

<p><b>Air Power</b> (potere aereo)</p>	<p>Il bersaglio è un gruppo di 4 o meno unità nemiche adiacenti tra loro. Lancia 1 dado (Asse) o 2 (Alleati) per esagono ignorando qualsiasi regola di distanza o terreno. Colpisci sia con ogni simbolo uguale alla unità in campo, sia con la granata o la stella. Per ogni bandiera, ritirata nemica di 1 esagono. Le bandiere non possono essere ignorate.</p>	<p><b>Ambush</b> (agguato)</p>	<p>Gioca questa carta dopo che l'avversario annuncia un <i>Close Assault</i> (attacco da un esagono adiacente), ma prima che abbia lanciato i suoi dadi. Tira per primo i dadi. Se le unità nemiche non sono state eliminate o fatte ritirare, esse possono attaccarti normalmente.</p>
<p><b>Armour assault</b> (assalto blindato)</p>	<p>Dai un ordine a 4 unità corazzate. Le unità in <i>Close assault</i> tirano un dado in più. Le restrizioni generali del movimento terrestre e del combattimento vengono rispettate. Se non puoi dare un ordine a nessun carro armato, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>	<p><b>Artillery Bombard</b> (bombardamento di artiglieria)</p>	<p>Dai un ordine a TUTTE le unità di artiglieria. Le unità possono muoversi fino a 3 esagoni o combattere 2 volte. Se non puoi dare un ordine a nessuna artiglieria, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>
<p><b>Attack</b> (attacco)</p>	<p>Dai un ordine a 3 unità presenti sul lato indicato dalla freccia.</p>	<p><b>Assault</b> (assalto)</p>	<p>Dai 1 ordine a TUTTE le unità presenti sul lato indicato dalla freccia.</p>
<p><b>Barrage</b> (fuoco di sbarramento)</p>	<p>Bersaglio una qualsiasi unità nemica. Tira 4 dadi, ignorando qualsiasi regola di distanza o terreno. Colpisci sia con ogni simbolo uguale alla unità, sia con la granata Per ogni bandiera, ritirata nemica di 1 esagono. Le bandiere non possono essere ignorate.</p>	<p><b>Behind enemy lines</b> (dietro le linee nemiche)</p>	<p>Dai un ordine a 1 unità di fanteria. L'unità può muoversi di 3 e combattere con 1 dado in più; poi può muovere ancora di 3. Le restrizioni generali del movimento terrestre e del combattimento vengono rispettate. Se non puoi dare un ordine a nessuna unità di fanteria, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>
<p><b>Counter-Attack</b> (contrattacco)</p>	<p>Dai lo stesso ultimo ordine del nemico. Quando contrattacchi a una carta sezione, la sezione destra dell'avversario è la tua sezione di sinistra e vice-versa. Quando contrattacchi a una carta di <i>Assalto di Fanteria</i>, il contrattacco dovrà avvenire nella stessa sezione del tuo avversario.</p>	<p><b>Dig-In</b> (trincerarsi)</p>	<p>Dai un ordine a 4 unità di fanteria. Le unità perfezionano la loro posizione mettendo sacchi di sabbia nel loro esagono. Se non puoi dare un ordine a nessuna unità di fanteria, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>
<p><b>Direct from HQ</b> (ordine dal quartier generale)</p>	<p>Dai un ordine a 4 unità di tua scelta.</p>	<p><b>Firefight</b> (fuoco multiplo)</p>	<p>Dai un ordine a 4 unità di aprire il fuoco. Le unità non possono essere adiacenti a una unità nemica, e non possono muoversi. Ogni unità tira un dado in più.</p>
<p><b>General Advance</b> (avanzata)</p>	<p>Dai un ordine a 2 unità per ogni sezione.</p>	<p><b>Infantry assault</b> (assalto di fanteria)</p>	<p>Dai un ordine a TUTTE le unità di fanteria di una sezione. Le unità possono muoversi di 2 esagoni e combattere o muoversi di 3 ma non combattere. Le restrizioni generali del movimento terrestre e del combattimento vengono rispettate. Se non puoi dare un ordine a nessuna unità di fanteria, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.</p>

<b>Close assault</b> ( <i>assalto ravvicinato</i> )	Dai un ordine a <b>TUTTE</b> le unità di fanteria o blindate adiacenti a unità nemiche. Le unità combattono con 1 dado in più. Le unità non possono muoversi prima della battaglia, ma, in caso di vittoria totale o ritirata nemica la fanteria può prendere terreno e i blindati possono prendere terreno e attaccare.		
<b>Medics &amp; Mechanics</b> ( <i>medici e meccanici</i> )	Dai un ordine a 1 unità che ha subito delle perdite. Tira un dado per ogni carta che hai, compresa questa. Per ogni risultato rappresentante il simbolo dell'unità o una stella, 1 milizia persa di quella unità ritorna in gioco. Le unità non possono essere maggiori di quanto originariamente fossero. Se recuperi almeno 1 milizia, puoi dare un ordine all'unità.	<b>Move Out!</b> ( <i>far uscire</i> )	Dai un ordine a 4 unità di fanteria. Le restrizioni generali del movimento terrestre e del combattimento vengono rispettate. Se non puoi dare un ordine a nessuna unità di fanteria, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.
<b>Pincer move</b> ( <i>movimento a tenaglia</i> )	Dai un ordine a 2 unità di destra e 2 di sinistra.	<b>Probe</b> ( <i>sondare</i> )	Dai un ordine a 2 unità presenti sul lato indicato dalla freccia.
<b>Recon</b> ( <i>ricognizione</i> )	Dai un ordine a 1 unità per sezione.		

**Per scegliere le carte 'Command' del nemico, tirare D20:**

### **1-7 Yellow Zone**

#### **Tirare D20:**

1-2	<b>Air Power</b>	11-12	<b>Dig-In</b>
3-4	<b>Armour assault</b>	13-14	<b>Firefight</b>
5-6	<b>Artillery Bombard</b>	15-16	<b>Close assault</b>
7-8	<b>Barrage</b>	17-18	<b>Infantry assault</b>
9-10	<b>Behind enemy lines</b>	19-20	<b>Medics &amp; Mechanics</b>

### **8-20 Green Zone**

#### **Tirare D20:**

1-4	<b>Probe</b>	15	<b>Move Out!</b>
5-7	<b>Recon</b>	16	<b>General Advance</b>
8-11	<b>Attack</b>	17-18	<b>Direct from HQ</b>
12-13	<b>Assault</b>	19-20	<b>Counter-Attack</b>
14	<b>Pincer move</b>		

Ad inizio partita tira D20 tre volte, poi sempre due volte, perché è obbligatorio che il nemico tenga nella propria mano la carta ritenuta migliore.

Scegliere di giocare la carta più pericolosa per sé stessi (decidere autonomamente quale 'Flank' attaccare)!

Ogni volta che si attacca il nemico in combattimento ravvicinato, tirare D20 e con un risultato di 19 - 20 si subisce un 'Ambush'! Non è possibile subire due 'Ambush' consecutivi durante la partita.

Questo regolamento per il gioco in solitario si basa liberamente su una tabella redatta da *Luca Callegaro* con la traduzione in italiano delle carte. Si spera che possa costituire una idea per lo sviluppo di un nemico virtuale contro cui combattere.

Ogni marchio è dei legittimi proprietari.

**Autore:** Fabrizio Foschi  
Agosto 2006 (Versione 1.1)  
e-Mail: [piediluco@libero.it](mailto:piediluco@libero.it)