

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.



ORDINE/AZIONE FUOCO**AZIONE FERITE LEGGERE**

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

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

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

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

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

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

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

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

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

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

EVENTO LOTTA ARDITA

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

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

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

EVENTO LOTTA ARDITA

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

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

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

EVENTO LOTTA ARDITA

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

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

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

EVENTO LOTTA ARDITA

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

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

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

EVENTO RICOGNIZIONE

L'avversario deve rivelare un Obiettivo *Segreto*.

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

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

EVENTO RICOGNIZIONE

L'avversario deve rivelare un Obiettivo *Segreto*.



ORDINE/AZIONE FUOCO**AZIONE FERITE LEGGERE**

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

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

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

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

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

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

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

EVENTO FUOCO DI INTERDIZIONE

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

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

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

EVENTO RAFFICHE DI VENTO

Rimuovere dalla mappa tutti i segnalini FUMO con numero dispari.

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

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

EVENTO RAFFICHE DI VENTO

Rimuovere dalla mappa tutti i segnalini FUMO con numero dispari.

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

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

EVENTO RAFFICHE DI VENTO

Rimuovere dalla mappa tutti i segnalini FUMO con numero dispari.

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

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

EVENTO RAFFICHE DI VENTO

Rimuovere dalla mappa tutti i segnalini FUMO con numero pari.

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

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

EVENTO RAFFICHE DI VENTO

Rimuovere dalla mappa tutti i segnalini FUMO con numero pari.

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

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

EVENTO RAFFICHE DI VENTO

Rimuovere dalla mappa tutti i segnalini FUMO con numero pari.



ORDINE/AZIONE FUOCO**AZIONE TRINCERAMENTI NASCOSTI**

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

EVENTO BREZZA

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

**ORDINE/AZIONE FUOCO****AZIONE TRINCERAMENTI NASCOSTI**

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

EVENTO BREZZA

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

**ORDINE AVANZATA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO BREZZA

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

**ORDINE AVANZATA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO BREZZA

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

**ORDINE AVANZATA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO BREZZA

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

**ORDINE AVANZATA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO BREZZA

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

**ORDINE AVANZATA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO RISCHIERAMENTO

Puoi rimuovere una Squadra Giapponese sostituendola con 2 Team equivalenti.

**ORDINE AVANZATA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO RISCHIERAMENTO

Puoi rimuovere una Squadra Giapponese sostituendola con 2 Team equivalenti.

**ORDINE AVANZATA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono adiacente.

EVENTO RISCHIERAMENTO

Puoi rimuovere una Squadra Giapponese sostituendola con 2 Team equivalenti.



ORDINE AVANZATA**AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO TRAPPOLA ESPLOSIVA

Porre un segnalino MINE in un
esagono a caso.

**ORDINE AVANZATA****AZIONE BOMBE A MANO**

Aggiungere +2
quando spari ad un esagono
adiacente.

EVENTO TRAPPOLA ESPLOSIVA

Porre un segnalino MINE in un
esagono a caso.

**ORDINE AVANZATA****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungere +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO OBIETTIVO STRATEGICO

Pescare un segnalino Obiettivo
Palese.

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

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

EVENTO UCCISO IN AZIONE

Eliminare una Unità
non efficiente.

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

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

EVENTO MEDICO

Recuperare una Unità
non efficiente.

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

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

EVENTO CAMPO DI BATTAGLIA

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

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

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

EVENTO MALFUNZIONAMENTO

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

**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 Giapponese.
Scegli una Unità e ponila
lungo il proprio bordo mappa.

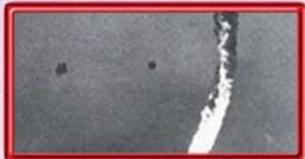
**ORDINE RICHIESTA DI SUPPORTO****AZIONE BAIONETTE**

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

EVENTO RINFORZI

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



ORDINE SUPPORTO NEGATO**AZIONE DEMOLIZIONI**

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

EVENTO SUPPORTO AEREO 1942

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 1942

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 42-43

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 INFILTRARE - A****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungere +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO SUPPORTO AEREO 42-43

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 INFILTRARE - B****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungere +2
quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO SUPPORTO AEREO 42-44

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 INFILTRARE - C****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 42-44

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 INFILTRARE - A or B or C****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.

**ORDINE INFILTRARE - A or B or C****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.

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****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 AZIONE FURTIVA

Puoi rimuovere una Unità Giapponese
o un segnalino Rilevamento (*Sighting*)
da qualsiasi esagono e sposterlo
in un esagono adiacente.



ORDINE PERLUSTRAZIONE**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 AZIONE FURTIVA

Puoi rimuovere una Unità Giapponese
o un segnalino Rilevamento (*Sighting*)
da qualsiasi esagono e spostarlo
in un esagono adiacente.

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungere +2

quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO AZIONE FURTIVA

Puoi rimuovere una Unità Giapponese
o un segnalino Rilevamento (*Sighting*)
da qualsiasi esagono e spostarlo
in un esagono adiacente.

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****AZIONE FUOCO INCROCIATO**

Aggiungere +2

quando spari contro
un bersaglio in movimento.

EVENTO AZIONE FURTIVA

Puoi rimuovere una Unità Giapponese
o un segnalino Rilevamento (*Sighting*)
da qualsiasi esagono e spostarlo
in un esagono adiacente.

**ORDINE PERLUSTRAZIONE****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 AZIONE FURTIVA

Puoi rimuovere una Unità Giapponese
o un segnalino Rilevamento (*Sighting*)
da qualsiasi esagono e spostarlo
in un esagono adiacente.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE GROTTA NASCOSTE**

Solo difensore: porre un segnalino
GROTTA in un esagono collina
(*su livello di Cresta*)
nel quale il vostro avversario ha
appena sparato.

EVENTO AZIONE FURTIVA

Puoi rimuovere una Unità Giapponese
o un segnalino Rilevamento (*Sighting*)
da qualsiasi esagono e spostarlo
in un esagono adiacente.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE UNITA' NASCOSTA**

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

EVENTO OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Pesca un segnalino Obiettivo
Segreto.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE TRAPPOLE NASCOSTE PANJI**

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

EVENTO OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Pesca un segnalino Obiettivo
Segreto.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE TRAPPOLE NASCOSTE PANJI**

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

EVENTO INCENDIO

Porre un segnalino INCENDIO
in un esagono a caso.

**ORDINE MOVIMENTO****AZIONE TRAPPOLE NASCOSTE PANJI**

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

EVENTO INCENDIO

Porre un segnalino INCENDIO
in un esagono a caso.



ORDINE MOVIMENTO



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 INCENDIO

Porre un segnalino INCENDIO in un esagono a caso.



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 INTERDIZIONE

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



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE FUOCO INCROCIATO

Aggiungere +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO INTERDIZIONE

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



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE FUOCO INCROCIATO

Aggiungere +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO INTERDIZIONE

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



ORDINE MOVIMENTO



AZIONE FUOCO INCROCIATO

Aggiungere +2 quando spari contro un bersaglio in movimento.

EVENTO INTERDIZIONE

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



ORDINE BANZAI CARICA



ORDINI CONTRADDITORI

"LUNGA VITA ALL'IMPERATORE!"

EVENTO RELITTI DI GUERRA

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

Porre un segnalino MINE in tre esagoni a caso.



ORDINE BANZAI CARICA



ORDINI CONTRADDITORI

"LUNGA VITA ALL'IMPERATORE!"

EVENTO RELITTI DI GUERRA

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

Porre un segnalino MINE in tre esagoni a caso.



ORDINE BANZAI CARICA



AZIONE CASAMATTA NASCOSTA

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

EVENTO PROCEDERE FERITI

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



ORDINE BANZAI CARICA



AZIONE CASAMATTA NASCOSTA

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

EVENTO BUSHIDO

Recupera una Unità Giapponese non efficiente. L'Unità diventa Veterana.



ORDINE BANZAI CARICA**AZIONE LOTTA SENZA QUARTIERE**

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

EVENTO BUSHIDO

Recupera una Unità Giapponese
non efficiente.
L'Unità diventa Veterana.

**ORDINE RISTABILIRE - 2****AZIONE LOTTA SENZA QUARTIERE**

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

EVENTO BUSHIDO

Recupera una Unità Giapponese
non efficiente.
L'Unità diventa Veterana.

**ORDINE RISTABILIRE - 2****AZIONE LOTTA SENZA QUARTIERE**

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

EVENTO BUSHIDO

Recupera una Unità Giapponese
non efficiente.
L'Unità diventa Veterana.

**ORDINE RISTABILIRE - 1****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 TENNOHEIKA BANZAI!

Se il giocatore Alleato è attualmente
in vantaggio di VP, Devi modificare
la postura in Banzai.
In caso contrario, Puoi cambiare
la postura in Banzai.

**ORDINE RISTABILIRE - 1****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 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.

**ORDINE RISTABILIRE - 1****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 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.

**ORDINE RISTABILIRE - 3****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 NASCONDIGLIO

Rimuovere MIFUNE, Eroe dell'Imperatore
da ovunque si trovi - *Mappa, Tabella di
Gioco o nel porta pedine* - e ponilo
in o adiacente ad un esagono a caso.

**ORDINE RISTABILIRE - 4****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 NASCONDIGLIO

Rimuovere MIFUNE, Eroe dell'Imperatore
da ovunque si trovi - *Mappa, Tabella di
Gioco o nel porta pedine* - e ponilo
in o adiacente ad un esagono a caso.

**ORDINE RISTABILIRE - 5****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 NASCONDIGLIO

Rimuovere MIFUNE, Eroe dell'Imperatore
da ovunque si trovi - *Mappa, Tabella di
Gioco o nel porta pedine* - e ponilo
in o adiacente ad un esagono a caso.



