

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

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

Aggiungi +2  
quando spara una  
Squadra o Gruppo Commonwealth.

**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.



CW-1

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

Aggiungi +2  
quando spara una  
Squadra o Gruppo Commonwealth.

**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.



CW-2

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

Aggiungi +2  
quando spara una  
Squadra o Gruppo Commonwealth.

**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.



CW-3

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

Aggiungi +2  
quando spara una  
Squadra o Gruppo Commonwealth.

**EVENTO CAMPO DI BATTAGLIA**

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



CW-4

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

Aggiungi +2  
quando spara una  
Squadra o Gruppo Commonwealth.

**EVENTO OBIETTIVO DELLA MISSIONE**

Pesca un segnalino Obiettivo  
*Segreto*.



CW-5

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

Aggiungi +2  
quando spara una  
Squadra o Gruppo Commonwealth.

**EVENTO OBIETTIVO STRATEGICO**

Pescare un segnalino Obiettivo  
*Palese*.



CW-6

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

Giocala 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.



CW-7

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

Giocala 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.



CW-8

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

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

**EVENTO MALFUNZIONAMENTO**

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



CW-9



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

Giocala all'inizio di un ordine di Movimento o Avanzata.

Posiziona un segnalino FUMO in o adiacente ad un esagono di ogni Squadra attivata.

**EVENTO PROCEDERE FERITI**

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

C2

CW-10

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

Giocala all'inizio di una Mischia.

L'avversario deve rendere non efficiente una delle sue Unità coinvolte.

**EVENTO PRIGIONIERI DI GUERRA**

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

C4

CW-11

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

Giocala all'inizio di una Mischia.

L'avversario deve rendere non efficiente una delle sue Unità coinvolte.

**EVENTO PRIGIONIERI DI GUERRA**

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

C6

CW-12

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

Giocala all'inizio di una Mischia.

L'avversario deve rendere non efficiente una delle sue Unità coinvolte.

**EVENTO BREZZA**

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

C8

CW-13

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

Giocala all'inizio di una Mischia.

L'avversario deve rendere non efficiente una delle sue Unità coinvolte.

**EVENTO BREZZA**

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

C10

CW-14

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

Giocala quando una Squadra Commonwealth 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 "3". Muovi tutti i segnalini FUMO in direzione "3".

D2

CW-15

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

Giocala quando una Squadra Commonwealth 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".

D4

CW-16

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

Giocala quando una Squadra Commonwealth 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".

D6

CW-17

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

Giocala quando una Squadra Commonwealth 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".

D8

CW-18



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

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

**EVENTO EROE**

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

**D10**

CW-19

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

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

**EVENTO EROE**

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

**E2**

CW-20

**ORDINE AVANZATA****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 EROE**

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

**E4**

CW-21

**ORDINE AVANZATA****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 dei Commonwealth WINSLOW in un esagono amico. Recupera una Unità non efficiente dove viene posto l'eroe.

**E6**

CW-22

**ORDINE AVANZATA****AZIONE TRINCERAMENTI NASCOSTI**

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

**EVENTO EROE**

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

**E8**

CW-23

**ORDINE AVANZATA****AZIONE TRINCERAMENTI NASCOSTI**

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

**EVENTO SACCHEGGIO**

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

**E10**

CW-24

**ORDINE AVANZATA****AZIONE FILO SPINATO NASCOSTO**

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

**EVENTO RICOGNIZIONE**

L'avversario deve rivelare un Obiettivo *Segreto*.

**F2**

CW-25

**ORDINE AVANZATA****AZIONE FILO SPINATO NASCOSTO**

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

**EVENTO RICOGNIZIONE**

L'avversario deve rivelare un Obiettivo *Segreto*.

**F4**

CW-26

**ORDINI CONTRADDITORI****AZIONE UNITA' NASCOSTA**

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

**EVENTO SHOCK DA COMBATTIMENTO**

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

**F6**

CW-27



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

"Accidenti! i dannati facchini sono scappati"

**EVENTO RISCHIERAMENTO**

Puoi rimuovere una Squadra Commonwealth sostituendola con 2 Team equivalenti.



CW-28

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

"Accidenti! i dannati facchini sono scappati"

**EVENTO RISCHIERAMENTO**

Puoi rimuovere una Squadra Commonwealth sostituendola con 2 Team equivalenti.



CW-29

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

"Accidenti! i dannati facchini sono scappati"

**EVENTO RISCHIERAMENTO**

Puoi rimuovere una Squadra Commonwealth sostituendola con 2 Team equivalenti.



CW-30

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

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

**EVENTO STRISCIARE**

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



CW-31

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

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

**EVENTO STRISCIARE**

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



CW-32

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

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

**EVENTO INTERDIZIONE**

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



CW-33

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****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 INTERDIZIONE**

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



CW-34

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****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 INTERDIZIONE**

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



CW-35

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****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 INTERDIZIONE**

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



CW-36



**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE BAIONETTE**

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

**EVENTO RINFORZI**

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

**H6**

CW-37

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE BAIONETTE**

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

**EVENTO RINFORZI**

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

**H8**

CW-38

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE BAIONETTE**

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

**EVENTO RINFORZI**

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

**I2**

CW-39

**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE BAIONETTE**

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

**EVENTO TEMPRATI DALLA GUERRA**

Una Unità Commonwealth diventa  
Veterana.

**I4**

CW-40

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

Giocala 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 Commonwealth diventa  
Veterana.

**I6**

CW-41

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****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 TEMPRATI DALLA GUERRA**

Una Unità Commonwealth diventa  
Veterana.

**I8**

CW-42

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****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 TEMPRATI DALLA GUERRA**

Una Unità Commonwealth diventa  
Veterana.

**I10**

CW-43

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****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 TEMPRATI DALLA GUERRA**

Una Unità Commonwealth diventa  
Veterana.

**J2**

CW-44

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****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 TEMPRATI DALLA GUERRA**

Una Unità Commonwealth diventa  
Veterana.

**J4**

CW-45



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

Aggiungere +2  
quando spari ad un esagono  
adiacente.

**EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE**

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



CW-46

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

Aggiungere +2  
quando spari ad un esagono  
adiacente.

**EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE**

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



CW-47

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

Aggiungere +2  
quando spari ad un esagono  
adiacente.

**EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE**

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



CW-48

**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 FUOCO DI INTERDIZIONE**

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



CW-49

**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 FUOCO DI INTERDIZIONE**

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



CW-50

**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 FUOCO DI INTERDIZIONE**

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



CW-51

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

Aggiungere +2  
quando spari contro  
un bersaglio in movimento.

**EVENTO INCEPPAMENTO**

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



CW-52

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

Aggiungere +2  
quando spari contro  
un bersaglio in movimento.

**EVENTO INCEPPAMENTO**

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



CW-53

**ORDINI CONTRADDITORI****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 PROMOZIONE SUL CAMPO**

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



CW-54



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

Aggiungere +2  
quando spari ad un esagono  
adiacente.

**EVENTO LOTTA ARDITA**

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



CW-55

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

Aggiungere +2  
quando spari ad un esagono  
adiacente.

**EVENTO LOTTA ARDITA**

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



CW-56

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

Aggiungere +2  
quando spari ad un esagono  
adiacente.

**EVENTO LOTTA ARDITA**

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



CW-57

**ORDINE MOVIMENTO****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**

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



CW-58

**ORDINE MOVIMENTO****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 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.



CW-59

**ORDINE MOVIMENTO****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 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.



CW-60

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungere +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.



CW-61

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungere +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.



CW-62

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungere +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.



CW-63





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

Aggiungere +2  
quando spari ad un esagono  
adiacente.

**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.

N2

CW-64

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

Aggiungere +2  
quando spari ad un esagono  
adiacente.

**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.

N4

CW-65

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

Aggiungere +2  
quando spari ad un esagono  
adiacente.

**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.

N6

CW-66

**ORDINE RISTABILIRE - 2****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.

N8

CW-67

**ORDINE RISTABILIRE - 3****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.

N10

CW-68

**ORDINE RISTABILIRE - 4****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.

O2

CW-69

**ORDINE RISTABILIRE - 5****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungere +2  
quando spari contro  
un bersaglio in movimento.

**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.

O4

CW-70

**ORDINE RISTABILIRE - 3****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungere +2  
quando spari contro  
un bersaglio in movimento.

**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.

O6

CW-71

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

Aggiungere +2  
quando spari contro  
un bersaglio in movimento.

**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.

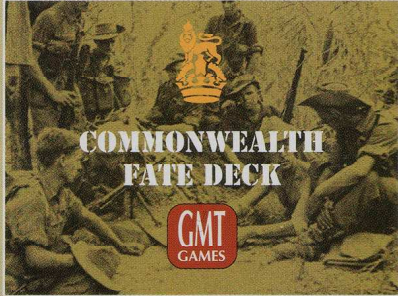
O8

CW-72

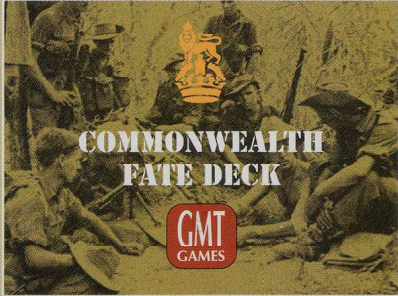




**COMBAT  
COMMANDER**



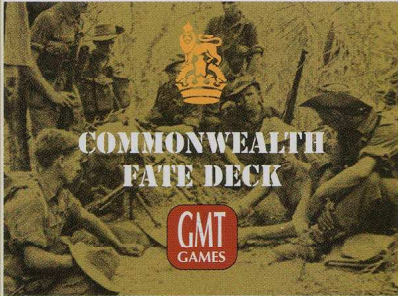
**COMBAT  
COMMANDER**



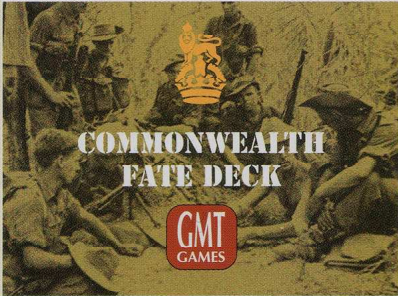
**COMBAT  
COMMANDER**



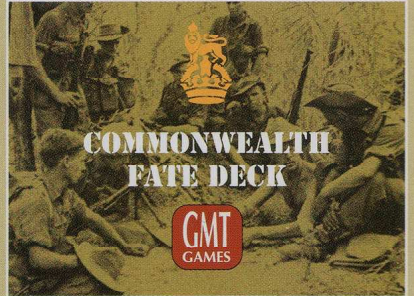
**COMBAT  
COMMANDER**



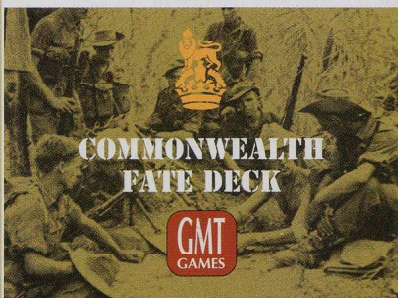
**COMBAT  
COMMANDER**




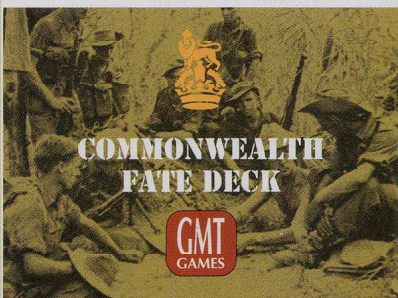
**COMBAT  
COMMANDER**



**COMBAT  
COMMANDER**



**COMBAT  
COMMANDER**



**COMBAT  
COMMANDER**

