

CARTE STRATEGICHE

GERMAN REINFORCEMENTS DECK I

<p style="text-align: center;">REINFORCEMENT BATAILLON Fase Comando:</p> <p>ricevi 2 squadre di 4 fanterie regolari ciascuna come rinforzo.</p> <p>Spendendo 1 comando in più, puoi ricevere 1 Opel Blitz di rinforzo per il trasporto delle unità suddette.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 4</p>	<p style="text-align: center;">HEAVY WEAPONS REINFORCEMENTS Fase Comando:</p> <p>ricevi 1 squadra di 2 fanterie regolari e 1 squadra mitragliatori o mortaio come rinforzo.</p> <p>Spendendo 1 comando in più, puoi ricevere 1 Opel Blitz di rinforzo per il trasporto delle unità suddette.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 3</p>	<p style="text-align: center;">SPECIALIZED REINFORCEMENTS Fase Comando:</p> <p>ricevi 1 squadra di 4 fanterie regolari come rinforzo con 1 delle seguenti specializzazioni a tua scelta: anticarro, medica, lanciafiamme o ingegnere.</p> <p>Spendendo 1 comando in più, puoi ricevere 1 Opel Blitz di rinforzo per il trasporto delle unità suddette.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 3</p>	<p style="text-align: center;">HARDENED VETERANS Fase Comando:</p> <p>ricevi 2 unità di fanteria regolare e posizionale in qualcuna delle tue squadre indebolite.</p> <p style="text-align: center;">+ COSTO COMANDO 1</p>	<p style="text-align: center;">REINFORCEMENTS Fase Comando:</p> <p>ricevi 1 squadra di 4 fanterie regolari come rinforzo.</p> <p>Spendendo 1 comando in più, puoi ricevere 1 Opel Blitz di rinforzo per il trasporto delle unità suddette.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 2</p>
---	---	---	--	---

AMERICAN REINFORCEMENTS DECK I

<p style="text-align: center;">REINFORCEMENT BATAILLON Fase Comando:</p> <p>ricevi 2 squadre di 4 fanterie regolari ciascuna come rinforzo.</p> <p>Spendendo 1 comando in più, puoi ricevere 1 GMC CCKW 353 di rinforzo per il trasporto delle unità suddette.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 4</p>	<p style="text-align: center;">HEAVY WEAPONS REINFORCEMENTS Fase Comando:</p> <p>ricevi 1 squadra di 2 fanterie regolari e 1 squadra mitragliatori o mortaio come rinforzo.</p> <p>Spendendo 1 comando in più, puoi ricevere 1 di rinforzo GMC CCKW 353 per il trasporto delle unità suddette.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 3</p>	<p style="text-align: center;">SPECIALIZED REINFORCEMENTS Fase Comando:</p> <p>ricevi 1 squadra di 4 fanterie regolari come rinforzo con 1 delle seguenti specializzazioni a tua scelta: anticarro, medica, lanciafiamme o ingegnere.</p> <p>Spendendo 1 comando in più, puoi ricevere 1 GMC CCKW 353 di rinforzo per il trasporto delle unità suddette.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 3</p>	<p style="text-align: center;">HARDENED VETERANS Fase Comando:</p> <p>ricevi 2 unità di fanteria regolare e posizionale in qualcuna delle tue squadre indebolite.</p> <p style="text-align: center;">+ COSTO COMANDO 1</p>	<p style="text-align: center;">REINFORCEMENTS Fase Comando:</p> <p>ricevi 1 squadra di 4 fanterie regolari come rinforzo.</p> <p>Spendendo 1 comando in più, puoi ricevere 1 GMC CCKW 353 di rinforzo per il trasporto delle unità suddette.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 2</p>
---	---	---	--	---

SUPPLY DECK I

<p style="text-align: center;">REQUEST RESUPPLY Fase Comando:</p> <p>vedere le prime 3 carte di uno dei propri mazzi di carte strategiche. Sceglierne 1 e piazzarla scoperta nel proprio Quartier Generale. Mescolare le rimanenti 2 carte nel mazzo appropriato.</p> <p style="text-align: center;">+ COSTO COMANDO 1</p>	<p style="text-align: center;">MUNITIONS RESUPPLY Fase Comando:</p> <p>rimpiazzare 2 delle proprie fanterie regolari in una qualsiasi singola squadra, con 1 squadra mitragliatori o 1 mortaio o 2 fanterie di élite.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 2</p>	<p style="text-align: center;">SUPPLY PRIORITY Fase Comando:</p> <p>piazzare la carta nella propria area di gioco.</p> <p>Quando si attiverà un'altra carta strategica, il costo si ridurrà di 1 comando (fino a un minimo di 0).</p> <p style="text-align: center;">+ COSTO COMANDO 1</p>	<p style="text-align: center;">VEHICLE PARTS Fase Comando:</p> <p>scegliere 1 dei propri veicoli. Rimuovere 1 segnalino di danno leggero, o capovolgere un danno grave dalla parte danno leggero.</p> <p>Il costo di questa carta è ridotto di 2 comandi (fino a un minimo di 0) se esiste almeno 1 unità ingegnere nell'esagono del veicolo.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 3</p>	<p style="text-align: center;">SPECIALIST SUPPLIES Fase Comando:</p> <p>scegliere 1 delle proprie squadre e assegnarle 1 delle seguenti specializzazioni a scelta: anticarro, medica, lanciafiamme o ingegnere.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 2</p>	<p style="text-align: center;">SUPPLY DROP Fase Comando: SCEGLIERE ESAGONO OBIETTIVO</p> <p style="text-align: center;">DETERMINARE LO SPOSTAMENTO</p> <p>Piazzare un segnalino obiettivo di 2 punti nell'esagono obiettivo finale.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 2</p>
--	--	--	--	--	--

MORALE DECK I

<p style="text-align: center;">TAKE DOWN THE BEAST Fase Comando:</p> <p>piazzare la carta nella propria area di gioco.</p> <p>Quando si sceglie il fuoco combinato contro un veicolo pesante, scartare la carta comporta un guadagno di +3 in potere di fuoco.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 1</p>	<p style="text-align: center;">TAKE COVER Fase Comando:</p> <p>piazzare la carta nella propria area di gioco.</p> <p>Una volta per turno, quando una propria unità pronta viene attaccata, si può piazzare un segnalino attivazione sulla carta per far guadagnare all'unità +2 di copertura per l'attacco subito.</p> <p>Scartare la carta quando si piazzano 3 segnalini attivazione su di essa.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 2</p>	<p style="text-align: center;">GO TO GROUND Fase Azione:</p> <p>piazzare su 2 proprie squadre che si trovano in uno stesso esagono, 2 segnalini di squadra nascosta. Non si possono scegliere squadre adiacenti unità nemiche.</p> <p style="text-align: center;">+ COSTO COMANDO 1</p>	<p style="text-align: center;">RALLY CRY Fase Comando:</p> <p>piazzare la carta nella propria area di gioco.</p> <p>Come 1 azione, si può piazzare su questa carta 1 segnalino attivazione per rimuovere 1 segnalino bloccata o disorganizzata da una propria squadra.</p> <p>Scartare la carta quando si piazzano 3 segnalini attivazione su di essa.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 2</p>	<p style="text-align: center;">PREPARATIONS Fase Azione:</p> <p>terminare immediatamente il proprio turno azione</p> <p style="text-align: center;">OPPURE</p> <p>Rimuovere un segnalino di fuoco di opportunità da una propria unità.</p> <p style="text-align: center;">+ COSTO COMANDO 1</p>	<p style="text-align: center;">DESPERATIONS Fase Comando:</p> <p>piazzare la carta nella propria area di gioco.</p> <p>Come 1 azione, si può piazzare 1 segnalino attivazione sulla carta. Quindi scegliere 1 delle proprie unità affaticate e capovolgere il segnalino dalla parte fuoco di opportunità.</p> <p>Scartare la carta quando si piazzano 3 segnalini attivazione su di essa.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 2</p>	<p style="text-align: center;">ALL OR NOTHING Fase Azione:</p> <p>rimuovere un segnalino attivazione da una propria unità</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 2</p>
--	---	---	---	---	--	--

GROUND SUPPORT DECK I

<p>SUPPRESSIVE SUPPORT Fase Azione: scegliere 1 squadra nemica con la visuale di qualsiasi unità amica. Quindi: piazzare un segnalino "bloccata" sulla squadra. OPPURE Capovolgere un segnalino "boccata" dalla parte "disgregata". COSTO COMANDO 1</p>	<p>SNIPER ATTACK Fase Azione: scegliere 1 squadra nemica con la visuale di una qualsiasi unità amica e lanciare 3 dadi. Con almeno un lancio di 6, si distrugge immediatamente una miniatura a propria scelta dalla squadra. COSTO COMANDO 1</p>	<p>ANTI-AIR SUPPORT Fase Azione: scartare 1 carta strategica di "Air Support" avversaria che si trova nel Quartier Generale nemico. OPPURE L'avversario rende immediatamente fino a 2 comandi disponibili. + COSTO COMANDO 1</p>	<p>RECONNAISSANCE Fase Azione: vedere le prime 3 carte di uno qualsiasi dei mazzi di carte Strategiche del proprio avversario. Piazzare ogni carta in cima o in fondo al mazzo in qualsiasi ordine. + COSTO COMANDO 1</p>	<p>MEDICAL SUPPORT Fase Comando: scegliere una delle proprie squadre per assegnarle una specializzazione medica. COSTO COMANDO 1</p>	<p>SABOTEUR Fase Azione: scartare 1 delle carte Strategiche scoperte dal Quartier Generale avversario. + COSTO COMANDO 2</p>
---	--	--	---	--	--

COMMAND DECK I

<p>RAPID MOBILIZATION Fase Comando: piazzare la carta nella propria area di gioco. All'inizio di ciascuna Fase Comando, ricevere 1 comando e piazzarlo nel proprio ammontare di iniziativa. COSTO COMANDO 1</p>	<p>CUT COMMUNICATIONS Fase Azione: rimuovere tutti i comandi dall'ammontare iniziativa proprio e dell'avversario. + COSTO COMANDO 1</p>	<p>SURPRISE ASSALUT Fase Comando: piazzare la carta nella propria area di gioco. Subito prima che l'avversario giochi un'azione, scartare questa carta e giocare 1 azione. COSTO COMANDO 1</p>	<p>CRITICAL OBJECTIVE Fase Comando: piazzare la carta nella propria area di gioco. Una volta per turno, si può piazzare un segnalino attivazione su questa carta per far guadagnare alla propria unità attiva 2 punti movimento addizionali. Scartare la carta quando si piazzano 3 segnalini attivazione su di essa. COSTO COMANDO 2</p>	<p>MAJOR OFFENSIVE Fase azione: si possono giocare 4 azioni addizionali durante il turno corrente. COSTO COMANDO 2</p>	<p>HEROIC LEADERSHIP Fase Azione: scegliere 1 esagono. Rimuovere tutti i cartoncini bloccata e disgregata dalle proprie squadre nell'esagono selezionato. Se nell'esagono è presente 1 ufficiale, l'effetto si applica anche a tutte le squadre amiche in esagoni adiacenti. + COSTO COMANDO 2</p>
---	---	--	---	--	--

AMERICAN AIR SUPPORT DECK I

<p>STRAFING RUN Fase Azione: STABILIRE 1 CONTATTO (4) SCEGLIERE ESAGONO OBIETTIVO ATTACCO D'AREA SOPPRESSIVO (5) Quindi SCEGLIERE UN ESAGONO OBIETTIVO adiacente all'obiettivo iniziale. ATTACCO D'AREA SOPPRESSIVO (5) COSTO COMANDO 3</p>	<p>BOMBING RUN Fase azione: STABILIRE 1 CONTATTO (4) SCEGLIERE ESAGONO OBIETTIVO ATTACCO D'AREA (4) AREA DI SCOPPIO (3) COSTO COMANDO 4</p>	<p>AIR SUPERIORITY Fase Comando: piazzare la carta nella propria area di gioco. Dopo aver attivato una carta Strategica Air Support, si riceve 1 comando e lo si piazza nel proprio ammontare iniziativa. Si aggiunge 1 dado d'attacco quando si attacca con la carta Strategica Bombing Run o Strafing Run. + COSTO COMANDO 1</p>	<p>PARATROOPERS Fase Comando: SCEGLIERE 1 ESAGONO OBIETTIVO DETERMINARE LO SPOSTAMENTO Se l'esagono obiettivo finale è un edificio, bosco, fiume o lago, scartare la carta senza effetti. In tutti gli altri casi si riceve 1 squadra di 4 fanterie regolari nell'esagono obiettivo finale. COSTO COMANDO 1</p>	<p>AIR RECONNAISSANCE Fase Azione: rivelare 1 squadra nascosta avversaria a propria scelta. OPPURE L'avversario deve scegliere una propria carta Strategica scoperta dal suo Quartier Generale, e quindi scartare tutte le altre scoperte nel Quartier Generale. + COSTO COMANDO 1</p>	<p>CUT SUPPLY LINES Fase Comando: piazzare la carta nella propria area di gioco. Al termine di ciascuna Fase di Stato, l'avversario perde 1 comando dal proprio ammontare iniziativa. COSTO COMANDO 1</p>
---	---	--	---	--	---

ARTILLERY DECK I

<p>OFFENSIVE ARTILLERY Fase azione: STABILIRE 1 CONTATTO (5) SCEGLIERE 1 ESAGONO OBIETTIVO DETERMINARE LO SPOSTAMENTO ATTACCO D'AREA (5) COSTO COMANDO 3</p>	<p>SUSTAINED BLANKET Fase Azione: STABILIRE 1 CONTATTO (4) SCEGLIERE 1 ESAGONO OBIETTIVO DETERMINARE LO SPOSTAMENTO ATTACCO D'AREA SOPPRESSIVO (4) AREA DI SCOPPIO SOPPRESSIVA (3) COSTO COMANDO 2</p>	<p>SUPPRESSIVE BARRAGE Fase Azione: STABILIRE 1 CONTATTO (5) SCEGLIERE 1 ESAGONO OBIETTIVO DETERMINARE LO SPOSTAMENTO ATTACCO D'AREA SOPPRESSIVO (4) COSTO COMANDO 1</p>	<p>INCREASED PRIORITY Fase Comando: piazzare la carta nella propria area di gioco. Quando si attiva un'altra carta Artiglieria, il costo è ridotto di 1 (fino a un minimo di 0). Quando si tenta di stabilire un contatto con una carta Artiglieria, sommare 1 al proprio risultato sui dadi. + COSTO COMANDO 1</p>	<p>SPOTTING ROUND Fase Comando: piazzare la carta nella propria area di gioco. Se l'attacco di artiglieria subisce uno spostamento, si sposta di 1 esagono in meno. La propria carta Artiglieria non va scartata se si lancia 1 oppure non si colpisce in attacco quando si risolve l'attacco d'area della carta. COSTO COMANDO 1</p>
--	--	--	---	--

ARTILLERY DECK II

<p style="text-align: center;">SUSTAINED BLANKET Fase Azione: STABILIRE 1 CONTATTO (4)</p> <p>SCEGLIERE 1 ESAGONO OBIETTIVO</p> <p>DETERMINARE LO SPOSTAMENTO</p> <p>ATTACCO D'AREA SOPPRESSIVO (4)</p> <p>AREA DI SCOPIO SOPPRESSIVA (3)</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 2</p>	<p style="text-align: center;">INCREASED PRIORITY Fase Comando: piazzare la carta nella propria area di gioco.</p> <p>Quando si attiva un'altra carta Artiglieria, il costo è ridotto di 1 (fino a un minimo di 0).</p> <p>Quando si tenta di stabilire un contatto con una carta Artiglieria, sommare 1 al proprio risultato sui dadi.</p> <p style="text-align: center;">+ COSTO COMANDO 1</p>	<p style="text-align: center;">TOP PRIORITY BARRAGE Fase Azione: STABILIRE 1 CONTATTO (4)</p> <p>SCEGLIERE 1 ESAGONO OBIETTIVO</p> <p>DETERMINARE LO SPOSTAMENTO</p> <p>ATTACCO D'AREA (5)</p> <p>AREA DI SCOPPIO (3)</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 4</p>	<p style="text-align: center;">OFFENSIVE ARTILLERY Fase azione: STABILIRE 1 CONTATTO (5)</p> <p>SCEGLIERE 1 ESAGONO OBIETTIVO</p> <p>DETERMINARE LO SPOSTAMENTO</p> <p>ATTACCO D'AREA (5)</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 3</p>	<p style="text-align: center;">SPOTTING ROUND Fase Comando: piazzare la carta nella propria area di gioco.</p> <p>Se l'attacco di artiglieria subisce uno spostamento, si sposta di 1 esagono in meno.</p> <p>La propria carta Artiglieria non va scartata se si lancia 1 oppure non si colpisce in attacco quando si risolve l'attacco d'area della carta.</p> <p style="text-align: center;">COSTO COMANDO 1</p>
--	--	--	--	---

CARTE OPERAZIONALI

<p style="text-align: center;">INTELLIGENCE REPORT</p> <p>001 L'avversario non pesca una carta Strategica come da regolamento durante la Fase di Stato. Invece sceglie 1 dei propri mazzi Strategici. Dovrai scegliere 1 carta da quel mazzo, e piazzarla scoperta nel Quartier Generale dell'avversario. Se la carta ha un simbolo "+", il tuo avversario può pescare una seconda carta da un mazzo di sua scelta.</p>	<p style="text-align: center;">HEAVY FOG</p> <p>002 Tutte le unità guadagnano +1 in copertura a meno che non sono affaticata.</p>	<p style="text-align: center;">SHATTERED MORALE</p> <p>003 Per ogni segnalino "bloccata" o "disgregata" che scegli di rimuovere o degradare durante il passo "Rimozione Segnalini", lancia 1 dado. Con un risultato di 4 o +, il segnalino va rimosso o degradato come normale; altrimenti resta invariato sulla squadra.</p> <p>Se nello stesso esagono è presente 1 ufficiale aggiungere 2 al risultato dei dadi.</p>	<p style="text-align: center;">DOUBLE TIME</p> <p>004 Ogni volta che una delle proprie squadre è attivata con l'azione Avanzata, riceve +2 punti movimento.</p>	<p style="text-align: center;">CLEAR MINES</p> <p>005 Come azione, si può affaticare una propria unità ingegneri fresca per rimuovere un segnalino di campo minato nel loro stesso esagono.</p>	<p style="text-align: center;">MERCILESS ASSALUT</p> <p>006 Durante un assalto, la propria squadra attiva guadagna +2 in potenza di fuoco.</p>
<p style="text-align: center;">LAY RAZOR WIRE</p> <p>007 Come azione, si può affaticare una propria unità ingegneri fresca per piazzare un segnalino di filo spinato nel loro stesso esagono.</p> <p>Un esagono può contenere massimo 1 segnalino di filo spinato.</p>	<p style="text-align: center;">LAY SMOKE</p> <p>008 Le proprie unità ingegnere possono spendere 2 punti movimento per piazzare un segnalino fumo nel loro stesso esagono.</p> <p>Un esagono può contenere al massimo 1 segnalino fumo.</p>	<p style="text-align: center;">TANK ACE</p> <p>009 All'inizio del gioco, si piazza un 1 segnalino obiettivo vittoria su una delle proprie unità di carri armati. Questa unità guadagna +2 in potenza di fuoco.</p> <p>Il proprio avversario riceve 3 comando se riesce a distruggere questa unità.</p>	<p style="text-align: center;">INSPIRING LEADERSHIP</p> <p>010 In ogni attacco di fuoco soppressivo contro un esagono che contiene un ufficiale amico, si può scegliere di costringere l'avversario a rilanciare, però con una potenza di fuoco di +2.</p>	<p style="text-align: center;">ELITE TANK CREW</p> <p>011 Il valore di blindatura di ogni veicolo nemico si riduce di 1 (fino a un minimo di 0), quando lo riattacca con almeno una propria unità di carri.</p>	<p style="text-align: center;">MASSIVE CONFUSION</p> <p>012 Le proprie unità non riescono a coordinarsi per il fuoco combinato.</p>
<p style="text-align: center;">DESPERATE DEFENDERS</p> <p>013 Le proprie squadre possono attaccare con metà di fuoco (arrotondato per eccesso) anche se sono bloccate o disorganizzate.</p> <p>Le squadre che contengono un ufficiale non guadagnano nessun ulteriore beneficio.</p>	<p style="text-align: center;">NO SURRENDER</p> <p>014 Le proprie squadre non possono essere messe in rotta.</p> <p>(In altre parole, non possono mai essere eliminate dal fuoco soppressivo avversario. Possono comunque essere bloccate o disgregate).</p>	<p style="text-align: center;">SHAKEN DEFENDERS</p> <p>015 Le proprie squadre non guadagnano nessuna copertura da terreno durante un attacco di fuoco soppressivo.</p>	<p style="text-align: center;">CLEAR TANK TRAP</p> <p>016 Come azione, si può affaticare una propria unità ingegneri fresca per rimuovere un segnalino di cavallo di Frisia nel loro stesso esagono.</p>	<p style="text-align: center;">CAMOUFLAGE</p> <p>017 Le proprie squadre nascoste non vengono rivelate quando fanno fuoco, a meno che l'attacco non infligga almeno 2 colpi al nemico.</p>	<p style="text-align: center;">SEIZE THE INITIATIVE</p> <p>018 All'inizio di ciascuna Fase Comando, si riceve 1 comando e lo si piazza nel proprio ammontare iniziativa.</p>

Traduzione di ARINGAROSA. 12/VII/2007.

NdT: la traduzione delle carte tiene conto degli errata stampate sul manuale.