

**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***

***Grafica a cura di Rolli***



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



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02





### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Azione Comando

Una Azione Gratis



0

Costo: 0 AP/CAP

Effettuare una azione di qualsiasi costo con una qualsiasi unità.

02



### Seguitemi!

Recupero Automatico



2

Costo: 2 AP/CAP

Una qualsiasi unità recupera automaticamente, anche se impegnata in combattimento ravvicinato.

03



### Seguitemi!

Recupero Automatico



2

Costo: 2 AP/CAP

Una qualsiasi unità recupera automaticamente, anche se impegnata in combattimento ravvicinato.

03



### Seguitemi!

Recupero Automatico



2

Costo: 2 AP/CAP

Una qualsiasi unità recupera automaticamente, anche se impegnata in combattimento ravvicinato.

03



### Radunata!

Tentativo di Recupero



0

Costo: 0 AP/CAP

Tentare di recuperare una qualsiasi unità non impegnata in combattimento ravvicinato.

04



### Radunata!

Tentativo di Recupero



0

Costo: 0 AP/CAP

Tentare di recuperare una qualsiasi unità non impegnata in combattimento ravvicinato.

04





### Radunata!

Tentativo di Recupero



0

Costo: 0 AP/CAP

Tentare di recuperare una qualsiasi unità non impegnata in combattimento ravvicinato.

04



### Dispiegamento Rapido

Muovere di 2 esagoni



0

Costo: 0 AP/CAP

Muovere una propria unità fino a 2 esagoni su terreni per essa transitabili.

05



### Dispiegamento Rapido

Muovere di 2 esagoni



0

Costo: 0 AP/CAP

Muovere una propria unità fino a 2 esagoni su terreni per essa transitabili.

05



### Confusione in Battaglia

Unità Nemica Esausta



2

Costo: 2 AP/CAP

Segna come esausta una qualsiasi unità nemica.

06



### Confusione in Battaglia

Unità Nemica Esausta



2

Costo: 2 AP/CAP

Segna come esausta una qualsiasi unità nemica.

06



### Sergente Esperto

+1D6 AP



1

Costo: 1 CAP

Aggiungi AP ad una unità attivata pari al risultato di un 1D6.

07



### Ufficiale al Fronte

+1D6 CAP



2

Costo: 2 AP

Una unità attivata può aggiungere sulla tabella un numero di CAP pari al risultato di 1D6, da utilizzare in questo round.

08



### Ufficiale al Fronte

+1D6 CAP



2

Costo: 2 AP

Una unità attivata può aggiungere sulla tabella un numero di CAP pari al risultato di 1D6, da utilizzare in questo round.

08



### Fuoco di Precisione

+2 FP



0

Costo: 0 AP/CAP

Aggiungi +2 alla potenza di fuoco (FP) di una unità dopo aver applicato gli altri modificatori e prima di tirare i dadi.

09





### Fuoco di Precisione

+2 FP



0

Costo: 0 AP/CAP

Aggiungi +2 alla potenza di fuoco (FP) di una unità dopo aver applicato gli altri modificatori e prima di tirare i dadi.

09



### Incursione

Prendi un Turno extra



1

Costo: 1 CAP

Eseguire due turni consecutivi, saltando il turno avversario. Giocare questa carta prima di eseguire il primo dei due turni.

10



### Incursione

Prendi un Turno extra



1

Costo: 1 CAP

Eseguire due turni consecutivi, saltando il turno avversario. Giocare questa carta prima di eseguire il primo dei due turni.

10



### Cercate Riparo!

Difesa Improvvisata



0

Costo: 0 AP/CAP

Porre un segnalino *Difesa Improvvisata* su una qualsiasi unità non impegnata in combattimento ravvicinato.

11



### Cercate Riparo!

Difesa Improvvisata



0

Costo: 0 AP/CAP

Porre un segnalino *Difesa Improvvisata* su una qualsiasi unità non impegnata in combattimento ravvicinato.

11



### Buona Sorte

Modificatore al Tiro 1D6



0

Costo: 0 AP/CAP

Dopo un qualsiasi tiro di dado, il giocatore può tentare di modificare il proprio risultato con 1D6.

Effetto del risultato:

1 = -3,

2-6 = +2.

*Questa carta può essere giocata anche nel turno avversario, successivamente al suo tiro.*

12



### Buona Sorte

Modificatore al Tiro 1D6



0

Costo: 0 AP/CAP

Dopo un qualsiasi tiro di dado, il giocatore può tentare di modificare il proprio risultato con 1D6.

Effetto del risultato:

1 = -3,

2-6 = +2.

*Questa carta può essere giocata anche nel turno avversario, successivamente al suo tiro.*

12



### Buona Sorte

Modificatore al Tiro 1D6



0

Costo: 0 AP/CAP

Dopo un qualsiasi tiro di dado, il giocatore può tentare di modificare il proprio risultato con 1D6.

Effetto del risultato:

1 = -3,

2-6 = +2.

*Questa carta può essere giocata anche nel turno avversario, successivamente al suo tiro.*

12



### Fuoco dei Cecchini

Perdita di CAP Nemici



0

Costo: 0 AP/CAP

Tirare 1D6. In questo round l'avversario perde CAP pari al risultato:

1 = 0 CAP,

2-3 = 1 CAP

4-5 = 2 CAP,

6 = 3 CAP.

13



### Fuoco dei Cecchini

Perdita di CAP Nemici



0

Costo: 0 AP/CAP

Tirare 1D6. In questo round l'avversario perde CAP pari

al risultato:  
1 = 0 CAP,  
2-3 = 1 CAP  
4-5 = 2 CAP,  
6 = 3 CAP.

13



### Fuoco dei Cecchini

Perdita di CAP Nemici



0

Costo: 0 AP/CAP

Tirare 1D6. In questo round l'avversario perde CAP pari

al risultato:  
1 = 0 CAP,  
2-3 = 1 CAP  
4-5 = 2 CAP,  
6 = 3 CAP.

13



### Impantanato

Veicolo Immobilizzato



0

Costo: 0 AP/CAP

Segnare come immobilizzato un qualsiasi veicolo nemico pronto esausto. Il segnalino va rimosso al termine del round. Non è possibile giocare questa carta su un gruppo nemico.

20



### Squadra di Perlustrazione

Rivelazione del Nemico



1

Costo: 1 AP/CAP

Scegliere una qualsiasi propria unità. Il nemico è obbligato a rivelare ogni unità nascosta entro 2 esagoni in LOS dall'unità prescelta.

30



### Posamine

Piazzare una Mina



1

Costo: 1 AP/CAP

Una qualsiasi unità di fanteria leggera pronta, attivata o esausta può porre una *Mina* nello stesso esagono o uno adiacente, ma non in un esagono occupato dal nemico. La *Mina* può essere posta come nascosta se è fuori dalla LOS nemica. Non può essere usata da unità in combattimento ravvicinato.

40



### Rimozione Ostacolo

Filo spinato, Mine, Strada bloc.



2

Costo: 2 AP/CAP

Una qualsiasi unità di fanteria leggera pronta, attivata o esausta, può rimuovere un ostacolo presente nel proprio esagono. Gli ostacoli includono *Filo Spinato*, *Blocchi Stradali* e *Mine Antiuomo*. Non può essere utilizzata da unità impegnate in combattimento ravvicinato o da gruppi di unità.

41



### Evento Scenario

Leggere lo Scenario



Risolvere l'evento dello scenario, poi pescare una nuova carta.



### Fine del Conflitto

Termine della Partita



La partita termina immediatamente! Ogni giocatore calcola i propri punti vittoria.



### Divisione d'Artiglieria

105mm Howitzer 18



+

5

3



Pianificare un attacco di artiglieria durante la sequenza pre-round in corso. Gli effetti del bombardamento andranno risolti nella successiva fase pre-round. L'artiglieria colpirà l'esagono bersaglio e i 6 esagoni circostanti.





## Granate

Stielhandgranate m24



5

4



Costo: 0 AP/CAP

Una unità a piedi, pronta o esausta può usare 1 *Granata* come azione. Su un esagono a raggio 1 prende -2FP di penalità. Su un esagono a raggio 0 non applicare i modificatori del combattimento ravvicinato. Applicare i modificatori del terreno.



## Molotov Cocktail

Bombe Molotov



4

5



Costo: 0 AP/CAP

Una unità a piedi, pronta o esausta può usare 1 *Molotov* come azione. Su un esagono a raggio 1 prende -2FP di penalità. Su un esagono a raggio 0 non applicare i modificatori del combattimento ravvicinato. Applicare i modificatori del terreno.



## Obiettivo #1

Leggere lo Scenario



L'obiettivo è descritto nelle informazioni dello scenario.



## Obiettivo #2

Leggere lo Scenario



L'obiettivo è descritto nelle informazioni dello scenario.



## Obiettivo #3

Leggere lo Scenario



L'obiettivo è descritto nelle informazioni dello scenario.



## Obiettivo #4

Leggere lo Scenario



L'obiettivo è descritto nelle informazioni dello scenario.



## Punteggio

Leggere lo Scenario



Entrambi i giocatori totalizzano e riportano i Punti Vittoria che possiedono al momento in cui la carta viene giocata. Dopo averla giocata, pescare una nuova carta.



## Divisione d'Artiglieria

122mm Howitzer m38



Pianificare un attacco di artiglieria durante la sequenza pre-round in corso. Gli effetti del bombardamento andranno risolti nella successiva fase pre-round. L'artiglieria colpirà l'esagono bersaglio e i 6 esagoni circostanti.



## Tellermine

Arma Anti-Carro



4

8



Costo: 2 AP/CAP

Una unità a piedi, pronta o esausta può usare 1 *Tellermine* come azione per attaccare un veicolo. Usabile solo a raggio 0. Non applicare alla FP dell'unità i modificatori del combattimento ravvicinato e del terreno. La *Tellermine* può essere posta come nascosta se è fuori dalla LOS nemica.

