

# WARFIGHTER

## The WWII Tactical Combat Card Game

### INTRODUZIONE

Il gioco .....	2
Vittoria.....	2
Componenti.....	2
Set-Up .....	6

### Preparare la Missione e il Team

Carta Missione .....	7
Carta Obiettivo .....	8
Soldati	
Carte Soldato Giocatore .....	9
Carte Soldato Senza Giocatore.....	10
Carte Soldato di Squadra .....	11
Armi.....	12
Carte Mischia.....	13
Carte Equipaggiamento .....	13
Carte Abilità .....	14
Carte Stato di Servizio .....	14
L'acquisto delle tue Carte .....	15
Segnalini .....	16
Esempio Selezione di un Team .....	16

### Carte Azione

Giocare Carte Azione.....	17
Potenziamento.....	17
Corrispondenza Parola Chiave .....	18
Carte Azione di Supporto.....	18
Carte Azione Furtiva.....	18
Carte Azione Iniziali .....	19

### SEQUENZA DI GIOCO

Sequenza di gioco.....	19
------------------------	----

### Azioni del Soldato

Rimuovere 1 Soppressione .....	20
Movimento .....	20
Attacco.....	20
Ricaricare .....	20
Scartare e Pescare .....	20
Ingaggiare un Corpo a Corpo.....	20

### Attività del Soldato

Giocare una Carta Azione .....	21
Giocare una Carta Localizzazione.....	21

Attivare la Carta Obiettivo .....	21
Passare l'attrezzatura ad altri soldati.....	21
Alleggerire il carico .....	21
Pagare il costo di mantenimento .....	21
Esempio turno di un soldato.....	21

### CARTE LUOGO

Carte Indicatore di Luogo .....	22
Carte Luogo.....	22
Condizioni ambientali.....	23
Piazzare una Carta Luogo .....	24
Assegnazione Ostili .....	24
Entrare in un Luogo.....	25
Penalità degli Ostili.....	25

### Attacchi del Soldato

Modificatori di Attacco .....	26
Attacco e distruzione della copertura.....	26
Ricaricare .....	27
Esplosioni e Spray .....	27
Combattimento furtivo.....	28
Combattimento Corpo a Corpo .....	28
Combattimento disarmato .....	28
Combattimento con armi da mischia .....	29
Combattimento con armi da lancio .....	29
Carte Ostile .....	30
Carte Evento.....	31

### TURNO DELL'OSTILE

Pesca dei Rinforzi.....	32
Attacco degli Ostili.....	32
Raggio dell'Arma e Tabella di Attacco.....	33
Avvicinamento Ostili .....	33
Rimuovere Segnalini Soppressione .....	33
Avanzamento del Segnalino Tempo .....	33

### INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Ferite del Soldato .....	34
Abbattuto.....	35
Destino del soldato rimosso.....	35
Completamento dell'Obiettivo.....	36
Campagne .....	37
Regole opzionali.....	38
Esempio di Missione .....	39

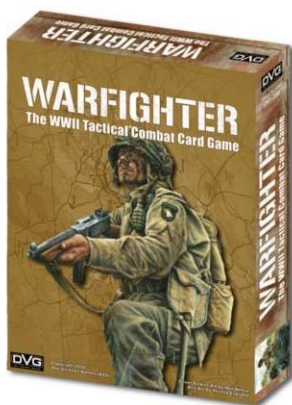
*Traduzione di Massimo68. La presente traduzione, realizzata senza fini di lucro, non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, ma è da intendersi unicamente quale supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.*

# Il Gioco

Warfighter WWII è un veloce gioco di carte raffigurante un piccolo gruppo di soldati impegnati contro forze Ostili durante la WWII. Per avere successo, i tuoi soldati devono completare una missione in territorio nemico. Con sé hanno solo armi ed equipaggiamento per combattere i nemici che incontrano, così la pianificazione e la preparazione della tua missione è di vitale importanza per il suo successo.

Il gioco base si svolge in Europa, ma espansioni includeranno battaglie in Russia, nel Pacifico e in Nord Africa.

I giocatori agiscono in cooperazione, mentre il gioco controlla le forze Ostili. Vinci o perdi il gioco come squadra.



Nel gioco base, i soldati US combattono contro i Tedeschi Ostili. Espansioni aggiungono Ostili, Soldati ed Equipaggiamento di diverse nazioni.

Per ulteriori spiegazioni di regole ed esempi di gioco guarda i video su [www.dvg.com](http://www.dvg.com)

Questo Regolamento è suddiviso in 3 sezioni colorate: caselle verdi contengono la

descrizione delle carte. Caselle rosse informazioni sull'Attacco. Caselle marroni Procedure.

# Vittoria

La partita termina immediatamente con un successo quando si completano i requisiti indicati nella Carta obiettivo.

La partita termina con un fallimento se si va oltre i Turni di gioco, o quando l'ultimo membro della tua squadra arriva a zero punti in Salute.

# Componenti

## Schermo Tattico



Lo Schermo Tattico è dove piazzati i tuoi mazzi di carte, carte e segnalini durante la partita.

## Foglio Parole Chiave

### WARFIGHTER CARD KEYWORDS

This is a comprehensive list of the Keywords used in the Warfighter series.

Reference words: Some keywords have the "Reference" notation in their description. These keywords do not represent a game rule, but are rather referred to by other cards.

Qui trovi le definizioni delle parole chiave contenute nelle carte di Warfighter.

## Carte Missione



Dovrai selezionare una di queste carte all'inizio di ogni Missione.

Le carte Missione ti danno le informazioni necessarie per acquistare la tua squadra e iniziare la tua Missione.

## Carte Obiettivo



Sarà inoltre possibile selezionare una di queste carte all'inizio di ogni Missione.

Le carte Obiettivo descrivono le condizioni che devono essere soddisfatte per completare la Missione e vincere la partita.

## Carte Luogo



Le carte Luogo descrivono il terreno che attraversi lungo la strada verso il tuo Obiettivo.



Nel mazzo di carte Azione ci sono le carte Indicatore di Luogo, che indicano quando pescare una carta Luogo.

## Carte Ostili



Le carte Ostile descrivono le minacce per la tua squadra durante la Missione.

Separa le carte Ostile in un mazzo Prima Linea e un mazzo Elite. Si riconoscono facilmente grazie al dorso.

Puoi selezionare uno di questi mazzi all'inizio di ogni Missione.

Utilizzare solo un tipo di Ostile durante la Missione.

## Carte Evento



Potrai pescare queste carte durante il gioco. Queste carte rappresentano situazioni particolari sul campo di battaglia.

## Carte Soldato

Ci sono 3 tipi di carte soldato: di Squadra, Senza-Giocatore e Giocatore. Un giocatore può giocare più di una di queste carte.



I Soldati di Squadra sono già precostruiti.

La maggior parte di loro non ha carte Abilità, Arma o Equipaggiamento.



I Soldati Senza Giocatore (NPS) vengono con prestabilite Armi, Equipaggiamento ed Abilità indicate sulle loro carte.



I Soldati Giocatore hanno una mano di carte Azione e possono essere equipaggiati con Armi, Abilità ed Attrezzatura di tua scelta.

## Carte Abilità



Puoi acquistare carte Abilità per migliorare le abilità dei tuoi Soldati Giocatore.

Le Abilità non possono essere trasferite ad altri Soldati.

## Carte Equipaggiamento



Puoi acquistare carte Equipaggiamento per i tuoi Soldati Giocatore.

I Soldati Giocatore possono trasferire liberamente l'Equipaggiamento agli altri Soldati Giocatore che sono nel loro stesso Luogo.

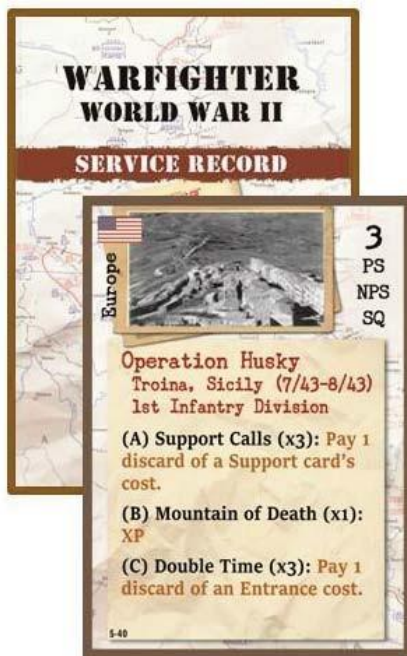
## Carte Arma



Puoi acquistare carte Arma per i tuoi Soldati Giocatore.

I Soldati Giocatore possono trasferire liberamente le Armi agli altri Soldati Giocatore che sono nel loro stesso Luogo.

## STATI DI SERVIZIO

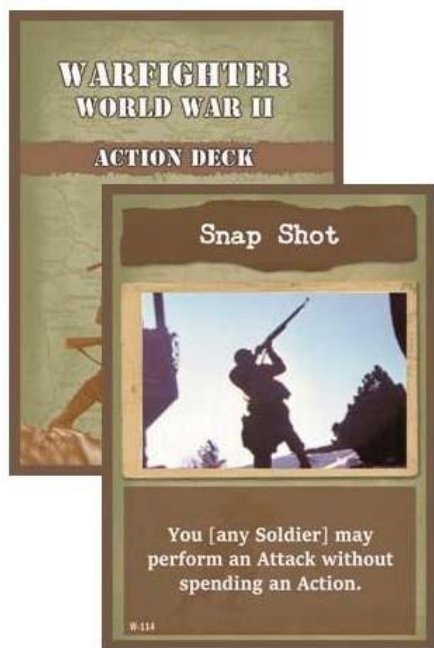


Le carte Stato di Servizio possono essere acquistate per i tuoi Soldati.

Queste carte mostrano le precedenti battaglie combattute dal tuo Soldato.

Gli Stati di Servizio non possono essere trasferiti agli altri Soldati.

## Carte Azione



I Soldati Giocatore pescano, tengono, scartano e giocano carte Azione durante la partita.

Ogni Carta Azione descrive i suoi effetti di gioco.

Le carte Azione non possono essere trasferite agli altri Soldati.

## DADI

Tiri i dadi a 10-facce per tutti i tiri di dado, tranne quando tiri per Abbattere la Copertura dove usi un dado da 6. Alcune carte Arma, Abilità ed Equipaggiamento modificano i tiri del dado.

## Segnalino Tempo



Metti il segnalino Tempo sul Tracciato del Tempo della Missione posto sullo Schermo Tattico. Alla fine di ogni Turno Ostile, muoverai il Segnalino Tempo di uno spazio indietro sul tracciato. Occorre completare la Missione prima che il segnalino muova oltre lo spazio 1.

## Segnalino Inattivo



Metti il segnalino Inattivo sulla carta Obiettivo sullo Schermo Tattico.

## Segnalini Identificazione Soldato



Ogni segnalino di identificazione ha un numero. Ci sono due copie di ciascuno di questi segnalini numerati. Mettetene uno sulla carta del Soldato e l'altro sulla carta del corrente Luogo del Soldato.

Questo indica dove si trovano i tuoi Soldati durante la partita.

## Segnalini Bersaglio Ostile



Ognuno di questi Segnalini è numerato. Ci sono 4 copie di ognuno di questi segnalini numerati. Si useranno solo i Segnalini bersaglio che hanno lo stesso numero dei Segnalini di Identificazione Soldato. Metti i Segnalini Bersaglio in un contenitore opaco. Potrai pescare questi segnalini per determinare il soldato bersaglio di un Ostile.

## Segnalini Azione



Ogni Soldato ha due Azioni per turno se non diversamente indicato sulla sua carta. Quando il tuo Soldato usa un'azione, capovolgilo dal lato "Usato". All'inizio del successivo Turno del Soldato capovolgilo dal lato non usato.

## Segnalini Munizione



La maggior parte delle Armi è dotata di diversi segnalini munizione. Metti questi segnalini sulle tue carte Arma.

## Segnalini Attrezzatura e Granate



Ci sono anche molti tipi di segnalini usati per tener traccia del numero di granate e pezzi di equipaggiamento che i tuoi soldati trasportano.

## Ingaggiare Combattimento Corpo a Corpo



Quando un Soldato ingaggia un Ostile in corpo a corpo, colloca questo segnalino su quella carta Ostile.

## SEGNALINI STATO DI SERVIZIO



Questi Segnalini saranno piazzati sulle tue carte Stato di Servizio per indicare quante volte puoi usare ogni abilità Stato di Servizio.

## Segnalini Resistente



Questi segnalini saranno spesi per superare condizioni ambientali difficili.

## Segnalini Esperienza



Ogni segnalino Esperienza rappresenta uno o due Punti Esperienza (XPs). Alcuni Soldati iniziano con Punti esperienza. Potrai guadagnare Punti esperienza quando uccidi l'ultimo Ostile su una carta Ostile.

## SEGNALINI SOPPRESSIONE/EKIA



Piazzati questi segnalini su una carta Ostile ogni volta che uccidi un nemico in azione (EKIA) o infliggi un risultato di Soppressione dall'attacco di un tuo Soldato.

## Segnalini Ferita



I segnalini ferita sono usati per tener traccia della riduzione della salute di un soldato. Il retro di questi segnalini rappresentano le ferite curate, usate per indicare le ferite che non possono essere più guarite.

## Segnalini Benda



Ogni carta Kit di Pronto Soccorso che acquisti, è dotata di quattro segnalini benda.

## SET-Up

Esegui questi passaggi per preparare la partita:

### SCEGLIERE LA NAZIONE

Scegli la Nazionalità delle tue carte Soldato. Può essere Stati Uniti, Germania, etc.



Ogni carta che è specifica per una sola Nazione mostra la bandiera della Nazione nell'angolo in alto a sinistra. Se non c'è bandiera nell'angolo, può essere usata da ogni Nazione.

Scegli la Regione della Missione, Luogo e carte Obiettivo. Può essere Europa, Russia, etc.

Scegli la Nazionalità ed il livello degli Ostili contro cui preferisci combattere.

*Esempio: Scegli come Ostili i Tedeschi di Prima Linea:*



Scegli tra Ostili di Prima Linea (F) e i più difficili Ostili d'Elite (E). Tutti gli Ostili nel tuo mazzo Ostile devono essere dello stesso livello.

## CREARE IL CAMPO DI BATTAGLIA

### • Posizionare lo schermo tattico



Metti lo Schermo Tattico sul tavolo.

I tuoi Soldati saranno sempre in una carta Luogo. Le carte Missione e Obiettivo sono considerate essere carte Luogo. La carta Missione e la carta Obiettivo sono la prima e l'ultima carta Luogo di una Missione.

### • Disporre i mazzi



Mescolare i seguenti mazzi: carte Ostili, Luoghi, Eventi e Azione.

Mettere ogni mazzo a faccia in giù nelle differenti Aree dello Schermo Tattico.

Mettere il Foglio delle Parole Chiave vicino per una facile consultazione.

### Testo Carta e Mazzi

Quando il testo della carta contraddice il regolamento, il testo della carta ha la precedenza.

Quando un mazzo è esaurito, raccogliere gli scarti del mazzo, mischiare le carte e formare un nuovo mazzo.

## DETTAGLI CARTA

Le seguenti pagine descrivono ogni tipo di carta.

## Dettagli Carta Missione



1 – **Titolo** carta.

2 – **Regione:** Dove ha luogo la tua Missione, nel mondo.

3 – **Costo di Entrata:** numero di carte Azione che ogni Soldato deve scartare per

entrare nella carta Luogo. Tutti i Soldati iniziano liberamente la partita nella carta Missione.

4 - **Risorse:** Il numero di Punti Risorsa che hai per formare il tuo team ed equipaggiarlo per questa Missione.

5 – **Tempo:** Il numero di Turni di Gioco che hai per completare la Missione.

6 - **Obiettivo:** Indica dove collocare la carta obiettivo lungo il percorso della Missione dello Schermo Tattico.

7 - **Carico:** Sottrarre questo numero dalla capacità di Carico (Loadout) di ogni Soldato Giocatore.

*Esempio: un Soldato Giocatore ha una capacità di carico di 12. La Missione ha una penalità di carico di -1. La capacità di carico del Soldato è ridotta a 11.*

8 – **Ingaggiare un Corpo a Corpo:** il costo dell’Azione per ingaggiare un combattimento corpo a corpo.

9 – **Note Speciali:** Note speciali relative alla Missione.



*Esempio: Quando scegli di giocare la carta Missione House to House, sai che la Missione sarà in Europa, avrai 35 Punti Risorsa da usare per creare la tua squadra, 9 turni per completare il tuo Obiettivo, che si trova nel Luogo #4 e che non c'è cambiamento sulla capacità di carico dei tuoi Soldati. Inoltre, ogni volta che giochi una carta Nature, perderai 1 dei tuoi 9 turni.*

## SCEGLI LA TUA CARTA MISSIONE



Scegli una carta Missione appartenente alla Regione scelta.

Le carte Missione sono sempre la prima carta luogo sullo Schermo Tattico.

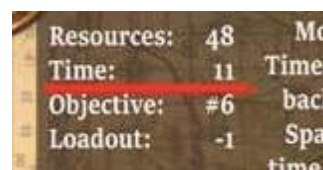


Il numero di turni per completare la tua Missione si trova sulla tua carta Missione.

Metti il segnalino Tempo sul tracciato del Tempo dello Schermo Tattico.



Metti da parte le altre carte Missione, non verranno usate durante questa Missione.



*Esempio: Se la carta Missione indica "Tempo:11", metti il segnalino Tempo sullo spazio "11" del Tracciato del Tempo della Missione.*

## Dettagli Carta Obiettivo



**1 - Obiettivo:**  
Condizioni che devono essere soddisfatte per completare la Missione.

Alcuni Obiettivi hanno parole chiave che descrivono ciò che devi fare per completare la Missione. Queste parole le trovi nel Foglio relativo.

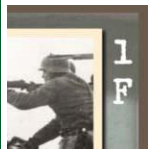
**3 - Ingaggiare un corpo a corpo:** Il costo per l'Azione Ingaggiare un combattimento Corpo a Corpo.

**4 - Ostili:** Il valore totale delle carte Ostile che appare quando si Attiva questa carta è basato sul tuo attuale valore in punti Risorsa della squadra.

*Esempio: Si attiva l'obiettivo Supply Dump, hai 58 Punti Risorsa. Quando peschi gli Ostili, si controlla la tabella Ostili e si vede che avendo 50-74 punti risorsa si pescano 5 punti di Ostili.*

**2 - Rinforzi:** Il valore esatto in

Punti di carte Ostile che può arrivare in questo Luogo.



*Esempio: il valore Rinforzi è 0-1. Peschi una carta Ostile durante la fase di Pesca dei Rinforzi di carte Ostile e controlli il suo valore di Esperienza. Se il valore è 0 o 1, aggiungi la carta Ostile al Luogo. Se è un qualsiasi altro valore, scartare l'Ostile.*

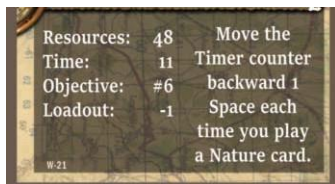
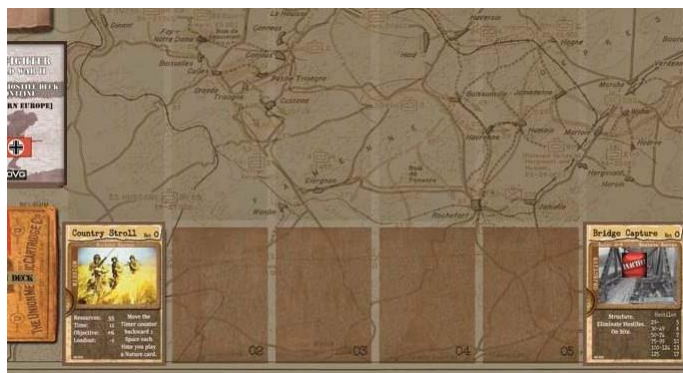
## Scegli la tua Carta Obiettivo



Scegli una carta Obiettivo dalla Regione che hai scelto.

Mettila sul numero di Luogo indicato sulla carta Missione.

Metti le altre carte Obiettivo al lato, non si utilizzeranno durante questa Missione.



*Esempio: la carta Missione Country Stroll indica "Obiettivo #6". Metti la carta Obiettivo scelta sullo spazio #6*



Metti il segnalino Inattivo sulla carta Obiettivo.

dello Schermo Tattico.



## Carte Soldato Giocatore



1 - **Nazione:** Indica la nazionalità del Soldato.

2 - **Nome del Soldato:** Può essere acquistata solo una copia di ogni carta Soldato per Missione.

3 - **Costo in Risorse:** il costo in punti Risorsa per selezionare questo Soldato.

4 - **Movimento:** Il valore di Movimento mostra il numero di carte Azione che il Soldato deve scartare per Entrare in una carta Luogo. Gli altri Soldati Giocatore non possono scartare carte per te.



*Esempio: un Luogo ha un costo di Entrata di 4 e il tuo Soldato ha un valore di Movimento di 1. Dovrai scartare 3 carte Azione per Entrare nel Luogo.*

5 - **Copertura:** Gli Ostili devono ottenere questo numero o uno più alto su un d6 per sconfiggere la Copertura di un Soldato durante un Attacco.

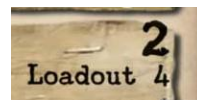
*Esempio: Un Ostile sta attaccando il Soldato Giocatore Delay. L'Ostile deve tirare un 3 o più su un d6 per superare la Copertura di Delay.*

6 - **Salute del Soldato:** Un Soldato può tenere un numero di carte Azione pari al suo valore di Salute. Ogni ferita inflitta ad un Soldato riduce la sua Salute (e la mano di carte) di una carta.

Se dovesse rimanere con 0 di Salute, il tuo Soldato viene Abbattuto (incapacitato) e non può più partecipare alla Missione.

7 - **Capacità di Carico del Soldato:** Un Soldato può trasportare Armi ed Equipaggiamento fino al suo valore di carico. Il costo in Risorse di una carta corrisponde anche al suo peso, se non diversamente indicato.

*Esempio: una pistola M1911 costa 2 punti Risorsa. Ed ha un peso di Carico di 1.*



*Esempio: Un Fucile M1 costa 2 punti Risorsa ma, come indicato sulla carta, ha un peso di carico di 4.*

8 - **Abilità Corpo a Corpo (HtH) del Soldato:** modifica i tiri di attacco Corpo a Corpo di un Soldato.

*Esempio: Delay aggiunge 1 al suo tiro di Attacco Corpo a Corpo.*

9 - **Abilità del Soldato (se presenti):** Tutte le abilità e particolarità del Soldato sono indicate qui.

*Esempio: Delay inizia gratuitamente il gioco con l'abilità Combattimento Ravvicinato, pesca 1 carta Azione all'inizio di ogni turno a causa dell'Esperienza in Combattimento (CX), inizia con 1 punto Esperienza (XP), e parte con 2 segnalini Resistente (al Freddo).*

## Carte Soldato Senza Giocatore



I Soldati Senza Giocatore (NPS) iniziano il gioco con le carte Armi, Abilità ed Equipaggiamento indicate sulle loro carte. Loro non hanno una mano di carte Azione. Tu scegli come usare le loro Azioni in ogni Turno del Soldato.

- 1 - **Nazione:** Indica la nazionalità del Soldato.
- 2 - **Nome del Soldato:** Può essere acquistata solo una copia di ogni carta Soldato Non Giocatore per Missione.
- 3 - **Costo in Risorse:** il costo in Punti Risorsa per selezionare questo Soldato. Tutte le Armi, Equipaggiamento e Abilità sono inclusi nel costo del NPS.
- 4 - **Movimento:** Dal momento che un NPS non ha una mano di carte Azione, se il suo valore di Movimento è inferiore al costo di Entrata di un Luogo, i Soldati Giocatore del team devono scartare le loro carte Azione per lui, per farlo entrare nella carta Luogo.



*Esempio: L'NPS Pacheco sta entrando nella carta Luogo Steep Slope.*

*La Steep Slope ha un costo di entrata di 5 e Pacheco ha un'abilità di Movimento di 2. I Soldati Giocatore devono scartare 3 carte Azione per far entrare Pacheco nel luogo Steep Slope.*

5 - **Copertura:** Gli Ostili devono ottenere questo o un più alto numero su un d6 per neutralizzare la copertura di un Soldato durante un Attacco.

6 - **Salute ed Azioni del Soldato:** Ogni NPS riceve Azioni da usare ad ogni Turno Soldato in base alla sua attuale Salute. I numeri nella riga superiore indicano l'attuale Salute del Soldato. I numeri nella riga "Azioni" indicano quante Azioni il Soldato può usare.

*Esempio: Pacheco inizia con 3 di Salute. Mentre ha 3 o 2 di Salute possiede 2 Azioni a turno. Quando la Salute scende a 1, ha solo 1 Azione a turno.*

Se dovesse rimanere con 0 di Salute, il tuo Soldato viene Abbattuto (incapacitato) e non può più partecipare alla Missione.

7 - **Armi ed Equipaggiamento del Soldato:** Un NPS ha solo le Abilità, le Armi e l'Equipaggiamento indicati sulla sua carta.

Chi sta giocando l'NPS può scegliere quali delle sue Armi usare per un Attacco.

Non puoi acquistare Munizioni extra per un NPS, ma puoi passargli Munizioni durante la Missione e l'NPS può passare Munizioni agli altri Soldati Giocatore e NPS.

Un NPS non può mai avere più Munizioni rispetto a quelle originariamente tenute dalla sua Arma.

8 - **Abilità del Soldato (se presenti):** Tutte le Abilità e particolarità del Soldato sono indicate qui.

9 - **Abilità Corpo a Corpo (HtH) del Soldato:** modifica i tiri di Attacco in Corpo a Corpo di un Soldato.

## Carte Soldato Di Squadra



Le carte Soldato di Squadra non hanno carte Azione, carte Arma, carte Abilità o carte Equipaggiamento.

Possono usare solo le informazioni sulle loro carte.

1 - **Nazione:** indica la nazionalità del Soldato.

2 - **Nome del Soldato:** Può essere acquistata solo una copia di ogni carta Soldato di Squadra per Missione.

3 - **Costo in Risorse:** il costo in Punti Risorsa per selezionare questo Soldato.

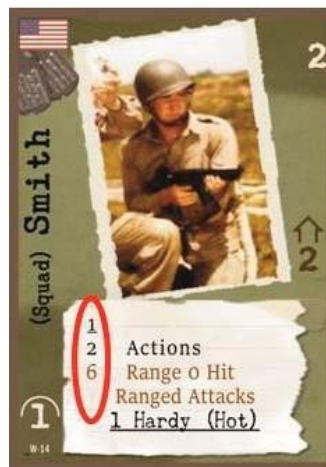
4 - **Movimento:** dal momento che un Soldato di Squadra non ha una mano di carte Azione, se il suo valore di Movimento è inferiore al costo di Entrata di un Luogo, gli altri Soldati Giocatore del team devono scartare le loro carte Azione per lui, per farlo entrare nella carta Luogo.

*Esempio: il Soldato di Squadra Smith sta entrando nella carta Luogo Ford.*

*Il Ford ha un costo di Entrata di 4 e Smith ha un'abilità di Movimento di 2. I Soldati Giocatore devono scartare 2 carte Azione così Smith può entrare nel Luogo Ford.*

5 - **Copertura:** Gli Ostili devono ottenere questo o un più alto numero su un D6 per neutralizzare la Copertura di un Soldato durante un Attacco.

6- **Salute, Azioni e Attacchi:** Non appena un Soldato di Squadra subisce ferite, diminuiscono le sue Azioni ed anche le sue possibilità di Attaccare con successo.



*Esempio: Il Soldato di Squadra Smith ha 1 di Salute ed ha 2 Azioni da usare durante il Turno del Soldato. Il suo numero per colpire è un 6 a Raggio 0.*

Se dovesse rimanere con 0 di Salute, il tuo Soldato viene abbattuto (incapacitato) e non può più partecipare alla Missione.

I Soldati di Squadra non esauriscono mai le munizioni e non effettuano mai Attacchi in Corpo a Corpo.

Quando un Soldato di Squadra Attacca un Ostile, lancia un dado di Attacco da 10 e un dado da 6 per neutralizzare la Copertura.

6 - **Speciali Abilità del Soldato (se presenti):** tutte le informazioni speciali sul Soldato sono indicate qui.

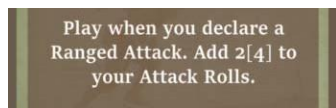


**1 - Nome dell'Arma:** Mostra il nome militare e il tipo di Arma.

**2 - Nazione:** Scegli le carte Arma che corrispondono alla bandiera del tuo Soldato.

**3 - Parola Chiave Arma:** tutte le Armi hanno una parola chiave, come: a Distanza, da Lancio o da Mischia.

Queste parole sono citate sulle carte Azione, Equipaggiamento e Abilità. Se una carta Azione modifica il titolo o la parola chiave dell'Arma, allora l'Arma guadagna i benefici evidenziati.



*Esempio: Stai usando un fucile M1 con la parola chiave a Distanza. Puoi*

*usare la carta Steady Aim Action per migliorare il suo Attacco.*

**4 - Costo in Risorse:** Il costo in Punti Risorsa per equipaggiare il tuo Soldato con questa Arma. Salvo diversamente indicato sulla carta Arma, questo valore è anche il peso di carico dell'Arma.

Se il peso dell'Arma è diverso dal Costo in Risorse, il peso di carico sarà indicato sotto al costo in Risorse.

Quando acquisti una carta Arma per un Soldato Giocatore, paga il suo costo in Risorse e mettila accanto alla tua carta Soldato a faccia in su sul tavolo. Rimane con te durante la Missione a meno che non sia spesa, passata o caduta.



*Esempio: la mitragliatrice M1918A2 costa 10 punti Risorsa ed ha un peso di 7.*

**5 - Raggio dell'Arma:** la distanza tra il tuo Soldato e il suo bersaglio.

Un'Arma può essere in grado di colpire un Ostile a:

- Raggio 0 – nella stessa carta Luogo del tuo Soldato.
- Raggio 1 – distante una carta Luogo dal tuo Soldato
- Raggio 2 – distante due carte Luogo dal tuo Soldato.

Quando dichiari un Attacco, dichiari quale delle tue Armi stai usando e quale Ostile stai Attaccando.

Per usare un'Arma, l'Ostile deve trovarsi entro il Raggio dell'Arma.

**6 - Numero di Ricarica:** Se uno qualsiasi dei tuoi tiri di Attacco è pari o inferiore al numero di Ricarica dell'Arma, la tua Arma ha esaurito le munizioni durante l'Attacco. Non puoi usare di nuovo l'Arma fin quando non la ricarichi.

**7 - Numero per Colpire:** Quando esegui un Attacco, se tiri questo numero o uno più alto su uno dei dadi d'Attacco da 10, hai colpito il bersaglio. Il tuo numero per colpire dipende dalla tua distanza dal bersaglio.

*Esempio: Quando usi un fucile M1 a raggio 0, colpisci con un tiro di 7 o più. A raggio 1 con un 8 o più.*

**8 - Modalità di Fuoco:** è possibile scegliere liberamente la modalità di fuoco che vuoi usare per la tua Arma. Il numero dopo ogni Modalità indica il numero di d10 che si tirano per l'Attacco.

**Semi** – Tira 1 d10. Un Attacco Semi rappresenta uno o più colpi singoli.

**Burst** – Tira 2 d10. Una Raffica (Burst) rappresenta brevi scariche controllate di proiettili.

**Auto** – Tira 3 d10. Un Attacco Auto rappresenta una valanga di proiettili.

*Esempio: Usando un fucile M1 a raggio 0, scelgo la Modalità a Semi e tiro 1 dado. Ottengo 9. Dal momento che il mio tiro è superiore a 7, colpisco il bersaglio.*

**9 - Munizioni:** il tipo di munizioni usate dall'Arma, e il numero di segnalini munizioni con i quali l'Arma inizia.

**10 - Regole Speciali (se presenti):** tutte le particolarità dell'Arma. Qui si possono trovare ulteriori parole chiave, come: Un Colpo, Spesa, ecc..



**1 – Mischia:** Può essere usata solo in Corpo a Corpo.

**Strong** – Tira 1d10. Un Attacco Forte (Strong) rappresenta un attacco concentrato e potente.

**Normal** – Tira 2d10. Un Attacco Normale (Normal) rappresenta una serie di Attacchi.

**Fast** – Tira 3d10. Un Attacco Veloce (Fast) rappresenta una raffica di Attacchi.

**4–Dettagli Attacco:** elenca il numero di dadi di Attacco che devi tirare per ogni Modalità, così come il numero per una Esitazione, il numero per colpire e il modificatore di penetrazione.

**2 – Regole Speciali (se presenti):** particolarità dell'Arma. Altre Parole chiave possono trovarsi qui.

**3–Modalità:** puoi scegliere liberamente la Modalità che vuoi usare per la tua Arma.



Quando acquisti una carta Equipaggiamento, paga il suo costo in Punti Risorsa e mettila a faccia in su accanto alla carta del tuo Soldato Giocatore. Rimane con te per tutta la Missione, a meno che non sia spesa, passata, caduta o scartata.



*Esempio: Camouflage impedisce agli Ostili di prenderti come bersaglio durante ogni Turno Ostile.*

1 - Titolo Carta

2 - Costo in Risorse

**e peso di Carico:** il costo in Punti Risorsa per equipaggiare il tuo Soldato con questo oggetto. Salvo diversamente indicato sulla carta Equipaggiamento, questo valore è anche il peso dell'Equipaggiamento.

**3 - Effetto della Carta:** I costi da pagare per ottenere l'effetto della carta Equipaggiamento. L'effetto della carta può essere usato ogni volta che applicabile.



1 – Nome dell'Abilità

2 – Costo in Risorse: il costo in Punti Risorsa per Equipaggiare il tuo Soldato con questa Abilità.

Le carte Abilità migliorano in modo permanente il Soldato.

Quando acquisti una carta Abilità, paghi il suo costo in Risorse e la metti a faccia in su accanto alla carta del tuo Soldato. Lì rimane per tutta la Missione.

Le Abilità non hanno un peso, e quindi non contano ai fini del tuo limite di carico.

**3 – Effetto della Carta:** pagare un costo per ottenere l'effetto della carta Abilità. L'effetto della carta può essere usato ogni volta che applicabile.

I Soldati sono limitati ad avere una sola carta Abilità per ogni tipo.

Non puoi passare carte Abilità tra Soldati.

Il numero di carte Abilità nel gioco non limita ciò che il tuo Team può acquistare.

Alcuni Soldati Senza Giocatore e Soldati di Squadra hanno già Abilità elencate. Queste funzionano esattamente come per i Soldati Giocatore.

Alcune carte Abilità fanno riferimento ad altre carte Abilità.

*Esempio: per acquistare un Sharpshooter, devi prima acquistare un Marksman.*



il tuo Soldato con questa abilità.

4 – Tipo di Soldato: Ogni carta Stato di Servizio indica quale tipo di Soldato può essere equipaggiato con questa carta.

*Esempio: Questa carta può essere acquistata per un Soldato Giocatore (PS), per un Soldato Senza Giocatore (NPS) ed un Soldato di Squadra (SQ).*

5 – Battaglia: Ogni carta indica il nome della battaglia, la data e il luogo. Puoi equipaggiare un Soldato solo con uno Stato di Servizio che è

1 – **Nazione:** Solo i Soldati di questa nazione usano questa carta.

2 - **Regione:** Dove ha avuto luogo la battaglia.

3 – **Costo in Risorse:** costo in Punti Risorsa per equipaggiare

avvenuto durante uno determinato periodo. Le date degli Stati di Servizio non possono sovrapporsi.

**Battle of the Bulge Ardennes (12/44 - 1/45)**  
1st Infantry Division

*Esempio: Puoi acquistare Battle of the Bulge a Bastogne per il tuo Soldato Giocatore. La battaglia si è svolta tra il Dicembre 1944 e il Gennaio*

*1945. Per questo Soldato non puoi acquistare Battle of the Bulge alle Ardenne, poichè quella battaglia si è svolta nello stesso periodo.*

6 – **Abilità:** Ogni Stato di Servizio indica le abilità guadagnate dal Soldato.



Ogni carta indica quante volte durante la Missione ogni abilità può essere usata. Metti il numero di segnalini specificato A, B, e C sulla carta Stato di Servizio.

Quando un'abilità è usata scarta il segnalino.

Un Soldato può avere un numero qualsiasi di Stati di Servizio, purchè non si sovrappongano le date della Battaglia.

# L'acquisto delle tue carte

Le decisioni che prenderai qui determineranno il tuo successo. E' importante spenderci un po' di tempo.

Tu acquisti Soldati, Armi, Equipaggiamento, Stati di Servizio e carte Abilità con i punti Risorsa indicati sulla tua carta Missione.

Devi acquistare almeno un Soldato Giocatore per la tua Missione.

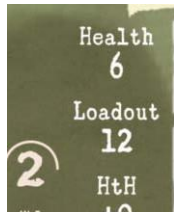
Distribuire i Punti Risorsa tra i giocatori in modo che tutti siano d'accordo. Non occorre spendere tutti i Punti Risorsa.

Il numero di "Risorse" sulla carta Missione indica il massimo in punti risorsa che puoi spendere.



*Esempio: La carta Missione Country Stroll indica "Resources 48". Puoi spendere non più di 48 punti Risorsa in totale.*

Il modificatore di carico indicato sulla carta Missione si applica ad ogni vostro Soldato Giocatore. Esso modifica la quantità di armi, munizioni, ed equipaggiamento che possono trasportare nella Missione.



*Esempio: La carta Missione indica "Loadout: -1". Un Soldato Giocatore con capacità di carico di 11 può trasportare solo 10 punti carico di Armi, equipaggiamento e munizioni di riserva in questa Missione.*

## Armi, Abilità ed Equipaggiamento

Ciò che i tuoi Soldati portano nella Missione è di solito tutto quello che avranno per il successo o il fallimento.

Non ci sarà un'altra occasione per equipaggiare i tuoi Soldati durante la missione.

Il numero di carte Arma, Equipaggiamento e Abilità nel gioco non limita ciò che il tuo team può acquistare.

*Esempio: 2 Soldati vogliono entrambi una mitragliatrice M1918A2, ma nel gioco c'è solo una carta M1918A2. Entrambi i giocatori possono acquistare e usare l'arma. Entrambi i giocatori possono far riferimento alla carta mentre tengono traccia dell'uso delle loro munizioni.*

Se esaurisci le Munizioni durante la Missione, le tue possibilità di sopravvivenza sono minime. Equipaggiarsi di conseguenza.

Puoi liberamente far cadere carte Arma o Equipaggiamento in un Luogo. Le carte rimangono nel Luogo nel caso in cui

altri Soldati Giocatore vogliono raccoglierle.

Puoi passare liberamente carte Arma ed Equipaggiamento fra i Soldati Giocatore nello stesso Luogo fino a quando l'Arma non eccede la capacità di carico del Soldato Giocatore che la riceve.

Non puoi passare carte Arma o Equipaggiamento a o da Soldati-Senza giocatore o Soldati di Squadra.

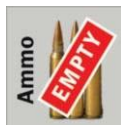
## Munizioni Arma

Ogni Arma utilizza un tipo specifico di munizioni.

Quando acquisti un'Arma, metti il numero specificato di segnalini Munizione sulla carta Arma.



*Esempio: il Fucile M1 inizia la Missione con 5 segnalini Munizione.*



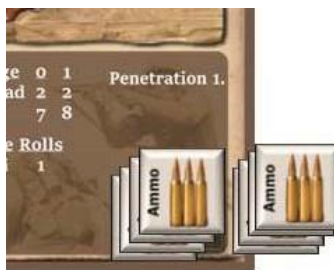
Se ottieni un risultato di Ricarica, gira il segnalino Munizioni dell'Arma dal lato Empty (vuoto). Devi spendere un'Azione Ricaricare per rimuovere un segnalino Empty dalla tua carta Arma e rivelare il successivo segnalino Munizioni. Non puoi attaccare con quell'Arma prima di aver eseguito una Ricarica (rimosso il segnalino Munizioni Empty).

Non puoi usare un'Arma se non ti rimangono più segnalini Munizione.

Puoi utilizzare solo Munizioni specifiche per l'Arma che stai impiegando.

Molte Armi usano lo stesso tipo di Munizioni. Finché il tipo di Munizioni è lo stesso, si possono liberamente passare segnalini Munizioni tra Soldati Giocatore e Soldati Senza Giocatore che sono nella stessa carta Luogo durante il Turno del Soldato.

## Acquisto Munizioni Extra



Puoi acquistare Munizioni Extra per le Armi del Soldato Giocatore prima di una Missione. Ogni acquisto di munizioni Extra costa 1 punto Risorsa e 1 punto Carico (Loadout). L'acquisto di munizioni Extra ti dà un numero di segnalini munizione pari al numero

indicato sulla carta Arma.

*Esempio: Quando acquisti munizioni Extra per il fucile M1, guadagni ulteriori 5 segnalini Munizione al costo di 1 Punto Risorsa e 1 punto di Carico.*

# Segnalini



Una volta che hai scelto il tuo team, assegna un numero ad ogni Soldato.



Metti una copia di ogni segnalino Identificazione sulla tua carta Soldato. Metti il corrispondente segnalino Identificazione sulla carta Missione. Questo è un semplice modo per ricordare quale segnalino rappresenta ogni Soldato.



*Esempio: Quando muovo il segnalino #1 sullo Schermo Tattico, so che sto muovendo il Soldato Giocatore Hernandez.*

Metti ciascuno dei 4 segnalini Bersaglio Ostile del Soldato in una tazza.



*Esempio: Hai scelto il Soldato Giocatore Hernandez e il Soldato Non-Giocatore Allen. Metti le 4 copie dei Segnalini Ostile #1 e #2 in una tazza.*



Metti 1 segnalino Azione accanto ad ogni carta Soldato per ogni sua Azione.



Durante il gioco, ogni volta che spendi un'Azione durante il turno, gira il segnalino Azione dal lato Usato (Used).



Capovolgi tutti i segnalini Azione dal lato non-usato all'inizio di ogni Turno del Soldato.



# Esempio Selezione di un Team



*Esempio: Acquisto il Soldato Giocatore Kasinski che ha 1 punto Esperienza. Lo equipaggio di una Carabina M1, una Borraccia, dell'abilità Fast Reload, di una Granata MK2 e dell'abilità Hunter.*

*Dopo, scelgo il Soldato Giocatore Eandi, lo equipaggio di un Fucile M1, dell'abilità Marksman e di una Breaching Charge.*

*Infine, aggiungo il Soldato di Squadra Scott che ha 1 Punto Esperienza.*

*Questo Team costa un totale di 48 Punti Risorsa.*



Tutti i Soldati Giocatore hanno una mano di carte Azione. Tieni la mano di carte di ogni Soldato Giocatore separata.

Quando giochi una carta Azione, applica gli effetti della carta e poi scartala nella pila degli scarti. Durante il Turno del Soldato puoi giocare dalla tua mano quante carte Azione vuoi.

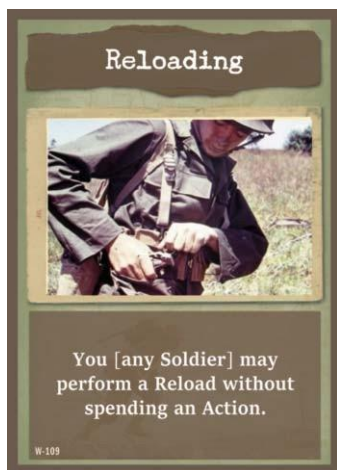
Giocale uno alla volta e permetti ad ognuna di svolgere il proprio effetto prima di passare alla successiva.

*Esempio: Stai per Attaccare, così giochi una Steady Aim per guadagnare +2 sul tuo Attacco col Fucile. Giochi una seconda Steady Aim per ottenere un totale di +4.*

Puoi sempre pescare carte Azione a causa di un effetto di una carta, anche se la carta così pescata ti fa superare il limite di Mano. La possibilità di pescare una carta è limitata solo durante l'Azione "Scarta e Pesca Carte".

Non hai mai bisogno di scartare Carte Azione perché hai troppe carte nella tua mano.

## Giocare Carte Azione



Durante il Turno del Soldato puoi giocare solo Carte Azione, se non altrimenti indicato sulla carta Azione.



Alcune carte Azione possono essere giocate solo quando si verifica una determinata condizione. Queste condizioni potrebbero verificarsi in ogni momento. Puoi giocare più di una carta in reazione ad una condizione.

*Esempio: Gioca una carta Take Cover quando il tuo Soldato sta subendo Ferite.*

Alcune carte Azione hanno un costo in Punti Esperienza. Ogni Soldato

può contribuire con Punti Esperienza per pagarne il costo.

Alcune carte Azione si riferiscono ad Attacchi "Stealth" (Furtivi). Devi avere un'Arma con la parola Stealth per eseguire un Attacco Stealth.

## Potenziamento (Upgunning)



Ogni volta che c'è una parentesi [ ] nel testo di una carta Azione, puoi pagare 1 Punto Esperienza per "Potenziare" la carta Azione. Potenziare una carta Azione consente di utilizzare gli effetti del bonus fra le parentesi della carta.

Play when you declare a Ranged Attack. Add 2[4] to your Attack Rolls.

*Esempio: una carta Steady Aim consente di aggiungere 2 al tuo tiro di Attacco. Se scegli di "Potenziare" la carta, paghi 1 XP per usare il beneficio*

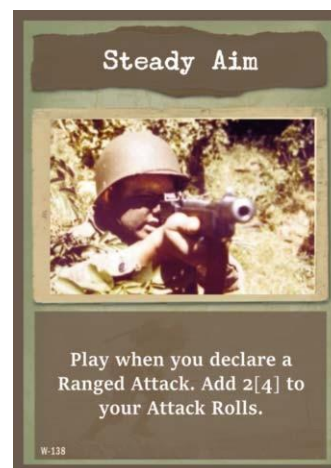
*fra parentesi e aggiungere 4 al tuo tiro di Attacco invece di 2.*

You [any Soldier] may perform a Move without spending an Action.

Alcune carte Azione dicono "Tu [qualsiasi Soldato]". Ciò significa che la carta può essere giocata a favore del Soldato, o

Potenziata a favore di un altro Soldato.

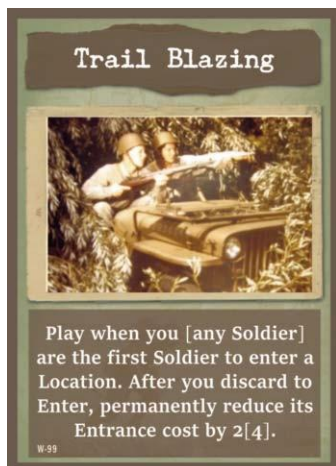
*Esempio: Puoi giocare una carta Reloading durante il Turno del Soldato per Ricaricare un'Arma per te, o potenziarla per Ricaricare un'Arma di un altro Soldato.*



Se la carta Azione non dice "[qualsiasi Soldato]", la carta può beneficiare solo il Soldato Giocatore che la gioca.

*Esempio: Puoi giocare una carta Steady Aim solo per te stesso.*

Ogni Soldato può contribuire con Punti Esperienza per Potenziare una carta Azione.



Pagate 1 punto Esperienza per Potenziare tutte le parentesi su una carta.

*Esempio: Puoi giocare una carta Trail Blazing per il tuo Soldato Giocatore e ridurre di 2 il costo di Entrata di un Luogo. O puoi Potenziarla per ridurre di 4 il costo di Entrata, giocandola per il tuo Soldato Giocatore o per un altro Soldato.*

## Corrispondenza delle Parole Chiave

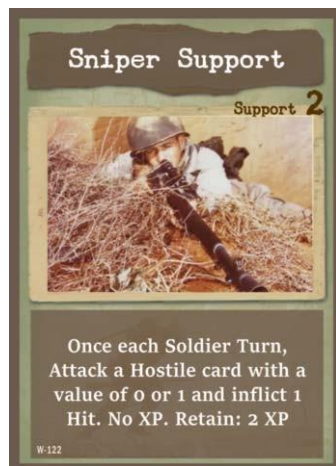
Alcune Carte Azione daranno un beneficio di un'Arma esclusivamente con la parola chiave corrispondente.



*Esempio: Stai usando un Fucile M1 con la parola chiave Ranged (a distanza). Puoi usare la carta Azione Steady Aim per migliorare il tuo attacco.*

*Esempio: Non è possibile usare la Steady Aim per migliorare l'attacco di una Granata perché la Granata non ha la parola chiave Ranged.*

## Carte Azione di Supporto



Alcune carte Azione hanno la parola Support accanto al loro costo di scarto.

Le carte Azione di Supporto richiedono lo scarto di Carte Azione da parte del Soldato che gioca la carta.

Scarta il numero di carte Azione indicato nell'angolo in alto a destra della carta e metti la carta Supporto accanto al tuo Soldato.

Gli altri Soldati Giocatore non possono scartare carte per rispondere a questa richiesta.

Le carte Supporto non traggono beneficio dalle Abilità delle Carte Soldato e dalle carte Azione.

*Esempio: Puoi giocare una carta Supporto Mortaio per attaccare una carta Ostile. Anche se il Supporto*

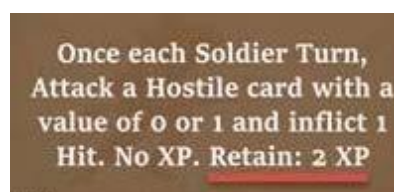
*Mortaio infligge Attacchi Esplosivi, non puoi giocare carte Azione che migliorano Attacchi Esplosivi.*

Queste carte possono essere tenute in gioco per più turni.

Una volta che la carta Supporto è in gioco guadagni il suo beneficio. Alla fine di ogni Turno del Soldato, puoi scegliere di scartare la carta o pagare il suo costo di Mantenimento (Retain) in Punti Esperienza. Se mantieni la carta, puoi usare di nuovo l'effetto della carta durante il Turno successivo.

*Esempio: Gioco la carta Azione di Supporto The Sniper e scarto 2 carte Azione dalla mia mano. Al termine del Turno del Soldato, pago 2 Punti Esperienza per mantenere la carta.*

Ogni Soldato può contribuire al costo di Mantenimento in XP di una carta Supporto.



*Esempio: Scarto 2 carte per mettere in gioco una carta Supporto Sniper. La uso per uccidere un Ostile su una carta Ostile con un valore di 0 o 1. Alla fine del Turno del*

*Soldato, un altro Soldato ed io spendiamo ciascuno 1 Punto esperienza per mantenere per un altro turno la carta Sniper. Dal momento che la carta Supporto The Sniper è già in gioco, non devo scartare più carte per tenerla in gioco.*

Solo le carte con la parola chiave "Retain" possono essere conservate.

## Carte Azione Furtiva



Alcune carte hanno la parola Covert accanto al loro costo di scarto.

Le carte Azione Furtiva si focalizzano sugli aspetti furtivi e silenziosi della guerra.

Queste carte richiedono lo scarto di Carte Azione da parte del Soldato che gioca la carta.

Scarta il numero di carte Azione (indicato nell'angolo in alto a destra della carta) per giocare la carta azione Furtiva.

Nessun'altro Soldato Giocatore può scartare carte per rispondere a questa richiesta.

## Carte Azione Iniziali

Ogni Soldato Giocatore ha una mano di Carte Azione che pesca, tiene, gioca o scarta durante la partita.



Ogni Mano di un Soldato Giocatore equivale alla sua Salute (Health) attuale.

Pesca per ogni Soldato Giocatore un numero di Carte Azione pari al suo valore di Salute (Health).

## SEQUENZA DI GIOCO

Effettuare i seguenti passi ad ogni Turno Missione fino a che la Missione è stata completata con successo o è fallita:

### Turno del Soldato

Tirare per le Condizioni Ambientali  
Pagando un'Azione, un Soldato può:

- Rimuovere 1 Soppressione
- Muovere
- Attaccare
- Ricaricare
- Scartare e Pescare
- Ingaggiare un Corpo a Corpo\*

\*Può richiedere più di 1 Azione

I Soldati possono anche fare liberamente le seguenti

Attività:

- Giocare una carta Azione\*
- Giocare una carta Luogo\*
- Attivare la carta Obiettivo
- Passare l'Attrezzatura ad altri Soldati
- Alleggerire il Carico
- Pagare i costi di Mantenimento

\*Può costare un'Azione se indicato sulla carta

### Turno dell'Ostile

- Pesca dei Rinforzi
- Attacco degli Ostili
- Avvicinamento degli Ostili
- Rimozione Segnalini Soppressione
- Avanzamento del Segnalino Tempo

Tutti i Soldati Giocatore hanno 2 Azioni che possono essere spese in ogni Turno del Soldato, se non diversamente indicato sulle loro carte.

I Soldati Senza-Giocatore e i Soldati di Squadra hanno le loro Azioni indicate sulle loro carte.

I Soldati possono giocare carte, usare Equipaggiamenti, dichiarare Attacchi e eseguire Azioni in qualsiasi ordine.

## Rimuovere 1 Soppressione



Spendi 1 Azione per rimuovere 1 segnalino Soppressione dal tuo Soldato.

Se un Soldato ha uno o più segnalini Soppressione sulla sua carta, può solo usare le sue Azioni per rimuovere Segnalini Soppressione fino a che non ne rimane nessuno sulla sua carta. Può anche giocare carte Azione che non richiedono un'Azione.

## MUOVERE



Spendi 1 Azione per Muovere ad un'adiacente carta Luogo.

Il tuo Soldato sarà sempre in una carta Luogo.

Ogni Soldato può muovere solo una volta durante ogni Turno del Soldato.

Il tuo Soldato può Muovere anche se ci sono Ostili nella sua carta Luogo.

## ATTACCARE

Spendi 1 Azione per Attaccare un Ostile.

Questa Azione è spiegata con più dettaglio nella sezione Attacchi dei Soldati.

## RICARICARE

Spendi 1 Azione per rimuovere un segnalino Munizione Vuoto da un'Arma. Se l'Arma ha dei segnalini Munizione rimanenti, l'Arma è ricaricata e può essere usata.

## Scartare e Pescare

Spendi 1 Azione per Scartare un qualsiasi numero di carte dalla tua Mano e Pescare carte fino a raggiungere la tua attuale dimensione della Mano.

## Ingaggiare Un Corpo a Corpo



Spendi il numero di Azioni indicato sulla carta Luogo per ingaggiare una carta Ostile a distanza 0 in un combattimento corpo a corpo.

I Soldati possono anche eseguire le seguenti Attività durante il Turno del Soldato. Queste Attività non hanno un costo Azione, a meno che non sia indicato su una carta.

*Esempio: Giochi una carta Luogo. Giocare una carta Luogo non costa un'Azione, ma la specifica carta Luogo che hai giocato dice "1 Azione per giocare". Questo è un esempio di una Attività che ha un costo Azione.*

## Giocare una Carta Azione

I Soldati possono giocare un qualsiasi numero di carte Azione.

Se non diversamente indicato sulla carta, non c'è alcun costo per giocare una carta Azione.

## Giocare una carta Luogo

Può essere giocata solo 1 carta Luogo in ogni Turno del Soldato.

Se non diversamente indicato sulla carta, non c'è alcun costo per giocare una carta Luogo.

## Attivare la carta Obiettivo

Qualsiasi Soldato in una carta Luogo che è adiacente all'Obiettivo, può attivare l'Obiettivo.

Non c'è costo per Attivare l'Obiettivo.



Rimuovere il segnalino inattivo e pescare gli Ostili per la carta Obiettivo. I Soldati non possono Muovere o Attaccare in una carta Obiettivo fino a che non è attivata.

## PASSARE L'ATTREZZATURA AD ALTRI SOLDATI

Passare liberamente Armi o Equipaggiamento ad altri Soldati Giocatore nel tuo attuale Luogo.

Puoi far cadere Attrezzatura nel tuo Luogo per un altro Soldato Giocatore che la raccoglie. Ciò non costa un'Azione.

I Soldati Senza-Giocatore possono raccogliere segnalini Munizione, purchè non abbiano più di quelle indicate sulla loro carta Arma.

Ogni Equipaggiamento e carta Arma, può essere usata solo da un Soldato ad ogni Turno di Gioco.

## ALLEGGERIRE IL CARICO

Scartare Armi, Equipaggiamento o Munizioni non costa un'Azione.

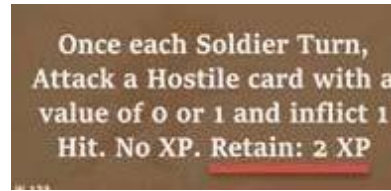
Questo è utile quando stai ricalcolando il valore in Punti Risorsa del tuo Team.

Quando ricalcoli, puoi scartare Equipaggiamento, Armi e Munizioni extra, per ridurre il valore in punti Risorsa del tuo Team. Se scarti Attrezzatura in questo modo, rimuovila dal gioco.

*Esempio: Il tuo Team vale 85 Punti Risorsa. Un soldato da 10 punti è Abbattuto, riducendo il tuo Team a 75 punti. Se puoi ridurre il tuo Team di 1 punto, potrai rientrare nell'intervallo 50-74 della Tabella Ostile. Scarta 1 Granata Mk2 per ridurre il tuo valore a 74.*

Hostiles	
29-	3
30-49	4
50-74	5
75-99	7
100-124	10
125	13

## PAGARE MANTENIMENTO



Qualsiasi Soldato può pagare il costo in XP per Mantenere le carte Supporto in gioco.

Se una carta Supporto non è mantenuta, scartala.

Una volta che tutti i giocatori hanno eseguito le loro Azioni, continua con la sequenza di Gioco.

## Esempio di un Turno del Soldato

*Durante una Missione con il Soldato Giocatore Hernandez e il Soldato Senza-Giocatore Allen, entrambi i Soldati hanno due Azioni e sono nello stesso Luogo. Hernandez usa un'Azione di Scartare e Pescare per riempire la sua Mano. Allen usa un'Azione per Attaccare un Ostile nel suo Luogo. Hernandez passa liberamente Munizioni ad Allen.*



*Hernandez poi gioca la carta Luogo Crops che è libero di giocare. Dopo aver pescato nuovi Ostili, Allen usa la sua seconda Azione per Muovere nella carta Luogo Crops.*

*Hernandez poi usa la sua seconda Azione per Entrare nella carta Luogo Crops. Entrambi i Soldati hanno ora terminato le Azioni.*



## Carte Indicatore di Luogo

Nel mazzo carte Azione ci sono diverse carte Indicatore di Luogo.

Quando peschi un indicatore di Luogo, scarta la carta indicatore e pesca immediatamente una carta Luogo dal mazzo carte Luogo. Aggiungi la carta Luogo alla tua mano.

## Carte Luogo

Le carte Luogo descrivono il territorio che attraversi nel cammino verso il tuo Obiettivo.

Il testo su una carta Luogo si applica solo a quella carta Luogo.

Le carte Luogo hanno alcune informazioni simili alle carte Missione e Obiettivo.

- 1 – **Nome del Luogo:** Non influisce sul gioco.
- 2 - **Rinforzi:** L'esatto valore in punti di carte Ostile che possono arrivare in questo Luogo durante ogni fase di Pesca dei Rinforzi del turno Ostile.
- 3 – **Costo di Entrata:** Ogni carta Luogo ha un costo di Entrata nel suo angolo in alto a destra. Ogni Soldato deve scartare questo numero di carte Azione prima di entrare nel Luogo. I Soldati Giocatore possono scartare per i Soldati Senza- Giocatore ed i Soldati di Squadra. I

Solati Giocatore non possono scartare carte per altri Soldati Giocatore.

*Esempio: Devi scartare 2 carte Azione dalla tua mano prima di poter entrare in una carta Luogo con un costo di Entrata di 2.*

4 – **Costo di Gioco:** il costo per giocare una carta Luogo è indicato sulla carta:

**Freetoplay (Gioca Gratis):** Questa carta non costa Azioni o punti Esperienza per essere giocata.

**Action (Azione):** il Soldato che gioca il Luogo deve spendere il numero indicato di Azioni.

**Pagare Punti Esperienza:** devi spendere il numero indicato di Punti Esperienza per giocare la carta. Ogni Soldato può contribuire con i suoi punti Esperienza per pagare il costo.

Questa sezione contiene anche altre parole e note speciali.

5 – **Ingaggio in Corpo a Corpo:** il costo per ingaggiare un Combattimento Corpo a Corpo.

6 - **Ostili:** Quando piazzati una carta Luogo, pesca dal mazzo degli Ostili.

Il valore totale in punti Esperienza di carte Ostile che appare in un Luogo dipende dal valore totale dei punti Risorsa del tuo Team. Questo è uguale al valore in Risorse della carta Missione.

Hostiles	
29-	4
30-49	5
50-74	6
75-99	8
100-124	11
125	14

*Esempio: il tuo Team inizia il gioco con 120 Punti Risorsa. Quando piazzati la carta Luogo Pasture, peschi carte Ostile fino a raggiungere un totale pari o maggiore di 11 punti Esperienza di carte ostile.*



Ogni carta ostile ha il suo valore di Punti Esperienza (XP) stampato nell'angolo in alto a destra.

Pesca le carte Ostile una alla volta, calcolando mano a mano il totale in Punti Esperienza di carte Ostile che stai pescando. Quando peschi una carta che porta il totale dei punti Esperienza di carte Ostile uguale o superiore al valore indicato sulla carta Luogo, interrompi la pesca di carte.

Hostiles	
29-	3
30-49	4
50-74	5
75-99	7
100-124	10
125	13

*Esempio: il mio Team ha un valore in Risorse di 40. Quando gioco il Luogo Ford, devo pescare carte Ostile fino a raggiungere il valore Ostile di 4. Io pesco un Fuciliere (valore 1), un Granatiere (valore 0) e un ufficiale (valore 3). Smetto di pescare carte perchè il totale in Punti Esperienza è uguale o superiore al valore Ostile della carta Luogo.*

Dopo aver pescato carte Ostile per un nuovo Luogo, puoi immediatamente spendere Azioni per Attaccare le carte Ostile appena collocate.



## Condizioni Ambientali



Le carte con la parola Environment appaiono nelle Espansioni sulla Russia.

Alcune carte Luogo hanno la parola "Environ" (Environment). I Soldati in queste carte devono sopportare condizioni ambientali particolarmente dure.

Per superarle, ogni Soldato, all'inizio del Turno del Soldato, deve tirare su un dado da 10 un valore pari o superiore a quello indicato.

*Esempio: La carta Forest Road rappresenta un Ambiente Freddo. Ogni Soldato per sopportare il freddo deve tirare un 6 o più.*

Se il Soldato fallisce il suo tiro, devi o scartare uno dei suoi segnalini Hardy (Resistente), o subire una Ferita, o subire una Soppressione.



Quando scegli di giocare una Missione in una Regione con condizioni ambientali sulle carte Luogo della Regione, usa i segnalini Hardy per tener conto dei rimanenti segnalini Hardy di ogni Soldato. I Soldati iniziano con 0 segnalini Hardy, se non diversamente indicato sulle loro carte..

*Esempio: Missioni che hanno luogo in Russia hanno la condizione ambientale "Freddo".*

*Esempio: In futuro, aggiungeremo un'Espansione che avrà luogo in Nord Africa e sarà caratterizzata da Luoghi con condizioni ambientali di "Caldo".*

Ulteriori segnalini Hardy possono essere guadagnati attraverso le carte Stato di Servizio, carte Equipaggiamento e carte Abilità.

Una volta assegnati, non puoi spostare i segnalini Hardy su un altro Soldato.



Indipendentemente dal numero di Soldati in gioco, può essere piazzata solo una nuova carta Luogo durante ogni Turno del Soldato.

All'inizio del gioco, se nessun giocatore inizia con una carta Indicatore di Luogo, devi spendere Azioni per Pescare e Scartare fino a quando qualcuno pesca una carta Indicatore di Luogo.



Gioca ogni carta Luogo sullo Schermo Tattico, adiacente alla precedente carta Luogo giocata lungo il percorso.

Puoi giocare una carta Luogo anche se tu non sei nella precedente carta Luogo ma, in quest'ultima, ci deve essere un Soldato qualsiasi nel momento in cui si colloca il nuovo Luogo.

Quando giochi una carta Luogo, pesca immediatamente carte Ostile in base al valore dei Punti Risorsa del Team.

### ASSEGNAZIONE OSTILI

Quando peschi una carta Ostile, pesca un segnalino Bersaglio Ostile dalla tazza per vedere quale Soldato sarà attaccato dall'Ostile. Gli Ostili su quella carta avranno come bersaglio



quel Soldato in ogni Turno fino a che la carta Ostile (o il Soldato) verrà ucciso.

Se il Soldato preso di mira dalla carta Ostile muove fuori dal Raggio dell'Ostile, la carta Ostile non potrà Attaccare fino a che il bersaglio non rientra nel Raggio.

Un Soldato può essere bersaglio di più di una carta Ostile.

Se un Soldato viene Ucciso, rimuovere tutti i suoi segnalini Bersaglio Ostile dalla tazza. Pescare un nuovo segnalino Bersaglio, per ogni Ostile che stava bersagliando il Soldato Ucciso.

*Esempio: Hai 3 Soldati in Missione. Giochi un Luogo e peschi un Fuciliere, un Granatiere e un Ufficiale. Pesca 1 segnalino Bersaglio Ostile dalla tazza per ogni Ostile.*

*Peschi un segnalino #1" per il Fuciliere, un "#2" per l'Ufficiale e un altro "#1" per il Granatiere.*



*Durante il Turno di Attacco Ostile, il tuo Soldato #1 è Ucciso. Rimuovi i segnalini #1 da ogni carta Ostile e dalla tazza. Rimpiazza quei segnalini. Il Fuciliere ora bersaglia il Soldato #3 e il Granatiere ha come bersaglio il Soldato #2. L'Ufficiale continua a bersagliare il Soldato #2.*

Quando uccidi una carta Ostile rimetti i suoi segnalini Bersaglio nella Tazza.



## ENTRARE IN UN LUOGO



Il tuo Soldato può muovere solo in una carta Luogo che è adiacente al tuo attuale Luogo.

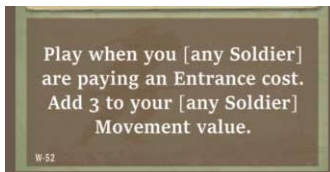
Per muovere in un'adiacente carta Luogo spendi 1 Azione.

Ogni Soldato può muovere solo una volta durante ogni Turno del Soldato.

Per muovere nel Luogo devi scartare carte Azione pari al costo di Entrata della carta Luogo.

Paga il costo di Entrata prima di entrare nel Luogo.

Il valore di Movimento del tuo Soldato, l'Equipaggiamento e le carte Azione possono ridurre il numero di carte che è necessario scartare.



*Esempio: la carta Azione The Advance aggiunge 3 al tuo valore di Movimento. Se hai un valore Movimento di 2 e giochi la carta Advance, hai un valore di Movimento di 5.*

Le carte Azione che un Soldato Giocatore scarta per il suo Movimento possono provenire solo dalla sua mano di Carte Azione.

Gli scarti di movimento di un Soldato Senza-Giocatore o un Soldato di Squadra possono provenire dalla mano di Carte Azione di un qualsiasi Soldato Giocatore.

Pesca carte Ostile solo quando è piazzata una nuova carta Luogo. Non pescare nuove carte Ostile quando muovi in una carta Luogo piazzata precedentemente.

*Esempio: Tutti i Soldati sono nella carta Luogo Ford. Giochi la carta Luogo The Marsh, adiacente alla carta The Ford. Peschi Ostili.*

*Esempio: Hernandez è nella carta Missione e l'NPS Allen è nell'adiacente carta Luogo Ford. Quando Hernandez muove nella carta Luogo Ford, non bisogna pescare carte Ostili.*

## Penalità degli Ostili

Alcune carte Ostile aumentano il costo di Entrata del Luogo.



*Esempio: Il Luogo The Marsh ha un costo di Entrata di 4. Nel Luogo c'è un Sniper Team e un Machinegun Team. Lo Sniper Team aggiunge 2 al costo di Entrata e il Machinegun Team aggiunge un ulteriore 2. Un Soldato deve scartare 8 carte per entrare nel Luogo.*

Quando una carta Ostile subisce Soppressioni e Uccisioni, la sua penalità di Entrata si riduce. I numeri separati da barre si riferiscono alle colonne del grafico di Attacco della carta Ostile



*Esempio: Quando lo Sniper Team non ha Soppressioni o EKIA, usa la colonna "2". Si aggiunge +2 al costo di Entrata.*

*Quando lo Sniper Team subisce 1 Soppressione o EKIA, usa la colonna "1". Ora si aggiunge +0 al costo di Entrata.*

Ciò rende di vitale importanza Sopprimere o Uccidere alcuni Ostili da 1 carta Luogo di distanza, per ridurre il costo di Entrata.

Un Soldato può spendere 1 Azione per Attaccare una qualsiasi carta Ostile che si trova entro il raggio della sua Arma.

Puoi usare la stessa Arma o un'Arma diversa in ogni Attacco.

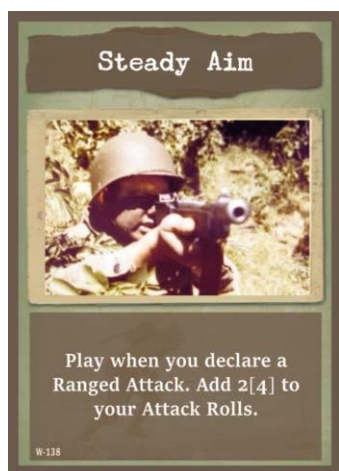
In ogni Attacco puoi bersagliare la stessa Carta Ostile o una diversa, fino a che la carta Ostile rimane entro il Raggio dell'Arma.

Ogni Attacco può infliggere solo 1 risultato di EKIA o 1 di Soppressione, indipendentemente dal numero di dadi lanciati nell'Attacco.

I Soldati di Squadra usano la loro Tabella di Attacco per tirare 1 dado Attacco a Distanza e 1 dado Distruzione della Copertura.

## Modificatori di Attacco

Se un modificatore cambia un tiro di Attacco, esso modifica tutti i tiri di dado dell'Attacco.



*Esempio: Una carta Steady Aim aggiunge 2 al tuo tiro di Attacco. Se spari in modalità Auto aggiungi 2 a ciascuno dei tuoi 3 tiri di dado.*



**Kill (Uccidere):** Se uno dei tuoi tiri di Attacco è uguale o superiore al valore per colpire dell'Arma a quella distanza – e – il tuo tiro per distruggere la Copertura è uguale o superiore al valore di Copertura dell'Ostile, tu uccidi l'Ostile.

Se il tuo Attacco infligge una uccisione, piazza un segnalino EKIA (Nemico Ucciso In Azione) sulla carta Ostile per registrare l'Uccisione.



**Suppress (Sopprimere):** Se uno dei tuoi tiri di Attacco è uguale o superiore al valore per colpire dell'Arma a quella distanza – o – il tuo tiro per distruggere la Copertura è uguale o superiore al valore di Copertura dell'Ostile, ma non entrambi, tu Sopprimi l'Ostile.

Quando infliggi una soppressione, piazza un segnalino Sopprimere sulla carta Ostile.

**Nessun Effetto:** Se tutti i tuoi tiri di Attacco sono inferiori al valore per colpire dell'Arma a quella distanza – e – il tuo tiro per distruggere la Copertura è inferiore al valore di copertura dell'Ostile, l'Ostile non subisce alcun effetto.

Per mostrare meglio la relazione tra il tiro di Attacco e il tiro di distruzione della Copertura, ecco la Tabella d'Attacco presente sullo Schermo Tattico:

		Attack Roll	
		Miss	Hit
Defeat Cover Roll	Fail	No Effect	Suppress
	Succeed	Suppress	Kill

## ATTACCO E DISTRUZIONE COPERTURA

Mode Rolls	
Semi	1
Auto	3

Per Attaccare con un'Arma, tira un numero di dadi da 10 in base alla Modalità del tuo Attacco, così come un dado da 6 per distruggere la Copertura del bersaglio.

Roll	Attack (Range 0)
2-	Miss
3-7	1 Wound
8-9	3 Wounds
10+	Kill

Has Cover 2 at Range 0. Fearless. Penetration 4.

Quando viene attaccato, il bersaglio ha la possibilità di beneficiare della Copertura. Per superare la Copertura del bersaglio, l'attaccante deve

tirare su un dado da 6 un numero uguale o superiore al valore di Copertura del bersaglio. Ci sono tre possibili risultati:



*Esempio: Hai un M1918A2 Machine Gun e stai sparando all'Ostile Recruits a Raggio 0 (essi sono nel tuo stesso luogo).*

*Hai bisogno di un tiro di Attacco di 7 o più e di un tiro di 2 o più per distruggere la Copertura.*



Esempio di Attacco #1: Scegli la Modalità Auto, tiri 3 dadi di Attacco e ottieni un 2, 8 e 9. Tiri anche un 5 per la distruzione della Copertura + 1 di Penetrazione per un totale di 6. Hai Colpito con il tuo Attacco e hai distrutto la Copertura dell'Ostile. Infliggi 1 Uccisione sulla carta Recruits. Piazza 1 segnalino EKIA sulla carta. Un altro EKIA eliminerà questo Ostile.



Esempio di Attacco #2: Scegli la Modalità Semi. Tiri un 4, mancando il tuo Attacco, ma tiri un 4 (+1) per la Copertura, distruggendola. Hai Soppresso 1 Recruit. Piazza un segnalino Soppressione sulla Carta.

Ogni numero nel Reticolo su una carta Ostile rappresenta un Ostile.

Se una carta Ostile ha più Ostili, un solo Ostile viene Soppresso con ogni risultato di Soppressione o Ucciso con un risultato di Uccisione.

Quando Uccidi un Ostile, puoi piazzare un segnalino EKIA sulla carta, o sostituire un segnalino Soppressione precedentemente piazzato con un segnalino EKIA, fino a quando tutti gli Ostili sulla carta hanno un segnalino EKIA.



Esempio: Un carta Ostile Ambushers ha un segnalino EKIA e un segnalino Soppressione. Infliggi un Uccisione. Puoi piazzare un segnalino EKIA sulla carta Ambushers, o sostituire il segnalino Soppressione con un segnalino EKIA.

Ogni Ostile su una carta può avere solo un segnalino EKIA o un segnalino Soppressione. Se infliggi una Soppressione e tutti gli Ostili hanno già un segnalino EKIA o un segnalino Soppressione, il tuo Attacco non ha effetto.

Esempio: Una carta Ostile ha il numero 3 nel suo Reticolo, ad indicare 3 Ostili Ambushers. La carta ha già 2 segnalini Soppressione ed 1 segnalino EKIA. Il tuo Attacco infligge una Soppressione. Che non ha effetto.

Se il tuo Attacco infligge l'ultima Uccisione su una carta Ostile, scarti la carta Ostile e guadagni il numero di Punti Esperienza indicati sulla carta Ostile. Piazza i segnalini Esperienza sulla carta del Soldato che ha eseguito l'uccisione finale.

Ogni Stella su un segnalino Esperienza equivale ad 1 Punto Esperienza.



Esempio: Hernandez infligge la seconda ed ultima Uccisione su una carta Machinegun Team. Scarta la Machinegun Team ed aggiungi 3 Punti Esperienza alla carta Soldato Hernandez.



## Ricaricare

Se uno dei tuoi tiri di Attacco è pari o inferiore al numero di Ricarica dell'Arma, la tua Arma ha esaurito le Munizioni durante l'Attacco. Non puoi usare di nuovo l'Arma fino a che non la ricarichi.

Range	0	1	2
Reload	2	2	2
Hit	7	8	9
Mode Rolls			
Semi	1		
Auto	3		

Esempio: Un M1918A2 Machine Gun colpirà un Ostile a Raggio 0 con un tiro di 7 o più. Se l'Ostile è a Raggio 1, devi tirare un 8 o più. Se uno qualsiasi dei tiri di Attacco è 2 o meno l'Arma esaurisce le Munizioni durante l'Attacco.

Esempio: Il tuo M1918A2 esaurisce le Munizioni con un tiro di 2 o meno su un qualsiasi tiro di Attacco. Spari in modalità Auto ad un Ufficiale e tiri un 1, 4 e 9 per i tuoi Attacchi e un 5 per distruggere la Copertura. Uccidi l'Ufficiale, e il tuo M1918A2 esaurisce le Munizioni.

I modificatori di Attacco non cambiano il tuo tiro fino a dopo il controllo per la Ricarica.



Esempio: A causa di Abilità Equipaggiamento e carte Azione hai accumulato un +5 in questo Attacco contro

1 Recruits col tuo M1918A2 a Raggio 0. Spari in Modalità Semi e tiri un 2 e distruggi la Copertura con un tiro di 3. Per prima cosa fai un controllo per la Ricarica. Hai tirato un 2 (o meno), quindi hai esaurito le Munizioni. Dopo, applichi il modificatore di +5 per portare il tuo Attacco a 7. Il risultato del tuo Attacco è 1 EKIA e sei anche a corto di munizioni.

## Esplosione e Spray

Le Armi esplosive, come le Granate, contengono la parola "Explosion". Le Armi che sparano raffiche di proiettili, come le mitragliatrici, hanno la parola chiave "Spray".

Per le Armi Esplosive o Spray tira l'indicato numero di dadi di Attacco.

Indipendentemente dal numero di dadi lanciati per l'Attacco, solo il tiro di un dado distrugge la Copertura.

A differenza di altri Attacchi, ogni dado di Attacco Esplosivo e Spray ha la possibilità di infliggere un Mancato, un Soppresso o Un ucciso. Risolvi ogni tiro di Attacco contro la carta Ostile.

Le Soppressioni e le Uccisioni non si ripercuotono sulle altre Carte Ostile.



*Esempio: Lanci una Granata ad una carta Mortar Team con 4 Ostili. Tiri un 5 per distruggere la Copertura (+1 di Penetrazione per un totale di 6), che è un successo. I tuoi tiri di Attacco sono: 2, 7, 6 e 9. Infilgi due Uccisioni e 2 Soppressioni.*

*Esempio: Lanci una Granata ad una carta Sniper Team con 2 Ostili. Tiri un 1 per la distruzione della Copertura (+1 di Penetrazione, per un totale di 2) e fallisci. I tuoi tiri di Attacco sono: 2, 10, 7 e 9. Infilgi 3 Soppressioni, ma la terza non ha effetto in quanto ci sono solo 2 Ostili.*

## Combattimento Furtivo



Alcune Armi hanno la parola Stealth.

La prima volta che ogni Soldato esegue un Attacco Stealth durante un Turno del Soldato, ottiene in automatico un risultato di 6 per la distruzione della Copertura.

*Esempio: Hernandez attacca con il suo coltello Ka-Bar. Dato che è il suo primo Attacco Stealth in questo Turno, il suo tiro per la distruzione della Copertura è in automatico un 6.*

## Combattimento Corpo a Corpo

Ci sono due tipi di combattimento corpo a corpo: Disarmato e Mischia. Un combattimento disarmato si ha quando un Soldato non ha un'Arma da Mischia. Il combattimento in Mischia si ha quando il Soldato sta usando un'Arma da Mischia per Attaccare, come può essere un pugnale o una baionetta. Le stesse regole valgono per entrambi i tipi di Attacco.

Per eseguire un Attacco in Corpo a Corpo, il tuo Soldato deve essere nella stessa carta Luogo dell'Ostile (Raggio 0).



Oltre ad essere nello stesso Luogo, devi scegliere una carta Ostile nel tuo Luogo e pagare il numero di Azioni indicato dal valore di combattimento in corpo a corpo del Luogo al fine di ingaggiare l'Ostile.



Piazza il segnalino Corpo a Corpo col numero del tuo Soldato sulla carta Ostile ingaggiata. Un Soldato può affrontare solo 1 Ostile alla volta.

*Esempio: Paga 1 Azione e scarta normalmente per Entrare in un Luogo. Il Luogo ha un costo Corpo a Corpo di 1, così paghi l'Azione, scegli l'Ostile e piazza il tuo segnalino Corpo a Corpo. Ciò usa entrambe le tue Azioni. Al successivo Turno, esegui un Attacco in Corpo a Corpo e uccidi l'ultimo Ostile sulla carta. Se desideri affrontare un altro Ostile in quel Luogo, devi pagare di nuovo il costo di 1 Azione per l'Ingresso.*

Puoi mettere da parte Azioni per pagare il costo del Corpo a Corpo. Queste non possono essere usate per nient'altro. Perdi le Azioni messe da parte se esegui una qualsiasi altra azione mentre che esse sono salvate. Una volta pagato il costo di un Corpo a Corpo, perdi tutte le rimanenti Azioni messe da parte.

Gli Attacchi in Corpo a Corpo non possono avere come bersaglio Strutture, Aerei o Veicoli.

## COMBATTIMENTO DISARMATO



Se spendi un'Azione per eseguire un Combattimento Disarmato, tiri un d10 e un d6 normalmente.

Devi tirare un Attacco di 10 o superiore per Colpire, e tirare per distruggere la Copertura normalmente.

Aggiungi il modificatore HtH del tuo Soldato al tuo tiro di Attacco.

*Esempio: Hernandez è nello stesso luogo con un Ostile. Il Luogo ha un costo Azione di Combattimento Corpo a Corpo di 2. Il Fucile di*

*Hernandez non ha munizioni. Egli salva la sua ultima Azione durante il suo Turno e dichiara che la sta mettendo da parte per pagare il costo di un Corpo a Corpo. Durante il Turno Ostile, l'Ostile attacca un altro Soldato e lo manca. Durante il Turno di Hernandez, questi spende 1 Azione e la sua Azione Salvata per pagare il costo dell'Azione di Corpo a Corpo. Piazza il segnalino di Corpo a Corpo sull'Ostile. Paga 1 Azione per Attaccare e tira il suo Attacco. E' fortunato e tira un 10 per il suo Attacco e un 5 per la Distruzione della Copertura. L'Ostile ha una Copertura di 2. Egli piazza un segnalino EKIA sull'Ostile.*

## Combattimento in Mischia



Se spendi un Azione per eseguire un Combattimento in Mischia, scegli la tua Modalità.

Per colpire, devi tirare su un qualsiasi dado di Attacco il valore di Attacco dell'Arma o un valore superiore.

Usa il modificatore "Pen" (Penetrazione) dell'Arma per cambiare il tuo tiro sulla Copertura.

Ogni Attacco in Mischia non può infliggere più di 1 Uccisione o Soppressione.

*Esempio: Continuando l'esempio precedente di Hernandez nelle regole sul combattimento disarmato...Nel corso del Turno, un altro Soldato muove nel Luogo di Hernandez. Il nuovo Soldato ha una Baionetta. Questi dà la baionetta a Hernandez che la attacca al suo Fucile. Durante il successivo Turno, Hernandez Attacca lo stesso Ostile. Dal momento che Hernandez sta continuando ad Attaccare lo stesso Ostile, non ha bisogno di pagare di nuovo il costo per l'Azione di Combattimento Corpo a Corpo del Luogo. Egli sta Attaccando un Ostile che ha un 2 di Copertura con una Baionetta. Sceglie la modalità "Normale" e tira 2 dadi di Attacco (i tiri sono: 3 e 10) e 1 dado per la Distruzione della Copertura (il tiro è un: 4). Egli ha un modificatore HtH di +0 A causa della Modalità di Attacco "Normale", ha bisogno di tirare un 10 per Colpire. Il 10 è un successo. Poiché egli ha uno o più tiri di Attacco riusciti e un tiro per la Distruzione della Copertura riuscito, infligge 1 EKIA sulla carta Ostile.*

## Armi da Lancio



Tutti gli Attacchi con armi da lancio hanno un Raggio di Attacco di 0.

Se Attacchi usando la Modalità da Lancio dell'Arma, non puoi usare ancora l'Arma fino a che quella carta Ostile è Eliminata. Devi essere nel suo Luogo.

*Esempio: Lanci il tuo coltello M3 ad una carta Ostile a Distanza 0.*

*Indipendentemente dal risultato del tuo Attacco, non puoi usare di nuovo quel coltello*

*fino a che quella carta Ostile viene eliminata e tu stai ancora nel suo Luogo.*

## Carte Ostile

Non appena peschi carte Ostile, mettile a faccia in sù sullo Schermo Tattico accanto alla loro carta Luogo.

1 – **Titolo:** Nome dell'Ostile

2 – **Reticolo:** Numero di Ostili su una carta.

*Esempio: Devi infliggere 5 Uccisioni per eliminare la carta Stragglers.*

3 – **Valore Ostile e Punti Esperienza:** Il numero nell'angolo superiore destro mostra il valore in Punti Esperienza della carta Ostile. Usa questo valore quando stai pescando Ostili per una nuova carta Luogo, o per i Rinforzi. Inoltre, un Soldato ottiene questo numero di Punti Esperienza quando Uccide l'ultimo Ostile sulla carta.

Devi uccidere tutti gli Ostili sulla carta prima di poter reclamare i Punti Esperienza della carta.

4 – **Livello dell'Ostile:** All'inizio di una Missione, scegli tra Ostili di Prima Linea (F) e i più difficili Ostili d'Elite (E). Tutti gli Ostili del tuo mazzo Ostile devono essere dello stesso livello.

5 – **Evento:** Quando piazzati un Ostile con la parola Evento, pesca immediatamente una carta dal mazzo Evento. Aggiungi l'Evento al Luogo dell'Ostile.

6 – **Raggio d'attacco e Tabello D'attacco:** Gli Ostili usano la Tabella



sulla loro carta per Attaccare il loro Soldato bersaglio.

*Esempio: Gli Stragglers usano la Colonna "5" se nessun Stragglers è Soppresso o Ucciso. Usano la Colonna "4-3" se 1 o 2 Stragglers sono Soppresi o Uccisi. Usano la Colonna "2-1" se 3 o 4 Stragglers sono Soppresi o Uccisi.*



Alcune carte Ostile hanno un effetto, ma nessun tiro di dado o Tabella di Attacco. Questo testo è attivo solo se sulla carta c'è almeno un Ostile che non è Soppresso o Ucciso e l'Ostile è entro il Raggio indicato.

*Esempio: Se il Large Truck è entro la Distanza di 2 dal suo Soldato bersaglio, pesca una carta Rinforzo per il Large Truck durante la fase Pesca Rinforzi. Se la carta pescata ha un valore di 0, 1, 2, 3, o 4, metti l'Ostile nel Luogo del Truck. Se il valore dell'Ostile è 5 o più, scartalo.*



Alcune carte Ostile hanno un effetto Reinforce oltre alla Tabella d'Attacco. Questo testo è sempre attivo sulla carta se c'è almeno un Ostile che non è stato Soppresso o Ucciso.

*Esempio: Reinforce e Inspire dell'Ufficiale è attivo a meno che non viene Soppresso. L'effetto Screened by è sempre attivo.*

**7 - Copertura:** I Soldati devono tirare questo numero o uno più alto su un dado da 6 per distruggere la Copertura dell'Ostile durante un Attacco.

*Esempio: Quando attacchi gli Stragglers, il Soldato deve tirare un d10 per eseguire l'attacco, e un d6 per neutralizzare la Copertura degli Stragglers. Se su un D6 ottiene 1 o più, la Copertura è stata distrutta.*



**8 - Note Speciali:** Alcuni Ostili hanno speciali note in fondo alle loro carte. Questo testo è attivo solo se sulla carta c'è almeno un Ostile che non è stato Soppresso o Ucciso.

*Esempio: Se il Machinegun Team non è stato Soppresso o Ucciso, il tuo Soldato deve pagare 2 scarti extra per Entrare nel suo Luogo.*

Qui si possono trovare ulteriori parole chiave come: Fearless, Rear-most, etc.. Una spiegazione di queste parole può essere trovata nel foglio della Parole Chiave.



Pesca immediatamente una carta Evento dopo aver pescato una carta Ostile con la parola Evento. Se l'Evento interessa un Luogo, piazza la carta Evento accanto al Luogo per cui è stata pescata.

Pescare una carta Evento solo se l'Ostile entra in gioco.



*Esempio: Durante la pesca dei Rinforzi, pesco un Ostile di valore 2 con la parola Evento, ma il valore di Rinforzo del Luogo è solo 0-1. La carta Ostile non entra in gioco. La scarto e non pesco una carta Evento.*

Alcune carte Evento indicano che puoi pagare Punti Esperienza per annullare l'Evento. Questi XP devono essere pagati immediatamente dopo che tutte le carte Ostile ed Evento sono state pescate. Possono essere pagati da qualsiasi Soldato.

**1 - Nome dell'Evento**

**2 - Effetto di Gioco:** Alcuni effetti si risolvono quando la carta è pescata, altri continuano ad applicarsi in quel Luogo.



I Soldati possono interrompere il Turno dell'Ostile solo per giocare carte Azione, usare Armi, o Equipaggiamento quando è espressamente indicato che possano essere usate durante il Turno Ostile.

## Pescare i Rinforzi

Pescare una carta Ostile per ogni carta Luogo con un Soldato, e per ogni Luogo con la parola Always Reinforce.



Ogni carta Ostile ha un valore in alto a destra. Quando peschi una carta Ostile, confronta questo valore col valore di Rinforzo sulla carta Luogo. Se corrispondono, aggiungi

la carta Ostile al Luogo.

Se il valore in punti non corrisponde, non pescare un'altra carta Rinforzo.

*Esempio: Il valore di Rinforzo del tuo Luogo è 0-2. Quando peschi una carta Rinforzo Ostile, controlla il suo valore. Se è 0, 1 o 2, aggiungi quell'Ostile alla tua carta Luogo e pesca il suo segnalino Bersaglio Ostile. Se non è uno 0, 1 o 2, scarta la carta Ostile.*

*Esempio: Il Luogo The Crops ha un valore di Rinforzo di 0-2. Peschi un Ufficiale con valore 3. Scarta la carta Ufficiale.*

*Esempio: Il luogo The Crops ha una valore di Rinforzo di 0-2. Peschi The Recruits con valore 1. Aggiungi la carta The Recruits alle altre carte Ostili nella carta Luogo The Crops e peschi un Segnalino bersaglio Ostile dalla tazza per la carta Recruits.*

Non pescare una carta per i Luoghi che non prevedono Rinforzi ("None" Reinforce).

## Attacco degli Ostili

Risolvere gli Attacchi per tutte le carte Ostile che sono nel Raggio dei loro Soldati bersaglio.

*Esempio: Un Ostile ha un Raggio di "0-2". L'Ostile attacca il suo Soldato bersaglio quando il Soldato è a Distanza 0, 1 o 2.*

Le carte Ostile tirano i dadi per Attaccare. Consulta la loro Tabella di Attacco per determinare gli effetti del loro tiro di Attacco.

Le carte Ostile che hanno numeri superiori all'uno nel loro reticolo hanno più colonne sulla loro Tabella di Attacco. I numeri in cima ad ogni colonna indicano il numero di Ostili rimanenti che non sono stati uccisi o Soppressi.



*Esempio: Se hai Soppresso un Ostile sulla carta Flankers, questi attaccheranno usando la colonna per i 2 rimanenti Flankers. Un tiro di Attacco di 5-8 infligge 1 Ferita.*

Non più di un segnalino Soppressione può essere piazzato su una carta per ogni Ostile. Se tutti gli Ostili sulla carta hanno già un segnalino EKIA o Soppressione, ignora qualsiasi ulteriore risultato

di Soppressione inflitto sulla carta Ostile.

*Esempio: Se 2 Flankers sono vivi e non Soppressi quando attaccano, i Flankers infliggono una Ferita con un 5-8*

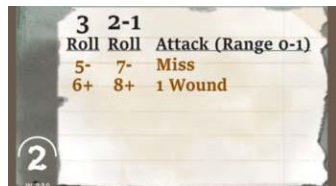


e 2 Ferite con un tiro di 9 o più.

Esempio: Se 1 Flanker è Morto ed 1 è Soppresso, c'è solo 1 Flanker attivo. Il Flanker infligge 1 Ferita con un tiro di 7 o più. Non può infliggere 2 Ferite.

Esempio: Se un Flanker è Ucciso e altri 2 sono Soppressi, non ci sono Flankers attivi sulla carta Ostile. La carta Flankers non Attacca durante questo Turno.

## Raggio dell'Arma e Tabella di Attacco



3	2-1	Roll Roll	Attack (Range 0-1)
5-	7-	Miss	
6+	8+	1 Wound	

Quando una carta Ostile Attacca un Soldato, tira un d10 per l'Attacco e un d6 per la distruzione della Copertura del Soldato.

Ogni tipo di carta Ostile ha una Tabella di Attacco unica.

Usa la tabella di Attacco normalmente per determinare il risultato dell'Attacco in base al successo dei tiri di dado.



Esempio: Il tiro di Attacco dell'Ostile indica 2 Ferite, ma il suo tiro per eliminare la Copertura del Soldato fallisce. Il Soldato subisce una Soppressione.

Il tiro di Attacco dell'Ostile indica un Mancato e il tiro per la Copertura è pari o superiore

alla Copertura del Soldato. Il Soldato subisce una Soppressione.

Il tiro di Attacco dell'Ostile indica un Mancato e il tiro per la Copertura è inferiore alla Copertura del Soldato. Il Soldato non subisce alcun effetto.



Il tiro di Attacco dell'Ostile indica 1 Ferita e il suo tiro per la Copertura elimina con successo la Copertura del Soldato. Il Soldato subisce 1 Ferita.

## Avvicinamento degli Ostili

Se una carta Ostile ha 1 o più segnalini Soppressione, non può Muoversi.

Tutte le carte Ostili che sono fuori Raggio muovono di una carta Luogo più vicino al loro Soldato bersaglio. Se una carta Ostile è nel Raggio del suo bersaglio, la carta Ostile non si muove.

Esempio: I Flankers hanno preso di mira il Soldato #2, NPS Allen, ma Allen è a distanza 2 dai Flankers. Muovi i Flankers di 1 Luogo più vicino ad Allen, durante la fase di Avvicinamento.

Esempio: I Flankers, che hanno Raggio 1, hanno preso di mira il Soldato #2 Allen, ma Allen è a Distanza 2 dai Flankers. I Flankers hanno un segnalino Soppresso sulla loro carta. I Flankers non possono Attaccare perché sono fuori raggio e non possono muovere perché hanno un segnalino Soppresso.



Alcuni Ostili non Attaccano i tuoi Soldati, ma applicano un effetto dannoso. Se il Soldato bersaglio è fuori dal Raggio dell'Ostile ( e l'Ostile non ha una Soppressione), muovi l'Ostile di una carta Luogo più vicino al suo Soldato bersaglio.

Esempio: Il Large Truck pesca un Rinforzo ad ogni Turno, durante la fase di Pesca dei Rinforzi. Se è a più di 2 carte Luogo di distanza dal Soldato bersaglio, non pesca una carta Rinforzo.

Muovi il Large Truck di un Luogo più vicino al suo Soldato bersaglio durante la fase di Avvicinamento.

## Rimuovere Segnalini Soppressione

Rimuovere un segnalino Soppressione da ogni carta Ostile.

## Avanzamento del Tempo



Muovi il segnalino del Tempo (Timer) di uno spazio indietro lungo il tracciato.

Se muovi il segnalino oltre lo spazio "1", hai esaurito il tuo tempo e la Missione fallisce.



Ogni Ferita subita da un Soldato, riduce la Salute del Soldato e la sua mano di carte di 1.

*Esempio: Il tuo Soldato parte con una Salute di 6. Ciò significa che la tua mano è di 6 e puoi tenere al massimo 6 carte dopo aver eseguito l'Azione di Scarto e Pesca.*

*Il tuo Soldato subisce poi 2 punti Ferita. Ciò reduce la sua Salute e la mano a 4. Puoi tenere nella tua mano al massimo 4 carte dopo l'Azione di Scarto e Pesca.*



Metti un segnalino Ferita sulla carta del Soldato Ferito pari al numero di Ferite inflitte dall'Attacco.

Ogni volta che il tuo Soldato subisce Ferite, metti sulla sua carta Soldato un segnalino Ferita differente.



*Esempio: DeLay subisce 1 Ferita da un Attacco dello Sniper Team e 2 Ferite da un Attacco dei Flankers.*

*Metti 2 segnalini Ferita separati su DeLay, un segnalino Ferita con 1 e un segnalino col 2. DeLay deve essere trattato per ogni Ferita separatamente.*



Un Soldato con un Kit di primo soccorso, può tentare di guarire un qualsiasi Soldato nel suo stesso Luogo. Puoi provare a guarire solo una Ferita alla volta.

Prima del tiro per guarire, dichiara quale Ferita stai cercando di guarire.



Un risultato "Heal 1" riduce di 1 punto una Ferita. Un "Heal 2" riduce di 2 punti una Ferita.

Se un risultato cura completamente una Ferita, scarta il segnalino Ferita.



Se un risultato non cura completamente una Ferita, sostituisci il

Segnalino Ferita con il segnalino Ferita Curata. Il segnalino Ferita Curata indica che la Ferita non può essere

più curata, ridotta o rimossa.

Ignorare qualsiasi punto Heal inutilizzato eccedente.

*Esempio: DeLay ha subito 2 Ferite. Hernandez usa il suo Kit di Primo Soccorso e cura 1 Ferita di DeLay. Sostituisci il segnalino di valore 2 con quello di Ferita Curata di*



*valore 1. Ciò indica che egli ha ancora una Ferita e che la Ferita non potrà più essere Curata, Ridotta o Rimossa durante la Missione.*

*Esempio: Un Soldato subisce 2 Punti Ferita. Più Avanti nel gioco, usi la carta Azione Walk It Off che riduce la ferita a una Ferita Curata di valore 1. La Ferita di valore 1 non può più essere Curata, Ridotta o Rimossa.*



*Esempio: Un Soldato ha una Ferita Curata di valore 1. Non puoi giocare una carta Azione Walk It Off per rimuovere la Ferita Curata.*

## Abbattuto

Se la Salute di un Soldato è ridotta a 0 o meno, è Abbattuto (Down) e le sue Ferite non possono essere Curate, Ridotte o Rimosse. Un Soldato Abbattuto non può più partecipare alla Missione. Rimuovi immediatamente il suo segnalino dallo Schermo Tattico, scarta le sue carte Azione.

Un Soldato NPS o un Soldato Giocatore Abbattuto lasciano nel loro Luogo tutte le loro Armi, Equipaggiamento e Munizioni che possono essere raccolte da altri Soldati.

Puoi anche Rimuovere volontariamente dalla Missione un Soldato al quale è stata Ridotta la Salute da 2 a 1.

Puoi scegliere di rimuovere Soldati dalla Missione in qualunque momento durante il Turno del Soldato.

Ricalcola il valore in punti Risorsa del tuo Team ogni volta che un Soldato è Abbattuto o Rimosso dalla Missione. Questa è l'unica volta in cui Ricalcoli il tuo valore in Punti Risorsa.



*Esempio: Se un Soldato Senza-Giocatore del valore di 15 punti Risorsa viene Abbattuto, il tuo Team, che aveva iniziato con 48 Punti Risorsa, ora vale 33 Punti Risorsa. Quando peschi gli Ostili per la carta Luogo Farm, devi pescare solo fino a quando nella carta Luogo ci sono 4 o più Punti Esperienza di Carte Ostile.*

Durante il Ricalcolo, prendi in considerazione il valore dei Punti Risorsa di tutte le

Armi ed Equipaggiamento di un Soldato Giocatore.

*Esempio: Se inizi la Missione con 4 Granate, queste valgono 4 Punti Risorsa. Se hai solo 2 Granate quando effettui il Ricalcolo, il loro valore è di 2 punti.*

## Destino del Soldato Rimosso

Quando la Missione è finita, tira per determinare lo stato di ogni Soldato Abbattuto o Rimosso. Se stai giocando una Missione singola, ciò è importante solo per il giocatore.

Se sari giocando in una serie di Missioni di una Campagna, ciò determinerà la futura partecipazione del Soldato alla Campagna.

Se un Soldato ottiene il risultato di "Abile a ritornare in Servizio", rimane nella Campagna, mentre qualsiasi altro risultato lo rimuove dalla Campagna.

### d10

8+	Abile a ritornare in servizio
6-7	Congedo Medico
5-	KIA

### Stato del Soldato

### Mod.

+4	Rimosso con 2 di Salute.
+2	Rimosso con 1 di Salute.
+0	Rimosso con 0 di Salute o Meno.
+2	Se l'Obiettivo è stato completato.

### Condizione del Soldato



Durante il Turno del Soldato, qualsiasi Soldato nella carta Luogo adiacente alla carta Obiettivo può liberamente "Attivare" la carta Obiettivo, dichiarandola come il prossimo Luogo.

Rimuovi il segnalino Inattivo dall'Obiettivo quando lo Attivi.

*Esempio: Durante una Missione Country Stroll, l'Obiettivo sarà nel 6° spazio. Se il tuo Soldato è in un Luogo nel 5° spazio, puoi Attivare la carta Obiettivo.*

Attivare la carta Obiettivo è uguale a giocare una nuova carta Luogo. Quando Attivi la carta Obiettivo pesca immediatamente le carte Ostile dell'Obiettivo.

Ogni carta Obiettivo indica ciò che hai bisogno di fare per vincere.

Non occorre che il tuo Team sia nella carta Obiettivo per vincere la partita.

Il tuo Team non ha bisogno di essere insieme nella stessa carta Luogo per vincere la partita.



Alcuni Obiettivi hanno un unico bersaglio che deve essere Distrutto per completare la Missione. Per questi bersagli, tutti i risultati di Soppresso e Colpito prodotti da un Attacco Esplosivo, infliggono Soppressioni e Colpi sul bersaglio.

*Esempio: Lanci un Granata sul Supply Dump ed infliggi 2 Colpi e 2 Soppressioni. Entrambi i Colpi danneggiano il Supply Dump. Le Soppressioni non hanno effetto.*

Altri Obiettivi indicano un certo numero di bersagli, ognuno dei quali deve essere distrutto con Attacchi separati.

Le Soppressioni e i Colpi di un singolo Attacco non influiscono su altri bersagli.



*Esempio: L'Obiettivo Supply Convoy indica che ci sono 4 Trucks da Distruggere. La carta inoltre dice che devi infliggere 1 colpo ad ogni Truck per distruggerlo e che devi Sopprimere o Uccidere tutti gli altri Ostili dell'Obiettivo prima di poter bersagliare i Trucks.*

*Dopo aver ucciso gli Ostili dell'Obiettivo, lanci una granata ad un Truck ed infliggi 2 Colpi. Distruggi solo 1 Truck. Il secondo colpo non ha effetto. E'*

*necessario indirizzare un Attacco separato ad ognuno dei 4 Trucks per distruggerli.*

*Un altro Soldato poi spara con un Lanciafiamme ad un altro Truck infliggendo 3 Colpi. Distrugge 1 Truck. Il tuo Team deve distruggere altri 2 Truck per completare la Missione.*

Alcune carte Azione hanno come bersaglio carte Ostile. Queste carte Azione non possono attaccare il bersaglio di una carta Obiettivo. Possono tuttavia attaccare le carte Ostili presenti nella carta Obiettivo.

*Esempio: La carta Azione Mortar Support non può avere come bersaglio il Tank nell'Obiettivo Tank Hunting, ma può bersagliare una carta Ostile che si trova nella carta Obiettivo Tank Hunting.*

Il gioco termina immediatamente con un successo, quando completi i requisiti della carta Obiettivo.

Il gioco termina con un fallimento se esaurisci i Turni di gioco, o quando l'ultimo membro del tuo Team viene Abbattuto.

Se il tuo ultimo Soldato è Abbattuto nella stessa Azione in cui hai completato l'Obiettivo, la partita termina con un successo.

# Campagne

Puoi collegare diverse Missioni tra loro per formare una Campagna.

Per far ciò, scegli come al solito una Regione e un tipo di Ostile, poi scegli le carte Missione che vuoi usare nella tua Campagna.

Sistema le carte Missione in ordine, da quelle con minor Punti Risorsa a quelle con maggior Punti risorsa. Eseguirai le Missioni in quell'ordine.

## Scelta dei Soldati

Acquista come al solito i tuoi Soldati Giocatore, ma con una restrizione: non puoi acquistare carte Abilità in questo momento.

Userai questi Soldati Giocatore per tutta la Campagna.

Fino a quando un Soldato Giocatore è idoneo al servizio, deve partecipare ad una Missione.

Dopo l'acquisto dei tuoi Soldati Giocatore, sei libero di acquistare le Armi, Munizioni ed Equipaggiamento che preferisci per ogni Missione. Nessuna delle loro Attrezzature potrà essere trasportata oltre la Missione successiva.

Puoi anche acquistare Soldati Senza-Giocatore e Soldati di Squadra normalmente, sulla base di Missione dopo Missione.

## La Prima Missione

Mescola tutte le carte Obiettivo della Regione e pesca la prima del mazzo. Ora hai la Missione e l'Obiettivo della tua prima Missione.

Gioca la missione come di consueto.

Alla fine della Missione, i tuoi Soldati Giocatore guadagnano Punti Missione pari al numero della Posizione dell'Obiettivo.

*Esempio: La carta Obiettivo è nella Posizione #4, il team guadagna 4 Punti Missione.*

Siete liberi di dividere questi Punti Missione come volete tra i Soldati Giocatore.

Con questi Punti potete acquistare solo carte Abilità (Skill). Ogni Punto Missione equivale a 1 Punto Risorsa quando acquisti Abilità. Inoltre ogni Soldato può conservare i propri punti e comprare le Abilità prima delle future Missioni.

Se un Soldato subisce un KIA o un Congedo Medico, quel Soldato non può essere utilizzato di nuovo durante la Campagna.

## Le Missioni Seguenti

Non appena completi ogni Missione, metti da parte quella carta Missione e quella carta Obiettivo. Non le userai più.

Se non riesci a completare una Missione, la tua Campagna finisce e

usi le seguenti regole per determinare il tuo livello di successo.

Rimuovere tutte le Ferite dai vostri Soldati Giocatore tra le Missioni.

Se un Soldato subisce un KIA o un Congedo Medico, rimuoverlo dalla Campagna.

Se un Soldato Senza-Giocatore o uno di Squadra subisce un KIA o un Congedo Medico, rimuoverlo dalla Campagna.

Usa la successiva carta Missione, e pesca a caso una carta Obiettivo da quelle rimanenti.

Quando ci si prepara per una Campagna, paga il costo in Risorse base di ogni Soldato Giocatore, poi acquista come al solito la tua Attrezzatura, i Soldati Senza-Giocatore e i Soldati di Squadra.

Puoi anche acquistare ulteriori Soldati Giocatore. Come è avvenuto per il Soldato Giocatore iniziale, non puoi acquistare carte Abilità per loro prima della loro prima Missione. Dopo la loro prima Missione, puoi comprare per loro Abilità usando come al solito Punti Missione. Questi Soldati rimangono nella Campagna, a meno che non subiscono un KIA o un Congedo Medico.

## Modifiche delle Missioni

Quando prepari una Missione non contare il valore dei punti delle carte Abilità come tuo limite di Risorse della Missione.

Tira un dado dopo ogni Missione. Il risultato consente di modificare tutte le rimanenti Missioni per la Campagna. Non vi è alcun limite al numero di volte che un effetto può essere cambiato in ogni Campagna.

<u>Tiro</u>	<u>Modifica</u>
1-2	Allontanare la carta Obiettivo di 1 Luogo dalla carta Missione.
3-4	Aggiungere 1 al costo di tutti i futuri acquisti di carte Abilità.
5-6	Sottrai 1 dal Tempo della carta Missione.
7-8	Sottrai 1 dalla Capacità di Carico di tutti i Soldati Giocatore.
9-10	Aggiungi 3 al valore Ostile delle carte Obiettivo.

## Livello di Successo

Al termine della tua ultima Missione della Campagna, fai il totale dei tuoi Punti Vittoria per determinare l'effetto che la tua Campagna ha avuto sul mondo.

### Assegnazione del punteggio

Al termine di ogni Missione guadagni e perdi Punti Vittoria (VPs):

- Guadagni VPs pari al Luogo della carta Obiettivo.
- Perdi 1 VP per ogni Soldato NPS o Soldato di Squadra che è stato Congedato per ferite (Medical Discharge).

- Perdi 2 VP per ogni NPS o Soldato di Squadra che è stato Ucciso in Azione (KIA).
- Perdi 2 VP per ogni Soldato Giocatore che è stato Congedato per ferite.
- Perdi 3 VP per ogni Soldato Giocatore che ha è stato Ucciso in Azione (KIA).

<u>VPs</u>	<u>Grado di Importanza della Campagna</u>
6-	Nessun Effetto
7-15	Tattico
16-26	Operazionale
27-34	Teatro
35+	Strategico

## Regole Opzionali

Puoi scegliere di usare ciascuna di queste regole all'inizio della Missione.

### Conservare Carte Azione per Entrare

Puoi mettere da parte carte Azione dalla tua mano per pagare il costo di scarto del successivo Luogo in cui vuoi entrare. Se dopo aver pagato il costo ti rimane qualche carta Azione messa da parte, scartala. Queste carte non contano per il limite della tua Salute come carte Azione, e non possono essere usate per altri scopi.

### Arma Inceppata

Quando usi la Modalità di Fuoco Burst o Auto, se 2 o più dei tuoi tiri di Attacco sono maggiori di 1 rispetto al tuo numero di Ricarica, la tua Arma di inceppa e non può essere usata fino a quando non si elimina l'inceppamento. Per eliminare un Inceppamento devi spendere 1 Azione.

*Esempio: la tua M1918A2 Machine Gun ha un numero di Ricarica di 2. Spari in Modalità Auto e tiri 3, 6 e 3. L'Arma si inceppa.*

Come con le Ricariche, verifica la presenza di Inceppamenti prima di aggiungere modificatori di Attacco. E' possibile avere un'Arma Inceppata, e ciò nonostante Sopprimere o Uccidere un Ostile con un Attacco.

Quando si spara in Modalità Auto, è possibile che un'Arma si Inceppi e abbia bisogno di essere Ricaricata.

Se usi questa regola, guadagni 1 Punto Risorsa extra per ogni Soldato che acquista una o più Armi con Modalità di Fuoco Burst o Auto.

### Generazione casuale della Missione

Invece di scegliere una carta Missione e una Obiettivo, puoi prendere a caso una carta Missione e Obiettivo dalla stessa Regione.

### Anni di Guerra

Se desideri giocare Missioni storicamente accurate, puoi ricercare quando e dove due paesi si trovavano durante la WWII. I dettagli sono troppi per elencarli qui. Ma,

ecco una semplice guida. L'anno scelto per la tua Missione limita i Veicoli e le Armi che possono apparire nella Missione.

- La Polonia era in Guerra contro la Germania e la Russia nel 1939. Le battaglie si sono combattute in Europa.
- Germania e Russia erano in Guerra dal 1941 al 1944. Le battaglie si sono combattute in Russia.
- Germania e Russia erano in Guerra nel 1944 e nel 1945. Le battaglie si sono combattute in Europa.
- Regno Unito e Germania erano in Guerra nel 1940 e le battaglie si sono combattute in Europa.
- Regno Unito e Stati Uniti erano in Guerra contro la Germania dal 1944 al 1945 e le battaglie si sono combattute in Europa.

### COMBINAZIONE DI MAZZI OSTILI

Puoi mischiare insieme i mazzi Elite e Prima Linea per le carte Ostili della Nazione per creare un set di Ostili che sia più difficile da sconfiggere di un mazzo Prima Linea, ma più facile da sconfiggere di un mazzo di Elite.

## Crediti

Game Design .....Dan Verssen  
 Game Development.....Holly Verssen, Kevin Verssen  
 Game Research.....David Makin  
 Rulebook.....David Makin, Holly Verssen  
 Cover Soldier Art.....Dan Nance  
 Box Art.....Thierry Cravette  
 Card Backgrounds.....Thierry Cravette  
 Tactical Display Art.....Thierry Cravette  
 Playtesting: Sarah Eandi, Rhiannon Tylutki

## Ringraziamenti

### KICKSTARTER

Questo gioco è iniziato come un progetto Kickstarter e siamo grati ai sostenitori che con il loro supporto hanno finanziato il gioco. Molte grazie a tutti!

### Mazzi di Espansione

Puoi aggiungere i mazzi di espansione al gioco base per giocare Missioni ancora più grandi con più varietà.

Ogni carta ha una piccola annotazione in basso a sinistra che indica di quale set di gioco essa fa parte ed il suo numero unico. Ciò rende più semplice la separazione delle carte nei rispettivi mazzi originari.

"W" indica una carta del set base di Warfighter. "1" indica una carta della 1ª Espansione e così via. Una "a" indica che essa costituisce una revisione di quella carta e sostituisce l'originale.



## Esempio di una Missione



Decido di giocare una Missione contro gli Ostili Tedeschi d'Elite. Potrei giocare con altre persone, ma giocherò da solo. Scelgo la Missione Just Another Day e l'Obiettivo Bunker Clearing.

Piazzo la carta Missione Just Another Day sullo spazio carta Missione e l'Obiettivo Bunker Clearing nello spazio "03" lungo il Tracciato. Metto il segnalino Inattivo sulla carta Obiettivo Bunker Clearing.

Resources:	23
Time:	7
Objective:	#3
Loadout:	-0

Ho da spendere 23 Punti Risorsa e devo completare la mia Missione in 7 Turni.

Per la mia Missione scelgo le seguenti carte: McDougall (Soldato Giocatore) che inizia con 3 XP e

l'Abilità Panic, che ho messo accanto alla sua carta Soldato. Per McDougall decido di acquistare un M1903A4 Scoped Rifle, 2 Granate Mk2 ed un

Ka-Bar Knife. Acquisto anche l'(NPS) Walsh che ha un Fucile M1, un Kit di Primo Soccorso e le Abilità Corpsman e Green. Poi, acquisto il Soldato di Squadra Smith che ha un Hardy (Hot) di 1. Tuttavia questo segnalino non potrà essere usato per questa Missione. Infine acquisto il Soldato di Squadra Taylor che ha l'Abilità Panic. Tutti questi Soldati e la loro Attrezzatura fanno un totale di 23 Punti Risorsa.

Seleziono il segnalino ID #1 per McDougall, #2 per Walsh, #3 per Smith, e #4 per Taylor e metto la prima copia dei segnalini sulle carte Soldato. Metto poi la seconda copia di ogni segnalino Soldato ID sulla carta Missione Just Another Day. Piazzo 6 segnalini Munizione sulla carta M1903A4 Scoped Rifle, 2 segnalini Granata sulla carta Mk2 Grenade, 5 segnalini Munizione sulla carta M1 Rifle e 4 segnalini Bandage sulla carta First Aid Kit. Metto 2 segnalini Azione vicino alla carta di McDougall. Poi piazzo 3 segnalini Azione vicino alla carta di Walsh, 2 segnalini Azione vicino a Smith, e 1 vicino a Taylor, in base alle loro tabelle Azione/Salute. Prendo i 4 segnalini Bersaglio Ostile per i Soldati #1-4 e metto i 16 segnalini in una tazza. Infine, piazzo il segnalino Tempo della Missione sullo spazio 7 del tracciato del Tempo.

Mischio il mazzo Azione e sono pronto ad iniziare il gioco distribuendo 5 carte Azione a McDougall. A causa della parola Recon

sulla carta missione Just Another Day, scelgo anche 1 carta Luogo da aggiungere alla mia mano. Io scelgo il Luogo Large Warehouse, che mi consente di distribuire 5 Punti Risorsa in Attrezzature dopo aver eliminato tutti gli Ostili nel Luogo Large Warehouse.

Dopo aver rimischiato le carte Luogo, sono pronto ad iniziare la mia Missione!

## TURNO #1

2 Actions to play.	Hostiles	2
Structure. Eliminate	29-	6
Hostiles to Distribute	30-49	7
a total of 5 Resource	50-74	8
Points of Gear to	75-99	11
Soldiers in this	100-124	15
Location.	125	20

Gioco la carta Luogo Large Warehouse dalla mia mano e la metto nello spazio a fianco alla carta Just Another Day. Questo costa a

McDougall 2 Azioni a causa della speciale nota sulla carta Luogo. Ruoto entrambi i suoi segnalini Azione dal lato Usato.

Dal momento che il mio team vale attualmente 3 punti risorsa, pesco immediatamente almeno 6 punti di carte Ostile causa il 29 o meno di valore. Pesco: Flamethrower (1), Grenadier (0), Ambushers (2), Flankers (2) e un Officer (3). Per un totale di 8 punti di carte Ostili. Smetto di pescare Ostili dopo che il valore dell'Officer ha superato 6.

2-	4-	6-	Miss
3-6	5-8	7+	1 Wound
7+	9+		2 Wounds
Rear-most.			
3 Soldiers cannot leave this Location.			

I Flankers muovono immediatamente nella carta Missione Just Another Day a causa della nota "Rear-most".

Anche gli Ambushers muovono nella carta Missione Just Another Day a causa della loro nota Targeted che significa che muovono nel Luogo del Soldato Bersaglio e in questo momento tutti i Soldati sono nella carta Missione. Nel Luogo the Large Warehouse, l'Officer è Protetto dagli Ostili di valore 0-2, così lo piazco dietro il Flamethrower e il Grenadier.

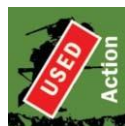
3+	5+	7+	1 Wound
Place in Targeted.			
Pay 2 XP, or inflict 1			
Suppression on each Soldier			
in this Location.			

A causa della seconda nota degli Ambushers, dobbiamo pagare 2 XP, o infliggere 1 Soppressione

ad ogni Soldato che si trova nel loro Luogo. Per fortuna, McDougall inizia con 3 XP, così spendo 2 di quelli per evitare di prendere Soppressioni. Pesco un segnalino Bersaglio dell'Ostile per ogni carta Ostile: #1 per i Flankers, #3 per gli Ambushers, #1 per Flamethrower, #4 per il Grenadier e #2 per l'Officer.

Inizio a spendere le rimanenti Azioni del mio team e le carte Azione.

Gioco la carta FUBAR di McDougall per guadagnare un'Azione extra durante il prossimo Turno del Soldato.



Uso la prima Azione di Smith per Attaccare gli Ambushers, e giro uno dei suoi segnalini Azione dal lato Usato.

Tiro un dado da 10 per il mio Attacco e un dado da 6 per la Distruzione della Copertura. A Raggio 0, mi occorre un 6 o più sul mio d10 per l'Attacco e un 4 o più sul mio d6 per la Distruzione della Copertura degli Ambushers. Tiro 7 per il mio Attacco e 5 per la Copertura.



La carta Ambushers ha 3 Ostili. Uccido 1 Ambusher. Metto un segnalino EKIA sulla carta Ambushers.

Poi, scelgo di usare l'unica Azione di Taylor per Attaccare i Flankers. A Raggio 0, mi occorre un 6 o più sul mio dado di Attacco e un 3 o più sul mio dado per la Copertura. Tiro un 5 per il mio Attacco così come un 5 per la Copertura. Fallisco il mio Attacco ma Sconfiggo la Copertura dei Flankers. Questo è un risultato di Soppressione. Piazco un segnalino Soppressione sulla carta Flankers.

Torno da Smith per usare la sua ultima Azione. Sto Attaccando gli Ambushers. A Raggio 0, mi occorre un 6 o più sul mio dado di Attacco e un 4 o più per la Distruzione della Copertura degli Ambushers. Tiro un 6 per il mio Attacco e un 3 per la Copertura. Il mio Attacco ha successo, ma non supero la loro Copertura. Metto 1 segnalino Soppressione sulla carta Ambushers.

Ora ho intenzione di usare le 3 Azioni di Walsh; userò tutte le sue Azioni con il suo Fucile M1. Uso la sua prima Azione per sparare al Flamethrower a Raggio 1. Ho bisogno di un 8 o più sul mio dado di Attacco, ma a causa della sua Abilità Green (-1 sui tiri di Attacco) mi occorre un 9 o più. Devo tirare un 4 per Distruggere la Copertura, ma a causa della Penetrazione 1 del Fucile mi occorre un tiro di 3 o più.



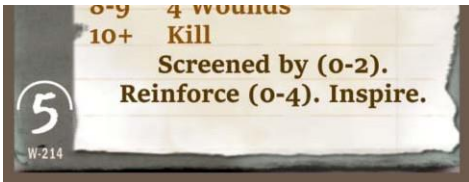
Tiro un 10 per il mio Attacco e un 3 per la Copertura. Entrambi i tiri vanno a segno, così infliggo una Uccisione al Flamethrower. La sua carta ha solo 1 Ostile, così l'Uccisione elimina la carta. Scarto la carta Flamethrower e piazco 1 segnalino XP sulla carta di Walsh. Rimetto il segnalino bersaglio #1 nella tazza. Per la seconda Azione di Walsh, Attacco gli Ambushers a Raggio 0. Mi occorre un 7 o più, ma a causa del Green, ho bisogno di tirare un 8 o più. Mi occorre un 4 per eliminare la Copertura, ma attualmente un 3 a causa della Penetrazione del Fucile. Tiro un 2 sul mio dado di Attacco e un 6 per la Copertura. Fallisco il mio Attacco, ma Distruggo la Copertura e così aggiungo un segnalino Soppressione alla carta Ambushers.





Inoltre, ho tirato un 2 sul mio Attacco con il Fucile, che significa che devo Ricaricare. Spendo la terza Azione di Walsh per Ricaricare il suo Fucile.

Non ho carte Supporto in gioco, così salto la fase di Mantenimento.



Si arriva a metà del Turno Missione dove tocca agli Ostili. Controllo i Rinforzi per gli Ostili in

tutti i Luoghi nei quali i miei Soldati sono presenti. Tutti i Soldati sono ancora nella carta Missione così non pesco per i Rinforzi. C'è, tuttavia, un Officer che pesca sempre un Rinforzo (0-4) fino a che non è Soppresso o Ucciso. Pesco un PzKfw IVH Tank (6) che supera il valore di Rinforzo dell'Officer, così lo scarto.

A causa della nota Inspire dell'Officer, rimuovo un segnalino Soppressione da ogni Ostile che ha Soppressione. I Flankers e gli Ambushers perdono entrambi una Soppressione.



E' la fase di Attacco dell'Ostile. Ambushers iniziano Attaccando il Soldato #3 (Smith). 1 degli Ambushers è morto, un altro è Soppresso, così uso la colonna "1" sulla carta Ambusher, poiché c'è solo 1 Ambusher Attaccante.

Egli infligge 1 Ferita su un tiro di 7 o più. Gli occorre un tiro di 1 o più per eliminare la Copertura di Smith. Tira un 4 sul suo dado di Attacco e un 3 sul dado per la Copertura. Smith

è Soppresso. Metto un segnalino Soppressione su Smith.

Poi, i Flankers Attaccano il Soldato #1 (McDougall). Hanno bisogno di un tiro 3-6 per infliggere 1 Ferita e un 7 o più per infliggere 2 Ferite. Hanno bisogno di 1 sul dado per la Distruzione della Copertura. Tirano un 6 con il loro dado di Attacco e un 2 col dado per la Copertura.



Infliggono con successo 1 Ferita a McDougall. Metto un segnalino Ferita 1 su McDougall.

L'Officer e il Grenadier possono eseguire solo Attacchi a Raggio 0. Dal momento che nessun Soldato è nel loro Luogo, non Attaccano. Entrambi si avvicinano muovendo nella carta Missione Just Another Day. Rimuovo il segnalino Soppressione dagli Ambushers. Sposto il Segnalino del Tempo sul 6.



## TURNO #2

Inizio il 2° turno girando tutti i miei segnalini Azioni dal lato Ready.



Inizio spendendo la 1ª Azione di McDougall per Attaccare i Flankers con la sua Granata. Devo tirare 4 dadi da 10 a causa della nota Esplosive. Mi occorre un tiro di Attacco di 7 o più e un tiro per la Copertura di 2 o più (a causa della penetrazione della Granata). Tiro un 7, 9, 2 e 7 sui miei dadi di Attacco e un 5 sul dado per la Copertura. Uccido con successo 3 dei 3 Ostili sulla carta Flanker. Scarto la carta e guadagno 2 XP.

Poi, uso la 1ª Azione di Smith per rimuovere la Soppressione ricevuta nell'ultimo Turno.



McDougall quindi usa la sua carta Azione Camouflage la quale mi permette di trattare per un singolo Attacco un Bersaglio Protetto come se fosse Non-Protetto. Per usarla devo scartare 1 carta a causa del suo costo Covert di 1. Pago 1 XP per il Potenziamento in modo da permettere a Smith di eseguire l'Attacco.

Per la 2ª Azione di Smith Attacco l'Officer che ora non è Protetto grazie alla carta Camouflage. A Raggio 0, mi occorre un 6 o più per l'Attacco e un 5 o più per la

Copertura. Tiro un 8 sul dado d'Attacco e un 6 sul dado Copertura. Uccido con successo l'unico Ostile sulla carta Officer. Scarto la carta Officer e guadagno 3 XP per Smith.

Ora Taylor usa la sua Azione per Attaccare il Grenadier a Raggio 0. Mi occorre un 6 o più per l'Attacco e un 2 o più per distruggere la Copertura del Grenadier. Tiro un 3 sul dado d'Attacco e un 4 per la Copertura. Ciò dovrebbe normalmente Sopprimere il Grenadier, ma grazie alla sua caratteristica Fearless non può essere Soppresso. L'Attacco non ha effetto.

Walsh sta per usare la sua prima Azione per sparare al Grenadier. Ha successo. Scarto la carta Grenadier e non guadagno XP dato il valore 0 del Grenadier.

McDougall sta usando la sua seconda Azione per sparare agli Ambushers. Riesce nel suo Attacco ed uccide un Ambusher Walsh poi usa la sua seconda Azione per sparare ed Uccide l'ultimo Ostile sulla carta Ambushers. Scarto la carta Ambusher e guadagno 2 XP per Walsh.



Walsh usa la sua ultima Azione per Curare McDougall con il suo Kit di Primo Soccorso. Tira un 5, più 2 grazie alla sua Abilità Corpsman che gli permette di guarire fino a 2 Ferite. Scarto un segnalino Bandage e toglie il segnalino Ferita da McDougall.

McDougall spende la sua 3ª Azione (grazie alla carta FUBAR giocata nell'ultimo Turno) per ripristinare la sua mano di 5 carte.

Durante il Turno Ostile, non ci sono Rinforzi da pescare nella carta Missione Just Another Day. Non ci sono carte Ostile in gioco, così salto le fasi di Attacco, Avvicinamento e Rimozione di segnalini Soppressione. Avanzo il Segnalino del Tempo sul 5.



## TURNO #3

Inizio il 3° Turno girando tutti i segnalini Azione dal loro lato Ready.

Ho intenzione di usare questo Turno per muovere nel Luogo successivo. Con un costo di Entrata di 3, McDougall spende 1 Azione e scarta 1 carta per entrare. Walsh spende 1 Azione ma non ha bisogno di scartare. Smith e Taylor spendono entrambi un'Azione ed è richiesto uno Scarto per muovere all'interno. Scarto 1 carta ciascuno da McDougall per Smith e Taylor ed ora tutti i Soldati sono nel Luogo Large Warehouse.

Dal momento che ho eliminato tutti gli Ostili in Large Warehouse, distribuisco un totale di 5 Punti Risorsa in Attrezzature ai Soldati in questo Luogo. Uso i Punti Risorsa per comprare un M3 SMG (2), una M1911 Pistol (2) ed una Canteen (1) tutti per McDougall. Metto 5 segnalini Munizione sull'M3 SMG, 2 segnalini Munizione sull'M1911 Pistol e grazie a questi acquisti, McDougall guadagna 2 XP a causa delle note dell'Arma.

Uso la 2ª Azione di McDougall per ripristinare la mia mano completa.

Non uso alcune Azioni perché non c'è nulla da spendere.

Durante il Turno Ostile, c'è una pesca dei Rinforzi di 0-1; Pesca un Machinegun Team (3) e quindi scarto la carta. Non ci sono carte Ostili in gioco, così salto le fasi di Attacco, Avvicinamento e Rimozione di segnalini Soppressione. Sposto il segnalino del Tempo sul 4.



## TURNO #4

Inizio il 4° Turno girando tutti i segnalini Azione dal loro lato Ready.

La carta Obiettivo Bunker Clearing è la prossima carta lungo il Percorso. Almeno un Soldato è nel Luogo adiacente allo spazio della carta Obiettivo, così posso Attivarlo. Dichiaro che sto Attivando l'Obiettivo e Rimuovo il segnalino Inactive. Per completare con successo l'Obiettivo, devo Sgomberare il Bunker colpendolo con successo una sola volta.

Devo pescare almeno 2 punti di Ostili. Pesco le carte Ostili dell'Obiettivo: Riflemen con un Evento (1), e un Mortar Team (4). I Riflemen bersagliano il #2 (Walsh) e il Mortare Team il #1 (McDougall). Il Mortar Team è Protetto da Ostili di valore 0-2, e quindi ho bisogno di uccidere prima i Riflemen.



L'Evento pescato dai Riflemen è un Minefield. McDougall spende 2 XP per Evitarlo come dice il testo della carta.

Taylor spende la sua Azione per Attaccare i Riflemen. Ne Sopprime uno.

Walsh spende un'Azione per Attaccare i Riflemen. Anche lui ne Sopprime uno. Usa la sua seconda Azione per sparare ancora. Sopprime il Riflemen col suo tiro per la Copertura, ma tira un 2 sul suo Attacco così ha bisogno di Ricaricare.

Usa la sua terza Azione per Ricaricare.

McDougall usa 2 Azioni per Attaccare i Riflemen due volte. Ne Uccide uno e Sopprime l'altro. La Soppressione non ha effetto.

Smith può solo sparare a Raggio 0, così non usa le sue Azioni questo Turno.

Durante il Turno dell'Ostile, Pesca per i Rinforzi di 0-1. Pesco un Riflemen (1) e lo piazza nel Luogo Large Warehouse. Essi bersagliano il #1 (McDougall). Tirano per sparare, ma io gioco una carta Draw Fire che posso giocare prima del tiro di Attacco dell'Ostile. Ciò devia l'Attacco verso un altro Soldato nello stesso Luogo. Sposto l'Attacco verso Smith.

I Riflemen infliggono 1 Ferita a Smith che lo uccide. Quando Smith è Giù, Taylor e Smith ottengono entrambi un Soppresso piazzato su di loro a causa delle loro Abilità Panic.

Poi, il Mortar Team spara a McDougall, infliggendogli 1 Ferita. Gioco la carta Azione Self Sacrifice che mi permette di infliggere la Ferita ad un altro Soldato nel Luogo. Piazzo la Ferita su Taylor.

Nessun Avvicinamento di Ostili. Rimuovo 1 segnalino Soppressione dai Riflemen. Sposto il segnalino Tempo sullo spazio 3.



## TURNO #5

Inizio il 5° Turno girando tutti i segnalini Azione dal loro lato Ready.

Inizio giocando la carta Azione Walk It Off che mi permette di Curare 1 o Scartare un Segnalino Soppressione. Rimuovo un segnalino Soppressione di McDougall.

Uso la Canteen per pescare 3 carte (posso eccedere la Mano) e poi scarto la carta Canteen.

Un'Azione di Taylor è usata per rimuovere il suo segnalino Soppressione.

Uso quindi la mia carta Azione Flanking Attack che ha uno Scarto Covert di 2. Ciò mi permette di eseguire un Movimento e poi immediatamente un Attacco senza spendere un'Azione.

McDougall muove nella carta Obiettivo Bunker Clearing senza dover scartare carte per muoverci grazie al suo Valore di Movimento. Poi esegue immediatamente un Attacco sui Riflemen. Usa il suo Ka-Bar Knife. Normalmente, avrei bisogno di Ingaggiare con un'arma da Mischia, ma grazie al Flanking Attack l'ho già fatto. Metto un segnalino di Corpo a Corpo sui Riflemen in modo da sapere la carta che ho ingaggiato in Corpo a Corpo. Eseguo uno Strong Attack per il quale ho bisogno di un 7 o più sul mio dado d'Attacco e di un 3 o più per la Distruzione della Copertura. Tuttavia a causa della caratteristica Stealth del Ka-Bar, ottengo in automatico un 6 sul mio tiro per la Copertura per il primo attacco del Ka-Bar che faccio ad ogni Turno. Tiro un 8 sul dado d'Attacco. Infliggo una Uccisione ai Riflemen.

McDougall usa la sua prima Azione per lanciare la sua ultima Granata ai Riflemen. Uccide il rimanente Ostile sulla carta Riflemen. Rimuovo la carta Riflemen e guadagno 1 XP per McDougall.

Walsh usa la sua prima Azione per Attaccare l'altro Riflemen. Lo Uccide. Usa le sue rimanenti due Azioni per sparare due volte alla Mortar Team. Sopprime 2 Ostili sulla carta Mortar Team.

Con la seconda Azione McDougall spara al Mortar Team col suo M3 SMG. Tira 3 dadi da 10 ed è in grado di Ucciderne 1. Sfortunatamente, ha tirato anche un 2 e pertanto ha bisogno di Ricaricare.

Per il Turno Ostile, pesco per i Rinforzi e nessuno dei due è entro il Raggio XP per il loro Luogo. I Riflemen Attaccano McDougall e infliggono 1 Ferita. Il Mortar Team non può Attaccare questo Turno perchè hanno Raggio 1-3 e McDougall è a Raggio 0. Nessun Avvicinamento Ostile. Il Mortar Team è Immobile quindi non può muovere. Rimuovo un segnalino Soppressione dal Mortar Team. Sposto il segnalino Tempo sullo spazio 2.



## TURN #6

Inizio il 6° Turno girando tutti I segnalini Azione dal loro lato Ready

Taylor usa la sua Azione per Attaccare il Mortar Team. Uccide un Ostile.

Walsh usa le sue 2 Azioni per Attaccare il Mortar Team due volte. Colpisce su entrambi i tiri ed Uccide il Mortar Team. Scarto la Mortar Team e guadagno 4 XP per Walsh.



McDougall spende la sua prima Azione per Ricaricare il suo M3 SMG. La sua seconda Azione è spesa per sparare alla carta Obiettivo Bunker Clearing con l'M3 SMG. Mi occorre un 8 o più sul mio dado di Attacco e un 4 o più sul dado della Copertura. Ho successo e distruggo il Bunker!

Questo successo complete la Missione ed il mio Team ritorna al HQ per fare rapporto sulla loro vittoria.