

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Grafica a cura di Rolli

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



www.goblins.net

| AZIONI | RUSSIA |
|-------------------------------|--------|
| Imboscata | (x6) |
| Fuoco d'Assalto | (x6) |
| <u>Fuoco di Precisione</u> | (x1) |
| Ordini Contraddittori | (x0) |
| Mimetizzazione | (x7) |
| Fuoco Incrociato | (x8) |
| Demolizioni | (x1) |
| Trincerarsi | (x4) |
| (Opportunità) Fuoco | (x18) |
| Bombe a Mano | (x6) |
| <u>Trinceramenti Nascosti</u> | (x2) |
| Mine Nascoste | (x1) |
| <u>Casamatta Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Unità Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Filo Spinato Nascosto</u> | (x2) |
| Ferite Leggere | (x8) |
| Fuoco Mirato | (x0) |
| Lotta Senza Quartiere | (x3) |
| Granate Fumogene | (x3) |
| Sventagliata di Fuoco | (x6) |
| Fuoco Sostenuto | (x6) |

testo sottolineato = SOLO DIFENSORE DELLO SCENARIO

| AZIONI | GERMANIA |
|-------------------------------|----------|
| Imboscata | (x6) |
| Fuoco d'Assalto | (x6) |
| <u>Fuoco di Precisione</u> | (x1) |
| Ordini Contraddittori | (x1) |
| Mimetizzazione | (x5) |
| Fuoco Incrociato | (x8) |
| Demolizioni | (x1) |
| Trincerarsi | (x4) |
| (Opportunità) Fuoco | (x18) |
| Bombe a Mano | (x6) |
| <u>Trinceramenti Nascosti</u> | (x2) |
| Mine Nascoste | (x1) |
| <u>Casamatta Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Unità Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Filo Spinato Nascosto</u> | (x2) |
| Ferite Leggere | (x5) |
| Fuoco Mirato | (x1) |
| Lotta Senza Quartiere | (x3) |
| Granate Fumogene | (x6) |
| Sventagliata di Fuoco | (x6) |
| Fuoco Sostenuto | (x6) |

testo sottolineato = SOLO DIFENSORE DELLO SCENARIO

| AZIONI | AMERICA |
|-------------------------------|---------|
| Imboscata | (x6) |
| Fuoco d'Assalto | (x6) |
| <u>Fuoco di Precisione</u> | (x1) |
| Ordini Contraddittori | (x2) |
| Mimetizzazione | (x4) |
| Fuoco Incrociato | (x8) |
| Demolizioni | (x1) |
| Trinceramenti | (x4) |
| (Opportunità) Fuoco | (x20) |
| Bombe a Mano | (x6) |
| <u>Trinceramenti Nascosti</u> | (x3) |
| Mine Nascoste | (x1) |
| <u>Casamatta Nascosta</u> | (x0) |
| <u>Unità Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Filo Spinato Nascosto</u> | (x2) |
| Ferite Leggere | (x6) |
| Fuoco Mirato | (x0) |
| Lotta Senza Quartiere | (x0) |
| Granate Fumogene | (x9) |
| Sventagliata di Fuoco | (x6) |
| Fuoco Sostenuto | (x6) |

testo sottolineato = SOLO DIFENSORE DELLO SCENARIO

| AZIONI | INGLESI |
|-------------------------------|---------|
| Imboscata | (x6) |
| Fuoco d'Assalto | (x6) |
| <u>Fuoco di Precisione</u> | (x1) |
| Ordini Contraddittori | (x0) |
| Mimetizzazione | (x5) |
| Fuoco Incrociato | (x8) |
| Demolizioni | (x1) |
| Trinceramenti | (x4) |
| (Opportunità) Fuoco | (x16) |
| Bombe a Mano | (x6) |
| <u>Trinceramenti Nascosti</u> | (x2) |
| Mine Nascoste | (x1) |
| <u>Casamatta Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Unità Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Filo Spinato Nascosto</u> | (x2) |
| Ferite Leggere | (x5) |
| Fuoco Mirato | (x6) |
| Lotta Senza Quartiere | (x0) |
| Granate Fumogene | (x5) |
| Sventagliata di Fuoco | (x6) |
| Fuoco Sostenuto | (x6) |

testo sottolineato = SOLO DIFENSORE DELLO SCENARIO

| AZIONI | FRANCIA |
|-------------------------------|---------|
| Imboscata | (x6) |
| Fuoco d'Assalto | (x5) |
| <u>Fuoco di Precisione</u> | (x2) |
| Ordini Contraddittori | (x5) |
| Mimetizzazione | (x5) |
| Fuoco Incrociato | (x9) |
| Demolizioni | (x1) |
| Trincerarsi | (x4) |
| (Opportunità di) Fuoco | (x18) |
| Bombe a Mano | (x6) |
| <u>Trinceramenti Nascosti</u> | (x2) |
| Mine Nascoste | (x1) |
| <u>Casamatta Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Unità Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Filo Spinato Nascosto</u> | (x2) |
| Ferite Leggere | (x6) |
| Fuoco Mirato | (x0) |
| Lotta Senza Quartiere | (x0) |
| Granate Fumogene | (x3) |
| Fuoco Incrociato | (x9) |
| Fuoco Sostenuto | (x7) |

testo sottolineato = SOLO DIFENSORE DELLO SCENARIO

| AZIONI | ITALIA |
|-------------------------------|--------|
| Imboscata | (x5) |
| Fuoco d'Assalto | (x6) |
| <u>Fuoco di Precisione</u> | (x1) |
| Ordini Contraddittori | (x6) |
| Mimetizzazione | (x4) |
| Fuoco Incrociato | (x8) |
| Demolizioni | (x1) |
| Trinceramenti | (x4) |
| (Opportunità) Fuoco | (x18) |
| Bombe a Mano | (x6) |
| <u>Trinceramenti Nascosti</u> | (x2) |
| Mine Nascoste | (x1) |
| <u>Casamatta Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Unità Nascosta</u> | (x1) |
| <u>Filo Spinato Nascosto</u> | (x2) |
| Ferite Leggere | (x9) |
| Fuoco Mirato | (x0) |
| Lotta Senza Quartiere | (x0) |
| Granate Fumogene | (x3) |
| Sventagliata di Fuoco | (x6) |
| Fuoco Sostenuto | (x6) |

testo sottolineato = SOLO DIFENSORE DELLO SCENARIO

Immediatamente dopo un lancio di dadi, è possibile passare la carta all'avversario per cancellare gli effetti del lancio e rilanciare (deve essere ignorata anche qualsiasi Conseguenza prodotta).

Nota: Conseguenza = è l'evento particolare che un lancio di dado può attivare.

~ INIZIATIVA ~

Quando uno scenario termina in parità (il segnalino VP è sullo spazio "0" dopo un lancio di Morte Istantanea oppure i giocatori si arrendono simultaneamente) il giocatore che possiede questa carta vince!

CC:EUROPE



Entrambi i giocatori hanno il limite di Scarto ridotto a "2".

Tutti i tipi di Terreno hanno un costo di Movimento incrementato di "1".

Esiste un Intralcio automatico di X, dove X è il raggio, dall'esagono dell'unità che avvista all'esagono dell'unità bersaglio (dunque sempre almeno 1).

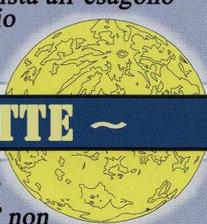
~ NOTTE ~

Tutti gli Eventi di "Supporto Aereo" non hanno effetto (nessun Aereo).

L'opzione "Comunicazione Ristabilita" non può essere scelta durante un Ordine di Richiesta di Assetto.

L'opzione "Illuminazione" si può.

CC:PACIFIC



Immediatamente dopo un lancio di dadi, è possibile passare la carta all'avversario per cancellare gli effetti del lancio e rilanciare (deve essere ignorata anche qualsiasi Conseguenza prodotta).

Nota: Conseguenza = è l'evento particolare che un lancio di dado può attivare.

~ INIZIATIVA ~

Quando uno scenario termina in parità (il segnalino VP è sullo spazio "0" dopo un lancio di Morte Istantanea oppure i giocatori si arrendono simultaneamente) il giocatore che possiede questa carta vince!

CC:PACIFIC



ORDINI RUSSIA

AVANZATA (x6) - Attivazione: Unità
Procedura: entrare in un esagono adiacente [O16]

ARTIGLIERIA NEGATA (x3) - Attivazione: NA
Procedura: rompere la radio del vostro avversario [O17]

RICHIESTA D'ARTIGLIERIA (x6) - Attivazione: (Leader)
Procedura: riparare la propria radio [O18.1] oppure, con un Leader, condurre azioni di: Localizzazione/Accuratezza/Impatto [O18.2]

ORDINI CONTRADDITTORI (x8) - Attivazione: NA
Procedura: NA

FUOCO (x18) - Attivazione: Unità
Procedura: aprire fuoco di attacco contro un esagono occupato dal nemico [O20.3]; l'Artiglieria deve localizzare l'esagono bersaglio [O20.2]

MOVIMENTO (x13) - Attivazione: Unità
Procedura: spendere Punti Movimento (MPs) per muovere di esagono in esagono [O21]

RECUPERO (x9) - Attivazione: giocatore (solo se stessi)
Procedura: rimuovere il segnalino Soppressa; lanciare per il Recupero [O22.3] di unità amiche in rotta

ROTTA (x9) - Attivazione: giocatore (uno dei due).
Procedura: lanciare per la Rotta [O23.2] per quelle unità non efficienti dei giocatori

ORDINI GERMANIA

AVANZATA (x5) - Attivazione: Unità
Procedura: entrare in un esagono adiacente [O16]

ARTIGLIERIA NEGATA (x2) - Attivazione: NA
Procedura: rompere la radio del vostro avversario [O17]

RICHIESTA D'ARTIGLIERIA (x8) - Attivazione: (Leader)
Procedura: riparare la propria radio [O18.1] oppure, con un Leader, condurre azioni di: Localizzazione/Accuratezza/Impatto [O18.2]

ORDINI CONTRADDITTORI (x8) - Attivazione: NA
Procedura: NA

FUOCO (x18) - Attivazione: Unità
Procedura: aprire fuoco di attacco contro un esagono occupato dal nemico [O20.3]; l'Artiglieria deve localizzare l'esagono bersaglio [O20.2]

MOVIMENTO (x12) - Attivazione: Unità
Procedura: spendere Punti Movimento (MPs) per muovere di esagono in esagono [O21]

RECUPERO (x9) - Attivazione: giocatore (solo se stessi)
Procedura: rimuovere il segnalino Soppressa; lanciare per il Recupero [O22.3] di unità amiche in rotta

ROTTA (x10) - Attivazione: giocatore (uno dei due).
Procedura: lanciare per la Rotta [O23.2] per quelle unità in rotta dei giocatori

ORDINI AMERICA

AVANZATA (x4) - Attivazione: Unità
Procedura: entrare in un esagono adiacente [O16]

ARTIGLIERIA NEGATA (x3) - Attivazione: NA
Procedura: rompere la radio del vostro avversario [O17]

RICHIESTA D'ARTIGLIERIA (x9) - Attivazione: (Leader)
Procedura: riparare la propria radio [O18.1] oppure, con un Leader, condurre azioni di: Localizzazione/Accuratezza/Impatto [O18.2]

ORDINI CONTRADDITTORI (x7) - Attivazione: NA
Procedura: NA

FUOCO (x20) - Attivazione: Unità
Procedura: aprire fuoco di attacco contro un esagono occupato dal nemico [O20.3]; l'Artiglieria deve localizzare l'esagono bersaglio [O20.2]

MOVIMENTO (x12) - Attivazione: Unità
Procedura: spendere Punti Movimento (MPs) per muovere di esagono in esagono [O21]

RECUPERO (x8) - Attivazione: giocatore (solo se stessi)
Procedura: rimuovere il segnalino Soppressa; lanciare per il Recupero [O22.3] di unità amiche in rotta

ROTTA (x9) - Attivazione: giocatore (uno dei due).
Procedura: lanciare per la Rotta [O23.2] per quelle unità in rotta dei giocatori

ORDINI INGLES

AVANZATA (x5) - Attivazione: Unità
Procedura: entrare in un esagono adiacente [O16]

ARTIGLIERIA NEGATA (x3) - Attivazione: NA
Procedura: rompere la radio del vostro avversario [O17]

RICHIESTA D'ARTIGLIERIA (x8) - Attivazione: (Leader)
Procedura: riparare la propria radio [O18.1] oppure, con un Leader, condurre azioni di: Localizzazione/Accuratezza/Impatto [O18.2]

ORDINI CONTRADDITTORI (x9) - Attivazione: NA
Procedura: NA

FUOCO (x16) - Attivazione: Unità
Procedura: aprire fuoco di attacco contro un esagono occupato dal nemico [O20.3]; l'Artiglieria deve localizzare l'esagono bersaglio [O20.2]

MOVIMENTO (x12) - Attivazione: Unità
Procedura: spendere Punti Movimento (MPs) per muovere di esagono in esagono [O21]

RECUPERO (x10) - Attivazione: giocatore (solo se stessi)
Procedura: rimuovere il segnalino Soppressa; lanciare per il Recupero [O22.3] di unità amiche in rotta

ROTTA (x9) - Attivazione: giocatore (uno dei due).
Procedura: lanciare per la Rotta [O23.2] per quelle unità in rotta dei giocatori

ORDINI FRANCIA

AVANZATA (x5) - Attivazione: Unità
Procedura: entrare in un esagono adiacente [O16]

ARTIGLIERIA NEGATA (x3) - Attivazione: NA
Procedura: rompere la radio del vostro avversario [O17]

RICHIESTA D'ARTIGLIERIA (x7) - Attivazione: (Leader)
Procedura: riparare la propria radio [O18.1] oppure, con un Leader, condurre azioni di: Avvistamento/Accuratezza/Impatto [O18.2]

ORDINI CONTRADDITTORI (x9) - Attivazione: NA
Procedura: NA

FUOCO (x18) - Attivazione: Unità
Procedura: aprire fuoco di attacco contro un esagono occupato dal nemico [O20.3]; l'Artiglieria deve localizzare l'esagono bersaglio [O20.2]

MOVIMENTO (x12) - Attivazione: Unità
Procedura: spendere Punti Movimento (MPs) per muovere di esagono in esagono [O21]

RECUPERO (x9) - Attivazione: giocatore (solo se stessi)
Procedura: rimuovere il segnalino Soppressa; lanciare per il Recupero [O22.3] di unità amiche in rotta

ROTTA (x9) - Attivazione: giocatore (uno dei due).
Procedura: lanciare per la Rotta [O23.2] per quelle unità in rotta dei giocatori

ORDINI ITALIA

AVANZATA (x5) - Attivazione: Unità
Procedura: entrare in un esagono adiacente [O16]

ARTIGLIERIA NEGATA (x2) - Attivazione: NA
Procedura: rompere la radio del vostro avversario [O17]

RICHIESTA D'ARTIGLIERIA (x7) - Attivazione: (Leader)
Procedura: riparare la propria radio [O18.1] oppure, con un Leader, condurre azioni di: Localizzazione/Accuratezza/Impatto [O18.2]

ORDINI CONTRADDITTORI (x12) - Attivazione: NA
Procedura: NA

FUOCO (x18) - Attivazione: Unità
Procedura: aprire fuoco di attacco contro un esagono occupato dal nemico [O20.3]; l'Artiglieria deve localizzare l'esagono bersaglio [O20.2]

MOVIMENTO (x11) - Attivazione: Unità
Procedura: spendere Punti Movimento (MPs) per muovere di esagono in esagono [O21]

RECUPERO (x9) - Attivazione: giocatore (solo se stessi)
Procedura: rimuovere il segnalino Soppressa; lanciare per il Recupero [O22.3] di unità amiche in rotta

ROTTA (x8) - Attivazione: giocatore (uno dei due).
Procedura: lanciare per la Rotta [O23.2] per quelle unità in rotta dei giocatori

RICOMPENSA OBIETTIVI

| | |
|------------|---------------------------------------|
| A | Obiettivo 1 vale 1 PV |
| B | Obiettivo 2 vale 1 PV |
| C | Obiettivo 3 vale 1 PV |
| D | Obiettivo 4 vale 1 PV |
| E | Obiettivo 5 vale 1 PV |
| F | Obiettivo 2 vale 2 PV |
| G | Obiettivo 3 vale 2 PV |
| H | Obiettivo 4 vale 2 PV |
| J | Obiettivo 5 vale 2 PV |
| K | Obiettivo 3 vale 3 PV |
| L | Obiettivo 4 vale 3 PV |
| M | Obiettivo 5 vale 3 PV |
| N | Obiettivo 4 vale 4 PV |
| P | Obiettivo 5 vale 4 PV |
| Q | Obiettivo 5 vale 5 PV |
| R [palese] | Obiettivo 5 vale 10 PV |
| S | ogni Obiettivo vale 1 PV |
| T | ogni Obiettivo vale 2 PV |
| U | ogni Obiettivo vale 3 PV |
| V [palese] | controllo di 5 Obiettivi = S.D. vince |
| W [palese] | +1 PV per uscita |
| X [palese] | +1 PV per eliminazione |

Entrambi i giocatori hanno il limite di Scarto ridotto a "2".

Tutti i tipi di Terreno hanno un costo di Movimento incrementato di "1".

Esiste un Intralcio automatico di X, dove X è il raggio, dall'esagono dell'unità che avvista all'esagono dell'unità bersaglio (dunque sempre almeno 1).

~ NOTTE ~

Tutti gli Eventi di "Supporto Aereo" non hanno effetto (nessun Aereo).

L'opzione "Comunicazione Ristabilita" non può essere scelta durante un Ordine di Richiesta di Assetto.

L'opzione "Illuminazione" si può.

RICOMPENSA OBIETTIVI

| | |
|------------|--------------------------|
| A | Obiettivo 1 vale 1 PV |
| B | Obiettivo 2 vale 1 PV |
| C | Obiettivo 3 vale 1 PV |
| D | Obiettivo 4 vale 1 PV |
| E | Obiettivo 5 vale 1 PV |
| F | Obiettivo 2 vale 2 PV |
| G | Obiettivo 3 vale 2 PV |
| H | Obiettivo 4 vale 2 PV |
| J | Obiettivo 5 vale 2 PV |
| K | Obiettivo 3 vale 3 PV |
| L | Obiettivo 4 vale 3 PV |
| M | Obiettivo 5 vale 3 PV |
| N | Obiettivo 4 vale 4 PV |
| P | Obiettivo 5 vale 4 PV |
| Q | Obiettivo 5 vale 5 PV |
| R [palese] | Obiettivo 5 vale 10 PV |
| S | ogni Obiettivo vale 1 PV |
| T | ogni Obiettivo vale 2 PV |
| U | ogni Obiettivo vale 3 PV |
| Y [palese] | +1 PV per uscita |
| Z [palese] | +1PV per uscita |

Gli Obiettivi da A a U sono cumulativi