

MOBILIZATION



+ 2 da aggiungere
Devi muovere il segnalino
Paura +1.

Stiamo ricevendo rapporti sui soldati tedeschi che vengono collocati intorno alle fattorie in direzione Hegra.



MOBILIZATION

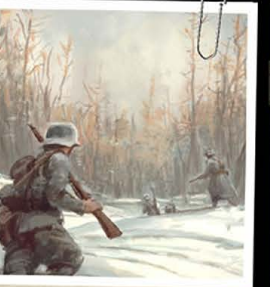


Ferisci 1 Difensore.
+ 1

Una delle nostre pattuglie si è imbattuta in una pattuglia tedesca nella foresta a nord di Hegra.



MOBILIZATION



Perdi -1
+ 1

Le pattuglie tedesche potrebbero rendere più difficile l'arrivo dei rifornimenti alla fortezza.



MOBILIZATION



Perdi -1
Devi muovere il segnalino
Dubbio +1:

Qualcuno ci aiuterà?



MOBILIZATION



Devi muovere il
segnalino Paura + 2 e
quello Dubbio +1

Uno degli altri Ufficiali sta dialogando sulla possibilità di arrendersi ai tedeschi.



MOBILIZATION



Devi muovere i segnalini
Paura e Dubbio +1

Alcuni dei Volontari vogliono tornare a casa.



MOBILIZATION



Perdi -1
Devi muovere il
segnalino Paura +1

La potenza della Wehrmacht?



MOBILIZATION



Ferisci 2 Difensori

Uno dei nostri fuggitivi è uscito fuori strada in un incidente.



MOBILIZATION



Rimuovi 1 **arma** dal
sacchetto Colpi (Hit)

Abbiamo bisogno di rafforzare
l'ingresso della fortezza, forse questo
rallenterà il nemico.




MOBILIZATION



Perdi -2 

La prospettiva di un freddo
pungente e di congelamento
sta mettendo a dura prova le
reclute.




MOBILIZATION



Aggiungi 1 Carta
Disperazione al
mazzo Alto Morale.
Devi muovere il
segnalino Paura +1.

Questa è l'assenza di speranza.




LAST STAND



Pesca 3 Tessere dal
sacchetto Colpi (Hit)

La Fortezza è sull'orlo del collasso...
qualcuno verrà a salvarci?




Se ora hai un numero di difensori sani
uguale o superiore a quello richiesto:
hai vinto.

LAST STAND



Ferisci 2 Difensori o muovi
il segnalino Resa +1.

Tutti gli aerei ora sono decollati da Vaernes
Sono tutti dirattti qui!




Se ora hai un numero di difensori sani
uguale o superiore a quello richiesto:
hai vinto.

LAST STAND



 - 2

I tedeschi mandano tutti quelli
che hanno. Questa è la nostra
ultima resistenza!




Se ora hai un numero di difensori sani
uguale o superiore a quello richiesto:
hai vinto.

SIEGE 2



Muovi tutti i  soppressi
dal primo settore al
successivo.

Guardatevi i fianchi!




SIEGE 2



+ 2  nel sacchetto
Colpi (Hit)

I tedeschi sono stati beccati ad
assemblare i loro nuovi rinforzi di
artiglieria... presto potremo
aspettarci pesanti bombardamenti!




SIEGE 2



Pesca 2 tessere dal sacchetto Colpi (Hit).

Due bombe ritenute inizialmente non funzionanti sono esplose!



SIEGE 2



Muovi tutti i ricoverati in Infermeria in Basso di uno spazio.

Il sistema di illuminazione in infermeria è saltato. Dobbiamo operare al buio.



SIEGE 2



Muovi il segnalino Artiglieri di +1 a destra.

Le mura della Fortezza iniziano a cedere. Quanto a lungo dureranno?



SIEGE 2



Perdi 1 e ferisci 1 Difensore

Sta diventando ancora più freddo e il congelamento si sta diffondendo tra i soldati.



SIEGE 2



Perdi 3

Se non ne hai a sufficienza, ferisci 3 Difensori.

Il Magazzino delle provviste ha subito un colpo diretto.



SIEGE 2



Perdi -3

Gli ultimi rapporti alla radio dicono che gli Alleati non verranno in tuo soccorso. Siamo da soli.



SIEGE 1



Aumenta ▲ +1.
+2 +

I tedeschi sono alla ricerca delle nostre pattuglie. Ottenere rifornimenti sarà più difficile.



SIEGE 1



Rimuovi 1 segnalino. Consegna da ciascuno dei 3 Depositi di Rifornimenti più a sinistra.

I depositi di rifornimenti circostanti sono oggetto di incursioni da parte di pattuglie tedesche.



SIEGE 1



❄️

Aggiungi 1 Carta Disperazione al mazzo Alto Morale.

Siamo davvero capaci di farcela?










 x6

SIEGE 1



❄️

+ 1  al sacco Hit.

Altri rapporti su nuove artiglierie piazzate nelle vicine fattorie che circondano la fortezza.










 x4

SIEGE 1



☀️

Muovi fino a 3  non soppressi dal primo settore al successivo.

La Fanteria Tedesca sta avanzando verso le mura!










 x6

SIEGE 1



☁️

Perdi  e .

Abbiamo una grande perdita d'acqua nel magazzino di approvvigionamento, che sta inondando le nostre provviste.










 x4

SIEGE 1



☁️

+ 1  al sacco Colpi (Hit)

Altre artiglierie tedesche sono state avvistate sulla strada per Hegra.










 x6

SIEGE 1



❄️

Muovi 1  dalla Riserva al livello 1 dell'Infermeria.

Trovammo un tedesco ferito vicino alle mura. Dovevamo accoglierlo. Era la cosa giusta da fare.










 x4

1ST ATTACK



❄️

Muovi il segnalino Neve di 1 verso destra.

La neve si fa sempre più spessa. Non finirà mai?









 x6

1ST ATTACK



❄️

Rimuovi 1  dal sacchetto Colpi (Hit).

Abbiamo bisogno di aumentare le difese delle mura della Fortezza.









 x4

1ST ATTACK




Perdi  -1 e devi ferire 1 Difensore.

Non possiamo resistere oltre. Dobbiamo ritirarci al più presto alla Fortezza.




1ST ATTACK




Aumenta  +1 e +1 

Il posto brulica di pattuglie tedesche, il che rende più difficile raggiungere i depositi di rifornimento.




1ST ATTACK




Rimuovi 1 segnalino
Consegna da ciascuno dei
2 Depositi di
Rifornimenti aperti più a
sinistra.

alcuni dei nostri depositi circostanti sono stati scoperti!




1ST ATTACK




Ferisci 2 Difensori.

Muovi il segnalino
Artiglieria +1 verso destra.

Due dei nostri ragazzi sono stati colpiti da alcune schegge.




1ST ATTACK




Aggiungi 2 carte
Disperazione al Mazzo
Alto Morale.

Hegra cadrà presto!




1ST ATTACK




+ 2 

I tedeschi si aggirano nel territorio che circonda la fortezza, cingendo le nostre posizioni.




1ST ATTACK




Perdi  -2.

Il morale sta crollando. Bisogna darsi da fare.




1ST ATTACK




Sostituisci  con un 

Una delle nostre guardie è stata beccata a dormire durante il turno. Non possiamo più correre il rischio!




1ST ATTACK




PERDI 1 e      

La nostra riserva di carburante si sta esaurendo!

  x4

1ST ATTACK




 +2 e  +1 

Le pattuglie tedesche aumentano il sospetto su di noi. Ritornarsi di approvvigionamenti diventa più arduo.

  x6

DISPERAZIONE

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi ferire 1 Difensore per eliminare dal gioco questa carta.

DISPERAZIONE

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi ferire 1 Difensore per eliminare dal gioco questa carta.

DISPERAZIONE

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi ferire 1 Difensore per eliminare dal gioco questa carta.

DISPERAZIONE

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi ferire 1 Difensore per eliminare dal gioco questa carta.

DISPERAZIONE

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi ferire 1 Difensore per eliminare dal gioco questa carta.

DISPERAZIONE

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi ferire 1 Difensore per eliminare dal gioco questa carta.

SPERANZA

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi guadagnare 1 Rifornimento per eliminare questa carta dal gioco.

SPERANZA

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi guadagnare 1 Rifornimento per eliminare questa carta dal gioco.

SPERANZA

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi guadagnare 1 Rifornimento per eliminare questa carta dal gioco.

SPERANZA

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi guadagnare 1 Rifornimento per eliminare questa carta dal gioco.

SPERANZA

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi guadagnare 1 Rifornimento per eliminare questa carta dal gioco.

SPERANZA

Devi scegliere questa carta quando la peschi.

Puoi guadagnare 1 Rifornimento per eliminare questa carta dal gioco.

BASSO MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK

Aumenta  di 1 livello

SIEGE 1

Rimuovi 1 Rifornimento dal Deposito più a destra


SIEGE 2

Ferisci 2 Difensori

Se scegli questa carta e non puoi risolverla pesca 1 segnalino dal sacco
Colpi (Hit)

BASSO MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK

Add 1 

SIEGE 1

Ferisci 1 Difensore

SIEGE 2

Muovi il Segnalino Resa di 1 livello

Se scegli questa carta e non puoi risolverla pesca 1 segnalino dal sacco
Colpi (Hit)

BASSO MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK

+ 1 

SIEGE 1

Perdi **1**

SIEGE 2

Muovi tutti i Ricoverati in Infermeria di 1 livello verso il basso.

Se scegli questa carta e non puoi risolverla, pesca un segnalino dal sacco Colpi (Hit)

BASSO MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK

Aggiungi 1 Carta Disperazione al Mazzo Alto Morale

SIEGE 1

Rimuovi 1 Rifornimento dal Deposito più a destra.

SIEGE 2

Perdi 1 Difensore

Se scegli questa carta e non puoi risolverla, pesca un segnalino dal sacco Colpi (Hit)

BASSO MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK

Aumenta  di + 1

SIEGE 1

Cambia 1  in 1 

SIEGE 2

Pesca 2 Tessere dal sacco Colpi (Hit)

Se scegli questa carta e non puoi risolverla, pesca un segnalino dal sacco Colpi (Hit)

BASSO MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK

Perdi **1**

SIEGE 1

Perdi **2**

SIEGE 2

Muovi i 1 segna lino Rifornimenti di 1 a destra. Se è il turno 11, invece, pesca 2 Tessere da 1 sacco Colpi (Hit)


Se scegli questa carta e non puoi risolverla, pesca un segnalino dal sacco Colpi (Hit)

BASSO MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK

Aggiungi 1 carta Disperazione a 1 Mazzo Alto Morale

SIEGE 1

Aumenta  + 1

SIEGE 2

Muovi tutti i pazienti nella sala di aspetto di 2 verso il basso.

Se scegli questa carta e non puoi risolverla, pesca un segnalino dal sacco Colpi (Hit)

BASSO MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK

Ferisci 1 Difensore

SIEGE 1

Ferisci 1 Difensore


SIEGE 2

 - 1

Se scegli questa carta e non puoi risolverla, pesca un segnalino dal sacco Colpi (Hit)

BASSO MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK

Rimuovi  1 tessera da 1 sacco Colpi (Hit)

SIEGE 1

Pesca 1 Tessera da 1 sacco Colpi

SIEGE 2

Pesca 2 Tessere da 1 sacco Colpi

Se scegli questa carta e non puoi risolverla, pesca un segnalino dal sacco Colpi (Hit)

ALTO MORALE


MOBILIZATION / 1ST ATTACK

Muovi 2 Difensori da 1 la zona Stanchi a Pronti.

SIEGE 1

Muovi 2 Difensori da 1 la zona Stanchi a Pronti.

SIEGE 2

Rimuovi 1  da ogni settore

Se scegli questa carta ma non puoi risolverla, guadagna **+1**

**ALTO
MORALE**

MOBILIZATION / 1ST ATTACK


Rimuovi 1  dalla mappa

SIEGE 1

+  2

SIEGE 2

Piena Salute a 2 Ricoverati


Se scegli questa carta ma non puoi risolverla, guadagna  +1

**ALTO
MORALE**

MOBILIZATION / 1ST ATTACK


+  1

SIEGE 1

Rimuovi 2  dalla mappa


SIEGE 2

Ripara 3 Tessere Danno


Se scegli questa carta ma non puoi risolverla, guadagna  +1

**ALTO
MORALE**

MOBILIZATION / 1ST ATTACK


+1  al sacco Colpi (Hit)

SIEGE 1

+ 1 nuovo  nell'area Stanchi



SIEGE 2

Ripara 3 Tessere Danno

Se scegli questa carta ma non puoi risolverla, guadagna  +1

**ALTO
MORALE**


MOBILIZATION / 1ST ATTACK


+ 2 nuovi  nel sacco Reclutamento oppure +  1

SIEGE 1

Muovi 2 Difensori dalla zona Stanchi a Pronti



SIEGE 2

Rimuovi tutti i  dal settore più basso



Se scegli questa carta ma non puoi risolverla, guadagna  +1

**ALTO
MORALE**

MOBILIZATION / 1ST ATTACK


Rimuovi 1  dal sacco Reclutamento oppure +  1

SIEGE 1

Sostituisci 1  con 1 

SIEGE 2

Muovi il segnalino Neve 3 passi verso sinistra,

Se scegli questa carta ma non puoi risolverla, guadagna  +1

**ALTO
MORALE**

MOBILIZATION / 1ST ATTACK


Ripara 1 Tessera Danno

SIEGE 1

Muovi il segnalino Neve 2 passi verso sinistra,

SIEGE 2

 + 1

Se scegli questa carta ma non puoi risolverla, guadagna  +1

**ALTO
MORALE**


MOBILIZATION / 1ST ATTACK


Muovi il segnalino Neve 2 passi verso sinistra,

SIEGE 1

Piena Salute ad 1 Ricoverato

SIEGE 2

Rimuovi 2  da ogni Settore

Se scegli questa carta ma non puoi risolverla, guadagna  +1

**ALTO
MORALE**


MOBILIZATION / 1ST ATTACK


Abbassa  di 2 livelli

SIEGE 1

Ripara 2 Tessere Danno


SIEGE 2

+ 3  al sacco Colpi (Hit)

Se scegli questa carta ma non puoi risolverla, guadagna  +1

ALTO
MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK


+ 1  al sacco Colpi (Hit)

SIEGE 1

+ 

SIEGE 2

 +1

Se scegli questa carta ma non
puoi risolverla: 

ALTO
MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK


Muovi 2 Difensori dalla zona
Stanchi a Pronti

SIEGE 1

Muovi 2 Difensori dalla zona
Stanchi a Pronti

SIEGE 2

Muovi 3 Difensori dalla zona
Stanchi a Pronti


Se scegli questa carta ma non
puoi risolverla: 

ALTO
MORALE

MOBILIZATION / 1ST ATTACK

Muovi 2 Difensori dalla zona
Stanchi a Pronti

SIEGE 1

+ 2  al sacco Colpi (Hit).

SIEGE 2

Piena Salute per 2 Ricoverati.

Se scegli questa carta ma non
puoi risolverla: 