

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](http://www.goblins.net)

# VITTORIA - PV

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
giocatore-B																				









# PERDITE

3	2	1																					
giocatore-A			MI																				
13 = fine automatica del gioco																							

# TABELLA TEMPO

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

# BATTI COME ANTI BATTI Track Display

<h3>SPINATO</h3> <p><b>Fortificazione</b></p>  <p><b>cupanti hanno:</b> Fuoco / Raggio / Morale</p> <p><b>amento:</b> on possono partecipare appo verso più esagoni. ovimento deve fermarsi te appena entra o esce con Filo Spinato. ssono aprire il fuoco con Filo Spinato.</p>	<h3>CRATERI/TRINCEE</h3> <p><b>Fortificazione</b></p>  <b>3 Cover*</b>  <b>4 Cover*</b> <p><b>CRATERI:</b> copertura 3 (4 contro Mortai e Artiglieria)  <b>TRINCEE:</b> copertura 4 (5 contro Mortai e Artiglieria)</p> <p>Costa 1 solo MP muoversi tra trincee, tra Trincee e Casematte, tra Trincee e Bunker senza tener conto del terreno presente in tali esagoni, e questi movimenti non possono diventare obiettivo del Fuoco di Opportunità.</p>	<h3>CASAMATTA/BUNKER</h3> <p><b>Fortificazione</b></p>  <b>5 Cover*</b>  <b>6 Cover*</b> <p><b>CASAMATTA:</b> copertura 5 (6 contro Mortai e Artiglieria)  <b>BUNKER:</b> copertura 6 (7 contro Mortai e Artiglieria)</p> <p><b>Per entrambi:</b> gli occupanti vincono in caso di pareggio.</p>	<h3>LANCIAFIAMME</h3> <p><b>ARMA</b></p>  <b>11 1 -</b> <p><b>Lanciafiamme:</b> La copertura per ogni attacco di Lanciafiamme (o bombe Molotov) va riportata automaticamente a "0", senza nessun modificatore possibile.</p> <p>Da notare che questa regola speciale rende inutile l'Azione di Mimetizzazione - non è possibile nascondersi dal fuoco!</p>	<h3>CARICA ESPLOSIVA</h3> <p><b>ARMA</b></p>  <b>12 1 -</b> <p><b>Armi Monouso:</b> Cariche esplosive (o Molotov) vanno riposte dopo ogni lancio di Attacco con queste armi.</p> <p>Da notare che fallire il lancio per Mirare con una carica esplosiva semplicemente significa perdere l'opportunità di utilizzare tale arma - non va riposta in questo caso, e non è mai possibile procedere con la fase di lancio di Attacco.</p>	<h3>ARTIGLIERIA</h3> <p><b>RADIO</b></p>  <b>8</b> <p><b>Vulnerabilità delle Fortificazioni:</b> distruggere una fortificazione in un esagono bombardato se il lancio di Impatto dell'Artiglieria è esattamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"12" con Potenza di Fuoco Radio di "8"</li> <li>"11" con Potenza di Fuoco Radio di "9"</li> <li>"10" con Potenza di Fuoco Radio di "10"</li> <li>"9" con Potenza di Fuoco Radio di "11"</li> <li>"8" con Potenza di Fuoco Radio di "12"</li> <li>"7" con Potenza di Fuoco Radio di "13"</li> </ul>
---	---	--	---	--	--

# TABELLA

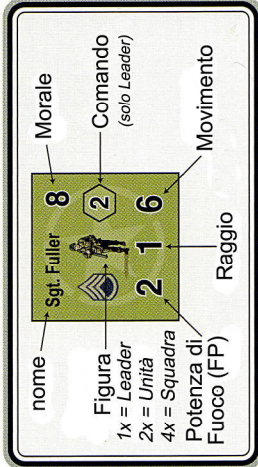
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
14
15
16
16
17
17
18
18
19
19
20

# TABELLA

4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

**AR**

giocatore B



nome: Sgt. Fuller

Figura: 2

1x = Leader

2x = Unità

4x = Squadra

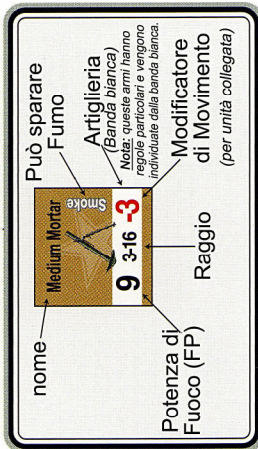
Potenza di Fuoco (FP): 2

Morale: 8

Comando (solo Leader)

Movimento: 6

Raggio: 1



nome: Medium Mortar

Potenza di Fuoco (FP): 9

Può sparare Fumo: 3

Artiglieria (Bianca bianca)

Nota: queste armi hanno il foglio per il fumo e il foglio indicatore della bianca bianca.

Modificatore di Movimento (per unità collegata)

Raggio: 16

## RICOMPENSA OBIETTIVI

Giocatore A - segreto

aperto (palese)

Giocatore B - segreto

**ANNO**

1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
------	------	------	------	------	------	------

**SCHERMO OBIETTIVI**

**Elite di Linea Reclute**

Qualità Truppa

1	2	3	4	5	6
	#	di	Ordini		

**6FP** Minefields Campi Minati

**MINE**

**FIL**

**ATTACCO DI MINE:** Se una unità Muove/Avanzasi Ritira verso o da un esagono Minato, è soggetta all'esplosione delle Mine (con Potenza di Fuoco 6, 7 o 8 a seconda dei casi).

**ESPLOSIONI INNESCATI:** La Copertura per ogni esplosione di Mine va riportata a "0", senza nessun modificatore possibile.

**TUTTI GLI OC** -1 Potenza di Fuoco

**AGGROVIGLI:** Gli occupanti in Fuoco di Gr

Una unità in m immediatamente da un esagono Le armi non p da un esagono