

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

**Traduzione e Grafica a cura di “emaema”**

**Layout carte a cura di “Rolli”**

Per la stampa delle Carte togliere qualsiasi forma di “Ridimensionamento” e stampare a grandezza effettiva.



**La Tana  
dei Goblin**

01

**GERMANIA ÜBER ALLES**

**Devi giocare immediatamente questa carta dopo averla pescata.**

Rimescola il mazzo e gli Scarti insieme per formare un nuovo Mazzo di Pesca. Non pescare una carta di rimpiazzo (questo diminuisce la tua mano di carte).

**CONVOGLIO PER MALTA**

Giocala durante la Fase Strategica per Attivare Malta. Se già Attiva, il giocatore dell'Asse deve scartare una carta a caso o perdere due Punti Rifornimento (a sua scelta).

02

**MARE NOSTRUM**

**Devi giocare immediatamente questa carta dopo averla pescata.**

Rimescola il mazzo e gli Scarti insieme per formare un nuovo Mazzo di Pesca. Dopodiché, se Malta è Inattiva, pesca due carte per rimpiazzare questa (questo aumenta la tua mano di carte).

**ROYAL NAVY "FORZA B"**

Giocala durante la Fase Strategica. Il Giocatore dell'Asse deve scartare una carta a caso (o due se Malta è Attiva), o giocala per annullare la Carta #07.

03

**LUFFFLOTTE 2**

Giocala durante la Fase Strategica. Malta diventa Inattiva. Se è già Inattiva, il giocatore Alleato deve scartare una carta o perdere due Punti Rifornimento (a sua scelta).

**DIO SALVI IL RE!**

**Devi giocare immediatamente questa carta dopo averla pescata.** Rimescola il Mazzo e gli Scarti insieme per formare un nuovo Mazzo di Pesca. Non pescare una carta di Rimpiazzo (questo diminuisce la tua mano di carte).

04

**PROBLEMI DI COORDINAMENTO**

Giocala in modo opportuno per annullare una carta Evento Navale Alleata appena giocata, o giocala in qualsiasi momento per far scartare al giocatore Alleato una carta a caso.

05

**RECAM ITALIANI**

Giocala durante la Sequenza Battaglia. Un'unità di Fanteria Italiana viene considerata adesso come un'unità di Fanteria Meccanizzata per la Fase Combattimento attuale.

06

**SNAFU ALLEATE**

Giocala in qualsiasi momento per annullare e scartare una carta Alleata appena giocata, o giocala per annullare un segnalino *Shock!*, *Bersaglio* o *Contrattacco*.

**GUERRA SENZA ODDIO**

**Devi giocare immediatamente questa carta dopo averla pescata.**

Rimescola il Mazzo e gli Scarti insieme per formare un nuovo Mazzo di Pesca. Dopodiché, se Malta è Attiva, pesca una carta per rimpiazzare questa (questo aumenta la tua mano di carte).

**MISSIONI NAVALI ALLEATE**

Giocala durante la Fase Strategica per Attivare Malta, o giocala durante la tua Fase Combattimento per spostare di due colonne verso destra un attacco contro un esagono costiero.

**ULTRA INTELLIGENCE**

Giocala in qualsiasi momento per esaminare la mano del giocatore dell'Asse e scartare una carta a tua scelta tra quelle. Questa carta conta come due carte se è nella tua mano durante la Risoluzione di un Invasione dell'Asse di Malta (vedere 15.2).

07

**REGIA MARINA**

Giocala durante la Fase Strategica. Malta diventa Inattiva. Se è già Inattiva, il giocatore Alleato deve scartare una carta Evento Navale o perdere due Punti Rifornimento (a sua scelta).

08

**CONVOGLIO VELOCE**

Giocala durante la Fase Strategica per ricevere quattro Punti Rifornimento, e-se Malta è Inattiva-ricevi adesso un'unità di rinforzo che è programmata per arrivare nel turno successivo.

09

**UNITÀ RECUPERO CARRI**

Giocala all'inizio della tua Fase Movimento per consentire un rifornimento completo, unità Corazzata dell'Asse a forza-ridotta per ricevere uno step di Sostituzione.

**VICTORIA CROSS**

Giocala in qualsiasi momento per far ritirare il dado ad uno dei giocatori. Dopodiché, decidi quale risultato utilizzare, o giocala per annullare qualsiasi carta Combattimento.

**ATTRITI AL COMANDO**

Giocala all'inizio della Fase Combattimento dell'Asse. Solo le unità Tedesche o Italiane (non *entrambe*) possono attaccare nella Fase Combattimento dell'Asse (a scelta del giocatore dell'Asse) che ne deriva. Le unità Bi-colore non sono influenzate.

**AUCHINLECK RICHIEDE RINFORZI**

Giocala durante la Fase Strategica per ricevere adesso un'unità di rinforzo che è programmata per arrivare nel turno successivo, o guadagna un segnalino *Shock!* extra (se disponibile), o prendi due Punti Rifornimento extra.



10

**U.S. BLACK CODE BROKEN**

Giocata in qualsiasi momento tra i turni 6 e 12 per esaminare la mano del giocatore Alleato, o giocata in qualsiasi turno per mettere nella tua mano la carta in cima alla Pila degli Scarti.

**AFFITTI E PRESTITI ALLEATI**

Giocata durante la Fase Strategica per ricevere tre Punti Rifornimento, o giocata per ricostruire gratuitamente tutti i livelli dei Carri presenti negli spazi Eliminato ed Arreso.

11

**AL VALORE MILITARE**

Giocata in qualsiasi momento per far ritirare ad uno dei due giocatori ogni singolo tiro di dado. Dopodiché decidi quale risultato di dado utilizzare, o giocata per annullare e scartare qualsiasi carta Combattimento.

**LONG RANGE DESERT GROUP**

Giocata in qualsiasi momento. Il giocatore dell'Asse deve scegliere tra scartare una carta a caso, o perdere un segnalino *Blitz!* per la durata del Turno di Gioco, o perdere due Punti Rifornimento.

12

**CANNONI 88 FLAK**

Giocata durante la Sequenza Battaglia prima di un attacco Alleato contro un'unità Anti-Carro; il Combattimento infliggerà un livello di perdita addizionale sul Carro Attaccante.

**SCARSA RISOLUTENZA ITALIANA**

Giocata all'inizio della Fase Movimento dell'Asse. Il giocatore dell'Asse deve eliminare un livello da un'unità Italiana a sua scelta.

13

**ARTIGLIERIA ARKO**

Giocata durante la Sequenza Battaglia per aggiungere quattro alla Forza Combattimento di un'unità dell'Asse.

**RISERVE CARBURANTE/MUNIZIONI**

Dopo aver scartato questa carta (per qualsiasi ragione), ricevi immediatamente due Punti Rifornimento, o ricevi un nuovo segnalino *Shock!* (se disponibile).

14

**KAMPEKRAFT!**

Giocata in qualsiasi momento per annullare una Vittoria Immediata, o giocata durante la Fase di Organizzazione per rimpiazzare gratuitamente un'unità Tedesca (a forza più bassa).

**LONDRA RITARDA I PIANI**

**Devi giocare immediatamente questa carta dopo averla pescata.**

Se l'Asse ha il Vantaggio Strategico, ritarda l'Evento del Turno Alleato corrente fino al prossimo turno e pesca una carta. Altrimenti, scartala e non rimpiazzarla (questo diminuisce la tua mano di carte).

15

**FRONTE PAK**

Giocata durante la Sequenza Battaglia di una Fase Combattimento dell'Alleato per aggiungere quattro alla Forza Combattimento di un'unità attaccata da un Carro dell'Alleato.

**ACQUAZZONI**

Giocata durante la Sequenza Battaglia di una Fase Combattimento dell'Asse prima di un lancio d'attacco dell'Asse. Il risultato del combattimento è automaticamente un "-"

(Nessun Effetto), o giocata dopo una Battaglia per mettere qualsiasi carta Battaglia dell'Asse nella pila degli scarti.

16

**RIFORNIMENTI ALLEATI CATTURATI**

Giocata durante la Sequenza Battaglia della tua Fase Combattimento in un attacco dell'Asse. Se qualunque unità dell'Asse avanza tre esagoni dopo il combattimento, guadagni un Punto Rifornimento per tale unità, fino ad un massimo di due Punti Rifornimento.

**URAGANO DI SBARRAMENTO**

Giocata durante la Sequenza Battaglia della tua Fase Combattimento in un attacco Alleato per annullare gli effetti Combattimento di un Caposaldo o Campominato o Anti-Carro.

17

**ATTACCO SIMULATO TATTICO**

Giocata durante la Sequenza Battaglia di una Fase Combattimento dell'Alleato prima di un lancio di dado: il risultato del combattimento è automaticamente un "DR" (Ritirata del Difensore), o giocata durante la Dichiarazione delle Battaglie di una Fase Combattimento dell'Alleato per piazzare due segnalini *Contrattacco* gratuitamente.

**AUTO BLINDATE**

Giocata durante la Sequenza Battaglia. Un'unità di Fanteria Alleata viene considerata come un'unità di Fanteria Meccanizzata per quella battaglia.

18

**LUDWIG CRÜWELL**

Giocata durante la Sequenza Battaglia di una Fase Combattimento dell'Alleato in un attacco Alleato contro almeno una unità Tedesca per spostare quell'attacco di una colonna verso sinistra.

**CANNONI ANTI-CARRO 6PDR**

Giocata durante la Sequenza Battaglia. Un'unità di fanteria Alleata si considera per quella battaglia come se fosse un'unità Anti-Carro (fattore movimento giallo).

19



## RINUNCE DEL COMMONWEALTH

Giocala all'inizio della Fase Movimento dell'Alleato. Il giocatore Alleato deve perdere un livello da un'unità non Britannica (Commonwealth) a sua scelta.



## ROYAL NAVY "FORZA K"

Giocala durante la Fase Strategica. Se Malta è Attiva, il giocatore dell'Asse deve scartare una carta a caso e ritardare al turno successivo un'unità dell'Asse programmata per arrivare come rinforzo in questo turno (a sua scelta).

20



## TRUPPE INESPERTE

Giocala durante la Sequenza Battaglia di una Fase Combattimento dell'Alleato per spostare quell'attacco di una colonna a sinistra.



## BOMBARDIERI TATTICI

Giocala durante la Sequenza Battaglia della tua Fase Combattimento per aggiungere quattro alla Forza Combattimento della parte Alleata, o se Malta è Attiva-giocala in qualsiasi momento per obbligare l'Asse a scartare una carta (a sua scelta).



21



## ATTACCO STUKA!

Giocala all'inizio della tua Fase Organizzativa rendere Malta Inattiva, o giocala durante la Sequenza Battaglia per aggiungere quattro alla Forza Combattimento dell'Asse.



## ROMMEL AMMALATO/ RICHIAMATO

Giocala durante la Fase Strategica per rimuovere il segnalino Rommel dalla mappa. Rientrerà in gioco nel successivo Turno di Gioco come rinforzo dell'Asse.

22



## PRESSIONE STRATEGICA

**Devi giocare immediatamente questa carta dopo averla pescata.**

Se l'Asse ha il Vantaggio Strategico, anticipa l'Evento Turno Alleato del turno successivo a questo turno e pesca una carta. Altrimenti scartala e non rimpiazzarla (questo diminuisce la tua mano di carte).



## NON CI ARRENDEREMO MAI!

Giocala in qualsiasi momento per annullare una Vittoria Immediata, o giocala durante la Fase Organizzativa per rimpiazzare una qualsiasi unità gratuitamente (alla massima forza).

23



## TATTICHE PANZER

Giocala durante la Sequenza Battaglia. Un'unità Carro Tedesca in questa battaglia è adesso un Carro Pesante.



## CARENZA TRASPORTO RIFORMIMENTI DELL'ASSE

Giocala all'inizio della Fase Movimento dell'Asse per piazzare un segnalino *Fuori Rifornimento* su un gruppo di unità dell'Asse, o su due gruppi se Malta è Attiva (vedere 11.5 per gli effetti di non rifornimento).

24



## GASTONE GAMBARA

Giocala in qualsiasi momento durante la tua Fase Combattimento. Unità Tedesche ed Italiane possono cooperare negli attacchi per il resto di questa Fase. Quando lo fanno utilizzano la Tabella Combattimento della Germania.



## DISIMPEGNO NOTTURNO

Giocala all'inizio della tua Fase Movimento per rimuovere un gruppo di unità Alleate dalla mappa e piazzarle nello spazio Unità Distrutte.

25



## DEUTSCHES AFRICA KORPS

Se Rommel è sulla mappa giocala in qualsiasi momento per piazzare nella tua mano la carta in cima alla Pila degli Scarti. Altrimenti, mescola il mazzo e la Pila degli Scarti insieme per formare un nuovo Mazza di Pesca.



## INTERFERENZA DELL'ALTO COMANDO

Giocala immediatamente per annullare qualsiasi carta dell'Asse appena giocata, o giocala per annullare un segnalino *Blitz!*, *Bersaglio* o *Contrattacco*.

26



## RINFORZI TARDIVI

Se Malta è Inattiva, giocala nella Fase Strategica per ritardare al turno successivo un rinforzo dell'Alleato programmato per arrivare in questo turno, o giocala per rimuovere un Punto Rifornimento dell'Alleato.



## CARRI AMERICANI

Giocala durante la Sequenza Battaglia per aggiungere quattro alla Forza Combattimento di una singola unità Carro Alleata, o giocala per ricevere un livello di Rimpiazzo per un'unità Carro pienamente rifornita.

27



## GIARDINIERI DEL DIAVOLO

Giocala durante la Fase Strategica per due unità Campominato gratuite, o giocala dopo un attacco dell'Alleato contro un esagono Campominato per infliggere un livello di perdita aggiuntivo ad un'unità Carro attaccante a scelta del giocatore alleato.



## ARTIGLIERIA REALE BRITANNICA

Giocala durante la Sequenza Battaglia per aggiungere quattro alla Forza Combattimento degli Alleati, o giocala per negare la carta *Cannoni Flak 88* appena giocata.

29



## CHURCHILL RICHIEDE INTERVENTO!

Giocala durante la Fase Strategica se gli Alleati hanno l'Iniziativa. Il giocatore dell'Alleato deve iniziare un'Offensiva o scartare tre carte a caso.



## TOPI DEL DESERTO

Giocala dopo la dichiarazione Battaglia durante una Fase Combattimento dell'Asse per piazzare tre segnalini Contrattacco, o giocala all'inizio di una Fase Combattimento Alleata per consentire alle unità Beige e Marroni di cooperare negli attacchi per quella Fase Combattimento.

30



## TEMPESTE DI SABBIA

Giocala durante la Sequenza Battaglia di una Fase Combattimento dell'Alleato in un Attacco dell'Alleato. Il risultato del combattimento è automaticamente un “-” (Nessun Effetto), o giocala dopo una battaglia per mettere qualsiasi carta battaglia attiva dell'Alleato nella pila degli scarti.



## BERNARD MONTGOMERY

Se Monty è sulla mappa, gioca questa carta durante la Fase Strategica per ricevere sei Punti Rifornamento; nessuna Offensiva Alleata è permessa in questo turno.



31



## U-BOATS

Giocala immediatamente per annullare una carta Evento Navale Alleato appena giocata, o giocala in qualsiasi momento per far perdere al giocatore Alleato due Punti Rifornamento.



## ROYAL AIR FORCE

Giocala durante la Fase Strategica per Attivare Malta, o giocala durante la Sequenza Battaglia per aggiungere quattro alla Forza Combattimento dell'Alleato, o giocala in una Fase Movimento per eliminare un Punto Rifornamento od un segnalino *Blitz!* per l'intero Turno di Gioco.

32



## ATTACCO PANZER!

Giocala immediatamente dopo che la 15th German e/o la 21st Panzer Division sono Avanzate dopo il Combattimento per attaccare ancora con queste due unità se raggruppate con il segnalino *Rommel* a faccia in su. Non possono Avanzare ancora dopo il combattimento.



## “DATECI GLI STRUMENTI...”

Giocala durante la Fase Strategica per avere due avanzamenti gratuiti usabili solo per Campiminati/Capisaldi/Forte, o giocala all'inizio della tua Fase Movimento per consentire ad un'unità Alleata a forza ridotta e pienamente rifornita di ricevere un livello di Rimpiazzo.

33



## PAUSA OPERATIVA

**Devi dare immediatamente questa carta all'avversario dopo averla pescata.**

Dopodiché, se Malta è Inattiva, pesca due carte di rimpiazzo a questa (questo aumenterà la tua mano di carte).



## 8TH ARMATA BRITANNICA

Giocala durante la Fase Strategica per prendere l'Iniziativa. Se ce l'hai già e Malta è Attiva, gioca questa carta alla fine del turno per ripeterlo, *saltando* la Fase Gestionale (ma pescando le carte) e la Fase Strategica.



34



## HEERESGRUPPE AFRIKA

Giocala durante la Fase Strategica per prendere l'iniziativa. Se hai già l'Iniziativa e Malta è Inattiva, giocala alla fine del turno per ripeterlo, *saltando* la Fase Gestionale (ma pescando le carte) e la Fase Strategica.



## RIPOSARE, RIPARARE & RIORGANIZZARE

**Devi dare immediatamente questa carta all'avversario dopo averla pescata.**

Dopodiché, se Malta è Inattiva, pesca due carte di rimpiazzo a questa (questo aumenta la tua mano di carte).

35



## PIONIERI DELLA TEMPESTA

Giocala durante la Fase Strategica per un'unità Campominato gratuita, o giocala durante la Sequenza Battaglia per annullare l'effetto di un Campominato/Caposaldo, o scartala per diminuire di uno il livello del Forte di Tobruk.



## PROBLEMI LOGISTICI DELL'ASSE

Giocala in qualsiasi momento per rimuovere per il turno un segnalino *Blitz!* o *Bersaglio* dell'Asse, o giocala per rimuovere un Punto Rifornamento dell'Asse, o giocala per obbligare il giocatore dell'Asse a scartare una carta a caso.



36



## 621ST RADIO INTERCETTORI

Se Rommel è sulla mappa, giocala in qualsiasi momento per esaminare la mano del giocatore Alleato. Puoi quindi scegliere una carta da queste e metterla nella tua mano.



## LA REGINA DELLA BATTAGLIA

Giocala durante la Sequenza Battaglia della tua Fase Combattimento. Se il tuo attacco è fatto *solo* con unità di Fanteria, utilizza la Tabella Risultati Combattimento della *Germania* per risolvere quella battaglia.



37



## VOLPI DEL DESERTO

Giocala dopo una dichiarazione di battaglia durante la Fase Combattimento dell'Alleato per piazzare fino a tre segnalini *Contrattacco* su di un esagono eleggibile contenente unità tedesche, o scegli un qualsiasi combattimento Alleato (prima del lancio dadi) per assegnarli automaticamente un risultato “CR”



## FORZE ANZAC

Giocala durante la Sequenza Battaglia per raddoppiare la Forza Combattimento di una singola unità Australiana o Neozelandese in quella battaglia, o giocala per rilanciare il dado in una battaglia che include unità Australiane o Neozelandesi.

