

**TROOPS 1** **UNITA' STANDARD**

**FANTERIA**  • Muove di 0-1 e combatte, o muove di 2 e non combatte  • Puo' Guadagnare Terreno su un Attacco Ravvicinato

**CORAZZATA**  • Muove di 0-3 e combatte  • Puo' Guadagnare Terreno e Combattere su un Attacco Ravvicinato

**ARTIGLIERIA**  • Muove di 1 o combatte  • Ignora la linea di tiro e le protezioni del terreno

**TROOPS 2** **UNITA' SPECIALI**

**FORZE SPECIALI**  (Incluso Elite, Rangers & Commandos) • Possono muovere di 2 e combattere

**CORAZZATE D'ELITE**  • Partono con 4 miniature per ogni unita'

**TROOPS 4** **INGEGNERI**

- 4 miniature per ogni unita'
- In un Assalto Ravvicinato ignora ogni riduzione data dal terreno
- Se si trova in un esagono con il Filo Spinato puo' rimuoverlo e combattere con -1 dadi
- In un Campo Minato deve rimuovere le mine anzichè combattere 
- Con l'ordine **Infantry Assault**, puo' muovere di 2 e rimuovere o il Filo Spinato o le Mine 

**TROOPS 5** **TRENO**

- Riceve ordini come un'unita' qualsiasi
- Muove di 1-3 esagoni in qualsiasi direzione se non bloccata
- In caso di Ritirata muove nella direzione opposta del locomotore
- Puo' ignorare la 1 bandiera
- E' colpito solo con risultati di Granata
- I Vagoni sono distrutti con il 3° colpo, le Locomotive al 4°




**TROOPS 6** **TRENO RINFORZI**

- Puo' trasportare Fanteria o Carazzate come unita' di rifornimento
- Le unita' sul Treno **non** possono combattere
- Quando il Treno si trova in Stazione, le unita' possono scendere nell'esagono adiacente al Vagone o alla Locomotiva




**TROOPS 7** **TRENO ARMATO**

Il Treno Armato trasporta un'unita' di Artiglieria nel Vagone

- Il Treno puo' muovere e l'Artiglieria combattere
- L'Artiglieria segue le regole normali
- L'Artiglieria è distrutta quando il Vagone subisce 3 colpi



**TROOPS 8** **CAVALLERIA**

- 4 miniature per ogni unita'
- Colpiscono con: 
- Possono muovere di 0-3 e combattere
- In un Assalto Ravvicinato possono Guadagnare Terreno e Combattere nuovamente come le Corazzate





**TROOPS 9** **TRUPPE SCIATORI**

- 3 miniature per ogni unita'
- Colpiscono con: 
- Possono muovere di 0-3 e combattere
- Combatte se entra in un terreno in cui le unita' normali di Fanteria terminerebbero il turno, ma deve comunque fermarsi se il terreno limita il movimento
- Puo' ritirarsi fino a 3 esagoni per ogni bandiera 





**TROOPS 3** **ARTIGLIERIA PESANTE**

- Colpisce con: 
- Posiziona un segnalino sull'esagono dell'unita' che e' stata colpita
- Finche' non si muove o distrutta hai un +1 dadi per colpirla nuovamente
- I Segnalini non sono cumulabili





**TROOPS**  
10

## CECCHINO

- 1 miniature per ogni unita'
- Colpiscono con  1 1 1 1 1
- Possono muovere di 0-2 e combattere
- Combatte se entra in un terreno in cui le unita' normali di Fanteria terminerebbero il turno, ma deve comunque fermarsi se il terreno limita il movimento
- Puo' ritirarsi fino a 3 esagoni per ogni bandiera
- Non puo' colpire le Corazzate e viene colpito soltanto con il simbolo Granata
- Quando eliminato non conta come una Medaglia

5 

**TROOPS**  
1

## UNITA' STANDARD

**FANTERIA**   3 2 1

- Muove di 0-1 e combatte, o muove di 2 e non combatte
- Puo' Guadagnare Terreno su un Attacco Ravvicinato

**CORAZZATA**   3 3 3

- Muove di 0-3 e combatte
- Puo' Guadagnare Terreno e Combattere su un Attacco Ravvicinato

**ARTIGLIERIA**   3 3 2 2 1 1

- Muove di 1 o combatte
- Ignora la linea di tiro e le protezioni del terreno

7  8  8 

**TROOPS**  
2

## UNITA' SPECIALI

**FORZE SPECIALI**  (Incluso Elite, Rangers & Commandos)

- Possono muovere di 2 e combattere


**CORAZZATE D'ELITE**  4


- Partono con 4 miniature per ogni unita'


12  12 


**NATIONS**  
1

## RESISTENZA FRANCESE

**ALLIES** 

- 3 miniature per ogni unita'
- Muove di 0-1 e combatte oppure di 2 e non combatte
- Colpisce con:  3 2 1
- Combatte se entra in un terreno in cui le unita' normali di Fanteria terminerebbero il turno, ma deve comunque fermarsi se il terreno limita il movimento
- In un Assalto Ravvicinato puo' Guadagnare Terreno
- Puo' ritirarsi fino a 3 esagoni per ogni bandiera



12 

**NATIONS**  
2

## ARMATA ROSSA (RUKA)

**Commissario Politico Russo**

**ALLIES** 

- Durante il proprio turno prendi una Carta Comando e posizionala sotto il segnalino del Commissario, rimpiazzando la carta già presente; quest'ultima viene giocata nel turno in corso 
- **Ambush, Recon 1** o **Counter-Attack**, possono essere giocate dalla propria mano, al posto della carta presente sotto il Commissario. In questo caso la carta non viene rimossa e rimane sotto il segnalino fino al turno successivo



3,4 



