sparato.

EVENTO ZAPPATORI

Puoi rimuovere un segnalino di MINE o FILO SPINATO.

H6  

ORDINE RICHIESTA D'ARTIGLIERIA



AZIONE TRINCERAMENTI NASCOSTI

Solo difensore: porre un segnalino BUCHE in un esagono non di edificio nel quale il vostro avversario ha appena sparato.

EVENTO ZAPPATORI

Puoi rimuovere un segnalino di MINE o FILO SPINATO.

H8  

ORDINE RICHIESTA D'ARTIGLIERIA



AZIONE TRINCERAMENTI NASCOSTI

Solo difensore: porre un segnalino BUCHE in un esagono non di edificio nel quale il vostro avversario ha appena sparato.

EVENTO SCONTRO SENZA PERDITE

Si ottiene 1 Punto Vittoria per ogni unità avversaria eliminata.

I2  

ORDINE RICHIESTA D'ARTIGLIERIA



AZIONE FILO SPINATO NASCOSTO

Solo difensore: porre un segnalino FILO SPINATO in un esagono nel quale una unità ha appena mosso o avanzato.

EVENTO FUOCO DI SOPPRESSIONE

Porre un segnalino SOPPRESSA su una unità nemica entro il raggio e la LOS di una MG.

I4  

ORDINE RICHIESTA D'ARTIGLIERIA



AZIONE FILO SPINATO NASCOSTO

Solo difensore: porre un segnalino FILO SPINATO in un esagono nel quale una unità ha appena mosso o avanzato.

EVENTO FUOCO DI SOPPRESSIONE

Porre un segnalino SOPPRESSA su una unità nemica entro il raggio e la LOS di una MG.

I6  

ORDINE RICHIESTA D'ARTIGLIERIA



AZIONE FUOCO MIRATO

Solo difensore: aggiungere +2 quando si apre il fuoco con una qualsiasi Arma con Potenza di Fuoco di 5 o più.

EVENTO FUOCO DI SOPPRESSIONE

Porre un segnalino SOPPRESSA su una unità nemica entro il raggio e la LOS di una MG.

I8  

ORDINI CONTRADDITORI



AZIONE FUOCO SOSTENUTO

Aggiungere +2 quando si apre il fuoco con MG o Mortaio. Se il tiro di dadi risulta "doppio" l'arma si rompe. Segnarla come guasta.

EVENTO COMANDO E CONTROLLO

Otteni 1 Punto Vittoria per ogni obiettivo che controlli.

I10  

ORDINE AVANZATA



AZIONE FUOCO SOSTENUTO

Aggiungere +2 quando si apre il fuoco con MG o Mortaio. Se il tiro di dadi risulta "doppio" l'arma si rompe. Segnarla come guasta.

EVENTO SCONTRO SENZA PERDITE

Si ottiene 1 Punto Vittoria per ogni unità avversaria eliminata.

J2  

ORDINE AVANZATA



AZIONE FUOCO SOSTENUTO

Aggiungere +2 quando si apre il fuoco con MG o Mortaio. Se il tiro di dadi risulta "doppio" l'arma si rompe. Segnarla come guasta.

EVENTO NEBBIA DI GUERRA

Ogni giocatore scarta una carta a caso dalla propria mano.

J4  

ORDINE AVANZATA**AZIONE FERITE LEGGERE**

Giocata quando una Squadra americana sta per andare in rotta.
Rimpiazzala con un Gruppo corrispondente.
Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO SPIONAGGIO

Guardate la mano di carte avversaria.
Scegliere una delle carte e scartarla.

**ORDINE AVANZATA****AZIONE FERITE LEGGERE**

Giocata quando una Squadra americana sta per andare in rotta.
Rimpiazzala con un Gruppo corrispondente.
Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO SPIONAGGIO

Guardate la mano di carte avversaria.
Scegliere una delle carte e scartarla.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE FERITE LEGGERE**

Giocata quando una Squadra americana sta per andare in rotta.
Rimpiazzala con un Gruppo corrispondente.
Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO SPIONAGGIO

Guardate la mano di carte avversaria.
Scegliere una delle carte e scartarla.

**ORDINI CONTRADDITORI****AZIONE FUOCO SOSTENUTO**

Aggiungere +2 quando si apre il fuoco con MG o Mortaio.
Se il tiro di dadi risulta "doppio" l'arma si rompe.
Segnarla come guasta.

EVENTO COMANDO E CONTROLLO

Otteni 1 Punto Vittoria per ogni obiettivo che controlli.

**ORDINI CONTRADDITORI****ORDINI CONTRADDITORI**

"CHE FACCIAMO, SARGE?"

EVENTO MALFUNZIONAMENTO

Un'Arma funzionante più vicina ad un esagono a caso si guasta.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE GRANATE FUMOGENE**

Porre un segnalino FUMO in o adiacente un esagono occupato da una unità americana, con il valore movimento inscritto in quadrato, correntemente attivata per il Movimento.

EVENTO PROCEDERE FERITI

Scegliere una unità eliminata.
Rimetterla in gioco in rotta, in o adiacente ad un esagono a caso.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE GRANATE FUMOGENE**

Porre un segnalino FUMO in o adiacente un esagono occupato da una unità americana, con il valore movimento inscritto in quadrato, correntemente attivata per il Movimento.

EVENTO PROCEDERE FERITI

Scegliere una unità eliminata.
Rimetterla in gioco in rotta, in o adiacente ad un esagono a caso.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE GRANATE FUMOGENE**

Porre un segnalino FUMO in o adiacente un esagono occupato da una unità americana, con il valore movimento inscritto in quadrato, correntemente attivata per il Movimento.

EVENTO PROCEDERE FERITI

Scegliere una unità eliminata.
Rimetterla in gioco in rotta, in o adiacente ad un esagono a caso.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE GRANATE FUMOGENE**

Porre un segnalino FUMO in o adiacente un esagono occupato da una unità americana, con il valore movimento inscritto in quadrato, correntemente attivata per il Movimento.

EVENTO RINFORZI

Tira sulla Tabella di Supporto americana.
Scegli una Unità o Radio e ponila lungo il proprio bordo mappa.



ORDINE/AZIONE FUOCO**AZIONE GRANATE FUMOGENE**

Porre un segnalino FUMO in o adiacente un esagono occupato da una unità americana, con il valore movimento iscritto in quadrato, correntemente attivata per il Movimento.

EVENTO RINFORZI

Tira sulla Tabella di Supporto americana. Scegli una Unità o Radio e ponila lungo il proprio bordo mappa.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE GRANATE FUMOGENE**

Porre un segnalino FUMO in o adiacente un esagono occupato da una unità americana, con il valore movimento iscritto in quadrato, correntemente attivata per il Movimento.

EVENTO RINFORZI

Tira sulla Tabella di Supporto americana. Scegli una Unità o Radio e ponila lungo il proprio bordo mappa.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE GRANATE FUMOGENE**

Porre un segnalino FUMO in o adiacente un esagono occupato da una unità americana, con il valore movimento iscritto in quadrato, correntemente attivata per il Movimento.

EVENTO SACCHEGGIO

Rimetti in gioco un'Arma eliminata, sotto il tuo controllo.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE GRANATE FUMOGENE**

Porre un segnalino FUMO in o adiacente un esagono occupato da una unità americana, con il valore movimento iscritto in quadrato, correntemente attivata per il Movimento.

EVENTO SACCHEGGIO

Rimetti in gioco un'Arma eliminata, sotto il tuo controllo.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE IMBOSCATA**

Giocata all'inizio di una mischia. L'avversario deve mandare in rotta una delle sue unità coinvolte.

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una unità americana diventa Veterana.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE IMBOSCATA**

Giocata all'inizio di una mischia. L'avversario deve mandare in rotta una delle sue unità coinvolte.

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una unità americana diventa Veterana.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE IMBOSCATA**

Giocata all'inizio di una mischia. L'avversario deve mandare in rotta una delle sue unità coinvolte.

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una unità americana diventa Veterana.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE IMBOSCATA**

Giocata all'inizio di una mischia. L'avversario deve mandare in rotta una delle sue unità coinvolte.

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una unità americana diventa Veterana.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE IMBOSCATA**

Giocata all'inizio di una mischia. L'avversario deve mandare in rotta una delle sue unità coinvolte.

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una unità americana diventa Veterana.



ORDINE/AZIONE FUOCO**AZIONE IMBOSCATA**

Giocata all'inizio di una mischia.
L'avversario deve mandare in rotta una delle sue unità coinvolte.

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una unità americana diventa Veterana.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE FERITE LEGGERE**

Giocata quando una Squadra americana sta per andare in rotta.
Rimpiazzala con un Gruppo corrispondente.
Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO ACQUATTARSI

Porre un segnalino SOPPRESSA a tutte le Squadre americane correntemente fuori dal raggio di un Leader amico.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE FERITE LEGGERE**

Giocata quando una Squadra americana sta per andare in rotta.
Rimpiazzala con un Gruppo corrispondente.
Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO PRIGIONIERI DI GUERRA

Elimina una unità americana in rotta e che sia adiacente ad una unità nemica.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE DEMOLIZIONI**

Giocata quando l'avversario scarta una o più carte.
Rimuovi una Fortificazione da un esagono amico.

EVENTO PRIGIONIERI DI GUERRA

Elimina una unità americana in rotta e che sia adiacente ad una unità nemica.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE GRANATE FUMOGENE**

Porre un segnalino FUMO in o adiacente un esagono occupato da una unità americana, con il valore movimento iscritto in quadrato, correntemente attivata per il Movimento.

EVENTO EROE

Se non è già in gioco, poni l'eroe americano in un esagono amico.
Recupera una unità in rotta dove viene posto l'eroe.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE FERITE LEGGERE**

Giocata quando una Squadra americana sta per andare in rotta.
Rimpiazzala con un Gruppo corrispondente.
Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO EROE

Se non è già in gioco, poni l'eroe americano in un esagono amico.
Recupera una unità in rotta dove viene posto l'eroe.

**ORDINI CONTRADDITORI****ORDINI CONTRADDITORI**

"CHE FACCIAMO, SERGE?"

EVENTO EROE

Se non è già in gioco, poni l'eroe americano in un esagono amico.
Recupera una unità in rotta dove viene posto l'eroe.

**ORDINI CONTRADDITORI****AZIONE FUOCO SOSTENUTO**

Aggiungere +2 quando si apre il fuoco con MG o Mortaio.
Se il tiro di dadi risulta "doppio" l'arma si rompe.
Segnarla come guasta.

EVENTO EROE

Se non è già in gioco, poni l'eroe americano in un esagono amico.
Recupera una unità in rotta dove viene posto l'eroe.

**ORDINI CONTRADDITORI****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungi +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO EROE

Se non è già in gioco, poni l'eroe americano in un esagono amico.
Recupera una unità in rotta dove viene posto l'eroe.



