

**ASSALTO  
-SEZIONE CENTRALE-**

Per ogni carta che hai, compreso questa, assegna un ordine ad 1 unità o generale nella sezione centrale.

**ATTACCO  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna 3 ordini ad altrettante unità e/o generali nella sezione centrale.

**ESPLORAZIONE  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna un ordine ad 1 unità o generale nella sezione centrale.

Invece di pescare 1 nuova carta in questo turno, pesca 2 carte e scegline una.

**ASSALTO  
-SEZIONE CENTRALE-**

Per ogni carta che hai, compreso questa, assegna un ordine ad 1 unità o generale nella sezione centrale.

**ATTACCO  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna 3 ordini ad altrettante unità e/o generali nella sezione centrale.

**ESPLORAZIONE  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna un ordine ad 1 unità o generale nella sezione centrale.

Invece di pescare 1 nuova carta in questo turno, pesca 2 carte e scegline una.

**ASSALTO  
-FIANCO SINISTRO-**

Per ogni carta che hai, compreso questa, assegna un ordine ad 1 unità o generale nel tuo fianco sinistro.

**ATTACCO  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna 3 ordini ad altrettante unità e/o generali nella sezione centrale.

**ESPLORAZIONE  
-FIANCO SINISTRO-**

Assegna un ordine ad 1 unità o generale nel tuo fianco sinistro.

Invece di pescare 1 nuova carta in questo turno, pesca 2 carte e scegline una.

**ASSALTO  
-FIANCO SINISTRO-**

Per ogni carta che hai, compreso questa, assegna un ordine ad 1 unità o generale nel tuo fianco sinistro.

**ATTACCO  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna 3 ordini ad altrettante unità e/o generali nella sezione centrale.

**ESPLORAZIONE  
-FIANCO SINISTRO-**

Assegna un ordine ad 1 unità o generale nel tuo fianco sinistro.

Invece di pescare 1 nuova carta in questo turno, pesca 2 carte e scegline una.

**ASSALTO  
-FIANCO DESTRO-**

Per ogni carta che hai, compreso questa, assegna un ordine ad 1 unità o generale nel tuo fianco destro.

**ATTACCO  
-FIANCO SINISTRO-**

Assegna 3 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco sinistro.

**ESPLORAZIONE  
-FIANCO DESTRO-**

Assegna un ordine ad 1 unità o generale nel tuo fianco destro.

Invece di pescare 1 nuova carta in questo turno, pesca 2 carte e scegline una.

**ASSALTO  
-FIANCO DESTRO-**

Per ogni carta che hai, compreso questa, assegna un ordine ad 1 unità o generale nel tuo fianco destro.

**ATTACCO  
-FIANCO SINISTRO-**

Assegna 3 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco sinistro.

**ESPLORAZIONE  
-FIANCO DESTRO-**

Assegna un ordine ad 1 unità o generale nel tuo fianco destro.

Invece di pescare 1 nuova carta in questo turno, pesca 2 carte e scegline una.

**AVANZATA COORDINATA**

In qualunque sezione, assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali.

**ATTACCO  
-FIANCO SINISTRO-**

Assegna 3 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco sinistro.

**COMBATTI E MANTIENI  
LA POSIZIONE**

Assegna un ordine a ciascuna delle tue unità in una sezione a tua scelta. Queste unità possono combattere ma non possono muoversi in questo turno.

**AGGIRAMENTO**

In qualunque fianco, assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali.

**ATTACCO  
-FIANCO DESTRO-**

Assegna 3 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco destro.

**COMBATTI E MANTIENI  
LA POSIZIONE**

Assegna un ordine a ciascuna delle tue unità in una sezione a tua scelta. Queste unità possono combattere ma non possono muoversi in questo turno.

**RICOGNIZIONE**

In qualunque sezione, assegna un ordine ad 1 unità o generale.

**ATTACCO  
-FIANCO DESTRO-**

Assegna 3 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco destro.

**ATTACCO  
-FIANCO DESTRO-**

Assegna 3 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco destro.

**AVANZATA  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nella sezione centrale.

**AVANZATA  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nella sezione centrale.

**AVANZATA  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nella sezione centrale.

**AVANZATA  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nella sezione centrale.

**AVANZATA  
-FIANCO SINISTRO-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco sinistro.

**AVANZATA  
-SEZIONE CENTRALE-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nella sezione centrale.

**AVANZATA  
-FIANCO SINISTRO-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco sinistro.

**AVANZATA  
-FIANCO SINISTRO-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco sinistro.

**AVANZATA  
-FIANCO SINISTRO-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco sinistro.

**AVANZATA  
-FIANCO DESTRO-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco destro.

**AVANZATA  
-FIANCO DESTRO-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco destro.

**AVANZATA  
-FIANCO DESTRO-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco destro.

**COSTRUISCI TRINCEE**

Piazza fino a 3 segnalini trincea su altrettanti diversi esagoni (senza corsi d'acqua) occupati da tue unità.

Queste unità non possono muoversi o combattere in questo turno.

Se non è disponibile alcun segnalino trincea, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

**AVANZATA  
-FIANCO DESTRO-**

Assegna 2 ordini ad altrettante unità e/o generali nel tuo fianco destro.

**MANCANZA  
DI RIFORNIMENTI**

Scegli 1 unità amica o nemica in qualunque sezione. Il possessore di quell'unità sceglie un esagono vuoto sul suo bordo del campo di battaglia, nella stessa sezione dell'unità scelta, e vi piazza sopra quell'unità insieme al generale ad essa aggregato (se presente).

**BOMBARDAMENTO**

Assegna un ordine a ciascuna delle tue unità d'artiglieria. In questo turno, ognuna di queste unità può combattere 2 volte *oppure* muoversi per un massimo di 3 esagoni.

Se non hai alcuna unità d'artiglieria, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

**CECCHINO**

Scegli 1 generale nemico in qualunque sezione, poi tira 1 dado. Se il risultato è un simbolo sciabole, elimina quel generale (e piazzalo tra i tuoi punti vittoria).

Se il tuo avversario non ha alcun generale, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

**BOMBARDAMENTO**

Assegna un ordine a ciascuna delle tue unità d'artiglieria. In questo turno, ognuna di queste unità può combattere 2 volte *oppure* muoversi per un massimo di 3 esagoni.

Se non hai alcuna unità d'artiglieria, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

**CONTRATTACCO**

Quando giochi questa carta, copia gli ordini dell'ultima carta giocata dal tuo avversario. Segui le istruzioni sulla carta come se l'avesi appena giocata, tenendo conto che un eventuale "fianco sinistro" diventa nel tuo caso "fianco destro" e viceversa.

**ARRUOLAMENTO**

Tira 1 dado per ogni carta che hai, compreso questa. Per ogni simbolo unità uscito, rimetti 1 figura eliminata di quel tipo in 1 unità a tua scelta (che abbia subito delle perdite) in qualunque sezione. L'unità non può superare il numero di figure che aveva all'inizio. Ogni unità scelta può combattere ma non può muoversi in questo turno.

**CONTRATTACCO**

Quando giochi questa carta, copia gli ordini dell'ultima carta giocata dal tuo avversario. Segui le istruzioni sulla carta come se l'avesi appena giocata, tenendo conto che un eventuale "fianco sinistro" diventa nel tuo caso "fianco destro" e viceversa.

**COMANDO**

Assegna un ordine a ciascuno dei tuoi generali. Se un generale a cui hai assegnato ordini è aggregato ad un'unità, anche quell'unità riceve l'ordine finché resta con il generale per questo turno. Ognuna delle tue unità di fanteria o cavalleria con un generale aggregato tira 1 dado addizionale quando combatte in questo turno.

Se non hai alcun generale, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

**COMANDO**

Assegna un ordine a ciascuno dei tuoi generali. Se un generale a cui hai assegnato ordini è aggregato ad un'unità, anche quell'unità riceve l'ordine finché resta con il generale per questo turno. Ognuna delle tue unità di fanteria o cavalleria con un generale aggregato tira 1 dado addizionale quando combatte in questo turno.

Se non hai alcun generale, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

**COMANDO**

Assegna un ordine a ciascuno dei tuoi generali. Se un generale a cui hai assegnato ordini è aggregato ad un'unità, anche quell'unità riceve l'ordine finché resta con il generale per questo turno. Ognuna delle tue unità di fanteria o cavalleria con un generale aggregato tira 1 dado addizionale quando combatte in questo turno.

Se non hai alcun generale, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

### ATTACCO E FUGA

Assegna un ordine a ciascuna delle tue unità di cavalleria ed ai tuoi generali non aggregati ad unità di cavalleria. In questo turno, ognuna di queste unità può muoversi, combattere e poi muoversi di nuovo.

Se non hai alcuna unità di cavalleria, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

### CHIAMATA PER I RINFORZI

Tira 1 dado: con un simbolo unità, prendi 1 unità dello stesso tipo dai rinforzi; con un simbolo bandiera, prendi 1 unità a tua scelta dai rinforzi; con un simbolo sciabole, non prendere unità dai rinforzi e scarta questa carta. Piazza l'unità su un esagono contenente un generale non aggregato, su un esagono vuoto adiacente ad un generale oppure su un esagono vuoto sul tuo bordo del campo di battaglia. Questa unità può combattere ma non può muoversi in questo turno.

Se non hai nei rinforzi unità dello stesso tipo del risultato del dado, assegna un ordine ad 1 unità di quel tipo in qualunque sezione.

### ATTACCO E FUGA

Assegna un ordine a ciascuna delle tue unità di cavalleria ed ai tuoi generali non aggregati ad unità di cavalleria. In questo turno, ognuna di queste unità può muoversi, combattere e poi muoversi di nuovo.

Se non hai alcuna unità di cavalleria, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

### MARCIA FORZATA

Assegna un ordine a ciascuna delle tue unità di fanteria in una sola sezione a tua scelta. Ognuna di queste unità può muoversi di 2 esagoni e combattere in questo turno.

Le restrizioni al movimento dei terreni vanno applicate.

Se non hai alcuna unità di fanteria, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

### GRIDO DI BATTAGLIA

Tira 1 dado per ogni carta che hai, compreso questa. Per ogni simbolo unità uscito, assegna un ordine ad 1 unità dello stesso tipo in qualunque sezione.

Per ogni simbolo bandiera uscito, assegna un ordine ad 1 unità o generale a tua scelta in qualunque sezione.

Ognuna delle unità a cui hai assegnato ordini combatte con 1 dado addizionale, in questo turno.

Dopo le battaglie, mischia questa carta e la pila degli scarti nel mazzo.

### MARCIA FORZATA

Assegna un ordine a ciascuna delle tue unità di fanteria in una sola sezione a tua scelta. Ognuna di queste unità può muoversi di 2 esagoni e combattere in questo turno.

Le restrizioni al movimento dei terreni vanno applicate.

Se non hai alcuna unità di fanteria, assegna allora un ordine ad 1 unità a tua scelta in qualunque sezione.

### RISPONDI AL FUOCO

Gioca questa carta solo durante il turno del tuo avversario, dopo una battaglia delle sue unità, e solo se la tua unità in difesa non è stata eliminata o costretta alla ritirata. La tua unità in difesa risponde all'attacco nemico.

Alla fine del turno dell'avversario, pesca per primo le tue carte di rimpiazzo.

### RISPONDI AL FUOCO

Gioca questa carta solo durante il turno del tuo avversario, dopo una battaglia delle sue unità, e solo se la tua unità in difesa non è stata eliminata o costretta alla ritirata. La tua unità in difesa risponde all'attacco nemico.

Alla fine del turno dell'avversario, pesca per primo le tue carte di rimpiazzo.

### RISPONDI AL FUOCO

Gioca questa carta solo durante il turno del tuo avversario, dopo una battaglia delle sue unità, e solo se la tua unità in difesa non è stata eliminata o costretta alla ritirata. La tua unità in difesa risponde all'attacco nemico.

Alla fine del turno dell'avversario, pesca per primo le tue carte di rimpiazzo.