

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

ORDINE/AZIONE FUOCO**AZIONE FUOCO MIRATO**

Aggiungi +2
quando spara una
Squadra o Gruppo Americana.

EVENTO RELITTI DI GUERRA

Porre un segnalino FUMO in un esagono a caso.
Porre un segnalino FILO SPINATO in due
esagoni a caso.
Porre un segnalino MINE in tre esagoni a caso.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE FUOCO MIRATO**

Aggiungi +2
quando spara una
Squadra o Gruppo Americana.

EVENTO CAMPO DI BATTAGLIA

Guadagni 1 Punto Vittoria
se controlli più Obiettivi
del tuo avversario.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE FUOCO MIRATO**

Aggiungi +2
quando spara una
Squadra o Gruppo Americana.

EVENTO STRISCIARE

Puoi spostare una propria Unità
da un qualsiasi esagono ad uno
adiacente.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE CORTINA FUMOGENA**

Giocata all'inizio di un ordine
di Movimento o Avanzata.
Posiziona un segnalino FUMO
in o adiacente ad un esagono di
ogni Squadra attivata.

EVENTO MEDICO

Recuperare una Unità
non efficiente.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE CORTINA FUMOGENA**

Giocata all'inizio di un ordine
di Movimento o Avanzata.
Posiziona un segnalino FUMO
in o adiacente ad un esagono di
ogni Squadra attivata.

EVENTO UCCISO IN AZIONE

Eliminare una Unità
non efficiente.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE CORTINA FUMOGENA**

Giocata all'inizio di un ordine
di Movimento o Avanzata.
Posiziona un segnalino FUMO
in o adiacente ad un esagono di
ogni Squadra attivata.

EVENTO RICOGNIZIONE

L'avversario deve rivelare un
Obiettivo *Segreto*.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE CORTINA FUMOGENA**

Giocata all'inizio di un ordine
di Movimento o Avanzata.
Posiziona un segnalino FUMO
in o adiacente ad un esagono di
ogni Squadra attivata.

EVENTO RICOGNIZIONE

L'avversario deve rivelare un
Obiettivo *Segreto*.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE CORTINA FUMOGENA**

Giocata all'inizio di un ordine
di Movimento o Avanzata.
Posiziona un segnalino FUMO
in o adiacente ad un esagono di
ogni Squadra attivata.

EVENTO INCEPPAMENTO

Un'arma Giapponese più vicino
ad un esagono a caso si rompe.
Se è già guasta, eliminarla.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE CORTINA FUMOGENA**

Giocata all'inizio di un ordine
di Movimento o Avanzata.
Posiziona un segnalino FUMO
in o adiacente ad un esagono di
ogni Squadra attivata.

EVENTO INCEPPAMENTO

Un'arma Giapponese più vicino
ad un esagono a caso si rompe.
Se è già guasta, eliminarla.



ORDINE/AZIONE FUOCO**AZIONE IMBOSCATA**

Giocala all'inizio di una Mischia.
L'avversario deve rendere non efficiente una delle sue Unità coinvolte.

EVENTO RISCHIERAMENTO

Puoi rimuovere una Squadra Americana sostituendola con 2 Team equivalenti.

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

Giocala all'inizio di una Mischia.
L'avversario deve rendere non efficiente una delle sue Unità coinvolte.

EVENTO RISCHIERAMENTO

Puoi rimuovere una Squadra Americana sostituendola con 2 Team equivalenti.

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

Giocala all'inizio di una Mischia.
L'avversario deve rendere non efficiente una delle sue Unità coinvolte.

EVENTO RISCHIERAMENTO

Puoi rimuovere una Squadra Americana sostituendola con 2 Team equivalenti.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE BAIONETTE**

Giocala all'inizio di una Mischia.
Aggiungere +2 al tiro di dado.

EVENTO BREZZA

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

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE BAIONETTE**

Giocala all'inizio di una Mischia.
Aggiungere +2 al tiro di dado.

EVENTO BREZZA

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

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE BAIONETTE**

Giocala all'inizio di una Mischia.
Aggiungere +2 al tiro di dado.

EVENTO BREZZA

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

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

Giocala quando una Squadra Americana subisce danni. Invece di rendere non efficiente o eliminare la Squadra puoi sostituirla con 1 Team equivalente.
Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO BREZZA

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

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

Giocala quando una Squadra Americana subisce danni. Invece di rendere non efficiente o eliminare la Squadra puoi sostituirla con 1 Team equivalente.
Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO BREZZA

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

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

Giocala quando una Squadra Americana subisce danni. Invece di rendere non efficiente o eliminare la Squadra puoi sostituirla con 1 Team equivalente.
Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO BREZZA

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



ORDINE/AZIONE FUOCO**AZIONE LOTTA SENZA QUARTIERE**

Da giocare quando una Unità Americana sopravvive ad una Mischia. Si ottengono 2 Punti Vittoria.

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una Unità Americana diventa Veterana.

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE CARICA ESPLOSIVA**

Gioca se si lancia un risultato "doppio", quando si apre il fuoco contro un esagono adiacente, che contiene una Fortificazione. Eliminare la Fortificazione.

(Prima del tiro di dadi del difensore)

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una Unità Americana diventa Veterana.

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

Gioca quando una Squadra Americana subisce danni. Invece di rendere non efficiente o eliminare la Squadra puoi sostituirla con 1 Team equivalente. Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una Unità Americana diventa Veterana.

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

Gioca quando una Squadra Americana subisce danni. Invece di rendere non efficiente o eliminare la Squadra puoi sostituirla con 1 Team equivalente. Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una Unità Americana diventa Veterana.

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

Gioca quando una Squadra Americana subisce danni. Invece di rendere non efficiente o eliminare la Squadra puoi sostituirla con 1 Team equivalente. Perdi 1 Punto Vittoria.

EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA

Una Unità Americana diventa Veterana.

**ORDINE AVANZATA****AZIONE UNITA' NASCOSTA**

Solo difensore: gioca quando l'avversario scarta una o più carte. Tira sulla Tabella del Supporto Americana. Scegli una Unità disponibile e ponila in un esagono di piazzamento privo di Unità e Copertura almeno 1.

EVENTO OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Pesca un segnalino Obiettivo *Segreto*.

**ORDINE AVANZATA****AZIONE FUOCO DI PRECISIONE**

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

EVENTO OBIETTIVO STRATEGICO

Pescare un segnalino Obiettivo *Palese*.

**ORDINE RISTABILIRE - 5****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 SUPPORTO AEREO 42-45

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa. Porre un Aeroplano amico in qualsiasi Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto. Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**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 SUPPORTO AEREO 42-45

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa. Porre un Aeroplano amico in qualsiasi Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto. Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.



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 SUPPORTO AEREO 42-45

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**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 SUPPORTO AEREO 43-45

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**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 SUPPORTO AEREO 43-45

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**ORDINE SUPPORTO NEGATO****AZIONE DEMOLIZIONI**

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

EVENTO SUPPORTO AEREO 43-45

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**ORDINE SUPPORTO NEGATO****AZIONE DEMOLIZIONI**

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

EVENTO SUPPORTO AEREO 44-45

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**ORDINE SUPPORTO NEGATO****AZIONE DEMOLIZIONI**

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

EVENTO SUPPORTO AEREO 44-45

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungi +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO SUPPORTO AEREO 44-45

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungi +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO SUPPORTO AEREO 44-45

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungi +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO SUPPORTO AEREO 1945

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.



ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO**AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungi +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO SUPPORTO AEREO 1945

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungi +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO SUPPORTO AEREO 1945

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un vostro Aeroplano in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungi +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO SUPPORTO AEREO 1945

Rimuovi un Aeroplano avversario dalla mappa.
Porre un Aeroplano amico in qualsiasi
Riga/Colonna dell'esagono in cui è stato tolto.
Se non è possibile, rilevare un esagono a caso.

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungi +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungi +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE CARICA ESPLOSIVA**

Giocata se si lancia un risultato "doppio",
quando si apre il fuoco contro un esagono
adiacente, che contiene una Fortificazione.
Eliminare la Fortificazione.
(Prima del tiro di dadi del difensore)

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****AZIONE TIRO D'INFILATA**

Giocata quando formi un Gruppo di Fuoco.
Determina una Unità o Squadra
e Aggiungi + 1
per ogni altra Unità partecipante.

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****AZIONE TIRO D'INFILATA**

Giocata quando formi un Gruppo di Fuoco.
Determina una Unità o Squadra
e Aggiungi + 1
per ogni altra Unità partecipante.

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****AZIONE TIRO D'INFILATA**

Giocata quando formi un Gruppo di Fuoco.
Determina una Unità o Squadra
e Aggiungi + 1
per ogni altra Unità partecipante.

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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



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 SACCHEGGIO

Rimetti in gioco un'arma
eliminata, sotto il tuo controllo.
Segnarla come guasta.

**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 SHOCK DA COMBATTIMENTO

Determina un esagono a caso.
Devi rendere non efficiente una
Unità presente nell'esagono
più vicino.

**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 PROCEDERE FERITI

Scegliere una Unità eliminata e
rimetterla in gioco in stato di
non efficienza in o adiacente
un esagono a caso.

**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 LOTTA ARDITA

Ottieni 1 Punto Vittoria se il tuo
avversario ha più Unità eliminate
rispetto a te.

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

"Non aprite il fuoco finchè non vedete
il bianco dei loro ... porca miseria!".

EVENTO LOTTA ARDITA

Ottieni 1 Punto Vittoria se il tuo
avversario ha più Unità eliminate
rispetto a te.

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

"Non aprite il fuoco finchè non vedete
il bianco dei loro ... porca miseria!".

EVENTO LOTTA ARDITA

Ottieni 1 Punto Vittoria se il tuo
avversario ha più Unità eliminate
rispetto a te.

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

"Non aprite il fuoco finchè non vedete
il bianco dei loro ... porca miseria!".

EVENTO LOTTA ARDITA

Ottieni 1 Punto Vittoria se il tuo
avversario ha più Unità eliminate
rispetto a te.

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

"Non aprite il fuoco finchè non vedete
il bianco dei loro ... porca miseria!".

EVENTO MALFUNZIONAMENTO

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

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE CARICA ESPLOSIVA**

Giocata se si lancia un risultato "doppio",
quando si apre il fuoco contro un esagono
adiacente, che contiene una Fortificazione.
Eliminare la Fortificazione.

(Prima del tiro di dadi del difensore)

EVENTO PRIGIONIERI DI GUERRA

Elimina una Unità Americana
non efficiente che sia adiacente
ad una Unità nemica.



ORDINE MOVIMENTO**AZIONE TIRO D'INFILATA**

Giocala quando formi un Gruppo di Fuoco.
Determina una Unità o Squadra e Aggiungi + 1 per ogni altra Unità partecipante.

EVENTO EROE

Se non è già in gioco, poni l'eroe Americano in un esagono amico. Recupera una Unità non efficiente dove viene posto l'eroe.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE TIRO D'INFILATA**

Giocala quando formi un Gruppo di Fuoco.
Determina una Unità o Squadra e Aggiungi + 1 per ogni altra Unità partecipante.

EVENTO EROE

Se non è già in gioco, poni l'eroe Americano in un esagono amico. Recupera una Unità non efficiente dove viene posto l'eroe.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE TIRO D'INFILATA**

Giocala quando formi un Gruppo di Fuoco.
Determina una Unità o Squadra e Aggiungi + 1 per ogni altra Unità partecipante.

EVENTO EROE

Se non è già in gioco, poni l'eroe Americano in un esagono amico. Recupera una Unità non efficiente dove viene posto l'eroe.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE CASAMATTA NASCOSTA**

Solo difensore: porre un segnalino CASAMATTA in un esagono nel quale l'avversario ha appena sparato.

EVENTO EROE

Se non è già in gioco, poni l'eroe Americano in un esagono amico. Recupera una Unità non efficiente dove viene posto l'eroe.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE TRINCERAMENTI NASCOSTI**

Solo difensore: porre un segnalino TRINCEA in un esagono nel quale il vostro avversario ha appena sparato.

EVENTO PROMOZIONE SUL CAMPO

Se non è già in gioco, porre il caporale HALE in un esagono che contiene una propria Unità non efficiente.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE TRINCERAMENTI NASCOSTI**

Solo difensore: porre un segnalino TRINCEA in un esagono nel quale il vostro avversario ha appena sparato.

EVENTO INTERDIZIONE

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

**ORDINE MOVIMENTO****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 MOVIMENTO****AZIONE FILO SPINATO NASCOSTO**

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

EVENTO INTERDIZIONE

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

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE FILO SPINATO NASCOSTO**

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

EVENTO INTERDIZIONE

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



ORDINE MOVIMENTO**AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO RINFORZI

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

N2

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO RINFORZI

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

N4

**ORDINE RISTABILIRE - 1****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO RINFORZI

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

N6

**ORDINE RISTABILIRE - 2****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO FOSFORO

Puoi piazzare un segnalino FUMO
a caso in un esagono adiacente una
tua Squadra (*solamente*) efficiente.
Ogni giocatore deve rendere non
efficiente una Unità in quell'esagono.

N8

**ORDINE RISTABILIRE - 3****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO FOSFORO

Puoi piazzare un segnalino FUMO
a caso in un esagono adiacente una
tua Squadra (*solamente*) efficiente.
Ogni giocatore deve rendere non
efficiente una Unità in quell'esagono.

N10

**ORDINE RISTABILIRE - 4****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO FOSFORO

Puoi piazzare un segnalino FUMO
a caso in un esagono adiacente una
tua Squadra (*solamente*) efficiente.
Ogni giocatore deve rendere non
efficiente una Unità in quell'esagono.

O2

**ORDINE RISTABILIRE - 1****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO FOSFORO

Puoi piazzare un segnalino FUMO
a caso in un esagono adiacente una
tua Squadra (*solamente*) efficiente.
Ogni giocatore deve rendere non
efficiente una Unità in quell'esagono.

O4

**ORDINE RISTABILIRE - 2****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO FOSFORO

Puoi piazzare un segnalino FUMO
a caso in un esagono adiacente una
tua Squadra (*solamente*) efficiente.
Ogni giocatore deve rendere non
efficiente una Unità in quell'esagono.

O6

**ORDINE RISTABILIRE - 3****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO FOSFORO

Puoi piazzare un segnalino FUMO
a caso in un esagono adiacente una
tua Squadra (*solamente*) efficiente.
Ogni giocatore deve rendere non
efficiente una Unità in quell'esagono.

O8



