

ATTENZIONE:  
da stampare in A3  
CAUTION:  
to be printed on A3





**Canyon:** I dadi da 5 e da 6 non possono essere piazzati, nè possono essere mossi, sulla casella Canyon. Possono comunque attaccare il dado all'interno del Canyon ma, se questi viene distrutto, non possono avanzare (a meno che, in seguito all'attacco, il dado attaccante non scende sotto il 5).

The Canyon hex is off limits to movement by a die showing a 5 or a 6. Any others can pass through it normally. A large army can attack into a Canyon from an adjacent hex, but cannot occupy that territory afterward. All other movement and attack rules remain the same (for example, it is just fine for an army in a Canyon to be part of a combined attack with a large army adjacent to it out of the Canyon). The Canyon hexes can be chained together to form a 'Grand' Canyon which can be hard to navigate.



**Fiume:** Non è possibile muovere\ attaccare sui tre lati dell' esagono contenenti l'acqua. Ricordate di piazzare la tessera in modo che almeno un lato del terreno combaci con le altre tessere (per permettere il movimento\attacco)

In this particular hex you can only place your dice on plain terrain (GREEN) not on water (BLUE). Your dice cannot attack or be attacked from either 3 lake side, but it can only move/attack from 1 of the 3 terrain side.

Remember to place at least 1 terrain side adjacent to the playable map (to allow movement/attack).



**Campo d' addestramento:** Se questa casella è vuota, e hai almeno 3 dadi adiacenti a questa casella che non hanno attaccato, puoi rinunciare al movimento per recuperare un dado, lanciarlo (per valutarne la forza) e piazzarlo sul campo d' addestramento.

If you have lost a die at some point in the game so far, AND if you have at least 3 dice bordering a vacant Training Grounds hex, and none of those dice have been involved in battle this turn, you may, instead of the usual movement phase, take one of your destroyed dice, roll it, and place it on the Training Grounds hex. Reinforcements and new recruits have arrived!



**Palude:** tutti gli attacchi sferrati contro o da una palude, ricevono un punto in meno al lancio del dado (se il risultato è 1, scenderà a zero e l'attaccante viene eliminato).

When attacking either from or into a swamp hex, that attack die roll is reduced by one. Due to the unpredictable nature of the swamp terrain, this may actually HELP the attack.



**Bunker:** Possono entrare, od essere piazzati, solamente dadi da 5 o meno all'interno del Bunker. Un dado all'interno del Bunker è inattaccabile e può attaccare soltanto da solo (mai in gruppo).

The Bunker hex is reinforced with a structure that allows an army to attack from a bunker, but can never be attacked. It's a bit of a squeeze into the bunker, so a 6-valued die can NEVER enter a bunker, only 5 or lower. An attack from a Bunker can never be part of a combined attack, even with an adjacent Bunker. (The only way to move into a bunker is in initial placement, or during movement phase. Since it can't be attacked, occupation of it as a defeated territory is not possible.)