

## RIORDINO

Una unità (amica o nemica) a scelta del rispettivo giocatore, si trova a corto di munizioni e va messa su un hex libero di bordo mappa (fondo). Se non vi sono hex liberi ponetela sulla fila più prossima al suo fondo mappa, nello stesso settore. I Generali aggregati ad essa sono obbligati a seguirla. Nota : questa carta non si può usare con unità in Quadrato.

*Se l'unità è amica (una delle vostre) essa non combatte in questo turno.*

+1

## LEADERSHIP

Attivate tutti i vostri Generali : le unità aggregate si attivano insieme a loro finché il Generale rimane e combattete con un Dado in più. Un Generale si può distaccare, ma se si aggrega ad un'altra unità, questa non sarà attivata.

*Se non avete Generali, attivate una unità a vostra scelta.*



+1

## LEADERSHIP

Attivate tutti i vostri Generali : le unità aggregate si attivano insieme a loro finché il Generale rimane e combattete con un Dado in più. Un Generale si può distaccare, ma se si aggrega ad un'altra unità, questa non sarà attivata.

*Se non avete Generali, attivate una unità a vostra scelta.*



## RINFORZI

Tirate 1 dado per ogni carta comando che possedete in mano (compresa questa). Per ciascun simbolo di unità ottenuto (inf, cav, art), una unità dello stesso tipo potrà ricevere un blocchetto di rinforzo (indipendentemente da che esagono occupa in mappa e senza oltrepassare il numero originale di blocchi). Tutte le unità che hanno ricevuto almeno un blocchetto possono essere attivate.



## GRANDE MANOVRA

Attivate 4 Unità / Generali (o meno). Le unità attivate possono eseguire un movimento strategico sino a 4 esagoni ma non possono combattere.

Una unità di fanteria in Quadrato non può essere attivata con questa carta. In alternativa ....

*Attivate una unità di vostra scelta.*



+1

## CORPO a CORPO

Attivate tutte le vostre unità a contatto con il nemico (adiacenti). Queste possono combattere in corpo a corpo con un DADO aggiuntivo (la carta non riguarda i combattimenti a fuoco).

Le unità non possono muovere prima di combattere, ma possono comunque eseguire un'avanzata dopo il combattimento o un inseguimento (in tal caso utilizzano il normale numero di dadi previsto).

+1

## ELAN

Tirate i DADO per ciascuna carta comando della vostra mano (compresa questa) . Ciascun simbolo ottenuto attiverà un'unità omologa. Ciascuna Bandiera ottenuta attiverà un Leader o una unità a scelta (le sciabole non hanno alcun effetto).Le unità attivate combattono con un DADO aggiuntivo per tutto il turno.

*Alla fine il mazzo degli scarti va rimescolato con il mazzo normale.*



## UTILIZZO

Mettete le carte originali del gioco in bustine protettive trasparenti. Stampate e ritagliate queste carte e inseritele sopra il testo inglese. Il dorso delle carte rimarrà inalterato

© 2010 GMT Games, LLC



+2 3

### BOMBARDAMENTO

Attivate 4 (o meno) unità di ARTIGLIERIA : una unità attivata può muovere di 3 esagoni senza combattere o stare ferma e sparare con 2 DADI aggiuntivi. L'artiglieria della Guardia ha 3 DADI aggiuntivi.

*Se non avete artiglieria in mappa attivate un'unità a vostra scelta.*



+2 3

### BOMBARDAMENTO

Attivate 4 (o meno) unità di ARTIGLIERIA : una unità attivata può muovere di 3 esagoni senza combattere o stare ferma e sparare con 2 DADI aggiuntivi. L'artiglieria della Guardia ha 3 DADI aggiuntivi.

*Se non avete artiglieria in mappa attivate un'unità a vostra scelta.*



+1 2

### CARICA DI CAVALLERIA

Attivate 4 (o meno) unità di CAVALLERIA o d'Artiglieria a cavallo. Le unità di Cavalleria hanno 1 DADO aggiuntivo per tutto il turno. La Cavalleria pesante può muovere di 3 esagoni e combattere. La Cavalleria della Guardia ha 2 DADI aggiuntivi. L'artiglieria a cavallo combatte senza dadi aggiunti.

*Se non avete nessuna unità a cavallo, attivate una unità a vostra scelta.*



+1 2

### CARICA DI CAVALLERIA

Attivate 4 (o meno) unità di CAVALLERIA o d'Artiglieria a cavallo. Le unità di Cavalleria hanno 1 DADO aggiuntivo per tutto il turno. La Cavalleria pesante può muovere di 3 esagoni e combattere. La Cavalleria della Guardia ha 2 DADI aggiuntivi. L'artiglieria a cavallo combatte senza dadi aggiunti.

*Se non avete nessuna unità a cavallo, attivate una unità a vostra scelta.*



### CONTRATTACCO

Date lo stesso comando che ha giocato il vostro avversario prima del vostro turno. Seguite le istruzioni della sua carta come se fosse vostra.

*Le carte di settore e la Marcia Forzata devono essere giocate per settori speculari: il fianco destro diventa il vostro fianco sinistro ecc....*



### CONTRATTACCO

Date lo stesso comando che ha giocato il vostro avversario prima del vostro turno. Seguite le istruzioni della sua carta come se fosse vostra.

*Le carte di settore e la Marcia Forzata devono essere giocate per settori speculari: il fianco destro diventa il vostro fianco sinistro ecc....*



+1 2

### CARICA DI CAVALLERIA

Attivate 4 (o meno) unità di CAVALLERIA o d'Artiglieria a cavallo. Le unità di Cavalleria hanno 1 DADO aggiuntivo per tutto il turno. La Cavalleria pesante può muovere di 3 esagoni e combattere. La Cavalleria della Guardia ha 2 DADI aggiuntivi. L'artiglieria a cavallo combatte senza dadi aggiunti.

*Se non avete nessuna unità a cavallo, attivate una unità a vostra scelta.*



+1

### FUCILERIA

Attivate 4 unità (o meno) di FANTERIA , o di ARTIGLIERIA: Esse possono sparare a distanza con 1 DADO aggiuntivo (non devono essere adiacenti al nemico). Non possono muovere (prima o dopo il tiro) però possono eventualmente abbandonare la formazione in Quadrato.

*Se non avete unità di Fanteria o Artiglieria, attivate una unità a vostra scelta.*



### MARCIA FORZATA

Attivate TUTTE le unità di Fanteria di un settore. La Leggera, i Rifles, i Granatieri la Guardia e quelle che hanno un LEADER aggregato possono muovere 2 esagoni e combattere. Le altre unità di fanteria (senza Leader) possono star ferme e muovere 1 hex e combattere, o muovere 2 hex senza combattere.

*Se non avete fanterie in mappa attivate un'unità a vostra scelta.*



### MARCIA FORZATA

Attivate TUTTE le unità di Fanteria di un settore. La Leggera, i Rifles, i Granatieri la Guardia e quelle che hanno un LEADER aggregato possono muovere 2 esagoni e combattere. Le altre unità di fanteria (senza Leader) possono star ferme e muovere 1 hex e combattere, o muovere 2 hex senza combattere.

*Se non avete fanterie in mappa attivate un'unità a vostra scelta.*



+0

### BAIONETTE !

Attivate 4 unità (o meno) di FANTERIA: esse possono muovere 2 esagoni e combattere in mêlée (corpo a corpo). Non usare la carta per sparare a distanza. Le unità di fanteria della Guardia combattono con un DADO aggiuntivo.

*Se non avete nessuna unità di fanteria, attivate una unità a vostra scelta.*



+0

### BAIONETTE !

Attivate 4 unità (o meno) di FANTERIA: esse possono muovere 2 esagoni e combattere in mêlée (corpo a corpo). Non usare la carta per sparare a distanza. Le unità di fanteria della Guardia combattono con un DADO aggiuntivo.

*Se non avete nessuna unità di fanteria, attivate una unità a vostra scelta.*



### IMBOSCATA

*(First Strike)*

Giocate questa carta quando il vostro avversario dichiara un corpo a corpo, PRIMA che tiri i dadi. Le vostre unità in difesa hanno diritto di attaccare per prime. Se l'attaccante non è eliminato o non si è ritirato, può a sua volta eseguire il suo attacco.

*Pescate un'altra Carta comando*



### IMBOSCATA

*(First Strike)*

Giocate questa carta quando il vostro avversario dichiara un corpo a corpo, PRIMA che tiri i dadi. Le vostre unità in difesa hanno diritto di attaccare per prime. Se l'attaccante non è eliminato o non si è ritirato, può a sua volta eseguire il suo attacco.

*Pescate un'altra Carta comando*



+1

### FUCILERIA

Attivate 4 unità (o meno) di FANTERIA, o di ARTIGLIERIA: Esse possono sparare a distanza con 1 DADO aggiuntivo (non devono essere adiacenti al nemico). Non possono muovere (prima o dopo il tiro) però possono eventualmente abbandonare la formazione in Quadrato.

*Se non avete unità di Fanteria o Artiglieria, attivate una unità a vostra scelta.*



N

### UTILIZZO

Mettete le carte originali del gioco in bustine protettive trasparenti. Stampate e ritagliate queste carte e inseritele sopra il testo inglese. Il dorso delle carte rimarrà inalterato

© 2010 GMT Games, LLC





**SCARAMUCCIA  
A DESTRA**

Attivate 2 unità o Generali  
sul fianco Destro.



**SCARAMUCCIA  
A DESTRA**

Attivate 2 unità o Generali  
sul fianco Destro.



**SCARAMUCCIA  
A DESTRA**

Attivate 2 unità o Generali  
sul fianco Destro.



**SCARAMUCCIA  
A DESTRA**

Attivate 2 unità o Generali  
sul fianco Destro.



**SCARAMUCCIA  
A SINISTRA**

Attivate 2 unità o Generali  
sul fianco Sinistro.



**SCARAMUCCIA  
A SINISTRA**

Attivate 2 unità o Generali  
sul fianco Sinistro.



**SCARAMUCCIA  
A SINISTRA**

Attivate 2 unità o Generali  
sul fianco Sinistro.



**SCARAMUCCIA  
A SINISTRA**

Attivate 2 unità o Generali  
sul fianco Sinistro.





**SCARAMUCCIA  
AL CENTRO**

Attivate 2 unità o Generali  
al Centro dello schieramento.



**SCARAMUCCIA  
AL CENTRO**

Attivate 2 unità o Generali  
al Centro dello schieramento.



**SCARAMUCCIA  
AL CENTRO**

Attivate 2 unità o Generali  
al Centro dello schieramento.



**SCARAMUCCIA  
AL CENTRO**

Attivate 2 unità o Generali  
al Centro dello schieramento.



**SCARAMUCCIA  
AL CENTRO**

Attivate 2 unità o Generali  
al Centro dello schieramento.



**SCARAMUCCIA  
AL CENTRO**

Attivate 2 unità o Generali  
al Centro dello schieramento.



**RICOGNIZIONE**

Attivate 1 unità o 1 Generale  
al Centro dello schieramento.

*Alla fine del turno pescate due  
carte invece di una e scartatene  
una a piacere*



**RICOGNIZIONE**

Attivate 1 unità o 1 Generale  
al Centro dello schieramento.

*Alla fine del turno pescate due  
carte invece di una e scartatene  
una a piacere*





***ATTACCO  
A SINISTRA***

Attivate 3 unità o Generali  
sul fianco sinistro.



***ATTACCO  
A SINISTRA***

Attivate 3 unità o Generali  
sul fianco sinistro.



***ATTACCO  
A SINISTRA***

Attivate 3 unità o Generali  
sul fianco sinistro.



***ATTACCO  
A SINISTRA***

Attivate 3 unità o Generali  
sul fianco sinistro.



***ATTACCO  
A DESTRA***

Attivate 3 unità o Generali  
sul fianco destro.



***ATTACCO  
A DESTRA***

Attivate 3 unità o Generali  
sul fianco destro.



***ATTACCO  
A DESTRA***

Attivate 3 unità o Generali  
sul fianco destro.



***ATTACCO  
A DESTRA***

Attivate 3 unità o Generali  
sul fianco destro.





***ATTACCO  
AL CENTRO***

Attivate 3 unità o Generali  
sul centro dello schieramento.



***ATTACCO  
AL CENTRO***

Attivate 3 unità o Generali  
sul centro dello schieramento.



***ATTACCO  
AL CENTRO***

Attivate 3 unità o Generali  
sul centro dello schieramento.



***ATTACCO  
AL CENTRO***

Attivate 3 unità o Generali  
sul centro dello schieramento.



***ATTACCO  
AL CENTRO***

Attivate 3 unità o Generali  
sul centro dello schieramento.



***ATTACCO  
AL CENTRO***

Attivate 3 unità o Generali  
sul centro dello schieramento.



***RICOGNIZIONE***

Attivate 1 unità o 1 Generale  
sul fianco sinistro.

*Alla fine del turno pescate due  
carte invece di una e scartatene  
una a piacere*



***RICOGNIZIONE***

Attivate 1 unità o 1 Generale  
sul fianco sinistro.

*Alla fine del turno pescate due  
carte invece di una e scartatene  
una a piacere*





### ***ASSALTO A SINISTRA***

Attivate sulla sinistra un numero di unità o Generali pari al numero delle carte Comando della vostra mano (compresa questa carta).



### ***ASSALTO A SINISTRA***

Attivate sulla sinistra un numero di unità o Generali pari al numero delle carte Comando della vostra mano (compresa questa carta).



### ***ASSALTO A DESTRA***

Attivate sulla destra un numero di unità o Generali pari al numero delle carte Comando della vostra mano (compresa questa carta).



### ***ASSALTO A DESTRA***

Attivate sulla destra un numero di unità o Generali pari al numero delle carte Comando della vostra mano (compresa questa carta).



### ***ASSALTO AL CENTRO***

Attivate al Centro un numero di unità o Generali pari al numero delle carte Comando della vostra mano (compresa questa carta).



### ***ASSALTO AL CENTRO***

Attivate al Centro un numero di unità o Generali pari al numero delle carte Comando della vostra mano (compresa questa carta).



### ***RICOGNIZIONE***

Attivate 1 unità o 1 Generale sul fianco destro.

*Alla fine del turno pescate due carte invece di una e scartatene una a piacere*



### ***RICOGNIZIONE***

Attivate 1 unità o 1 Generale sul fianco destro.

*Alla fine del turno pescate due carte invece di una e scartatene una a piacere*







### **AVANZATA GENERALE**

Attivate 4 unità o Generali :

- 1 sul fianco sinistro
- 1 sul fianco destro
- 2 nel settore centrale



### **AVANZATA GENERALE**

Attivate 4 unità o Generali :

- 1 sul fianco sinistro
- 1 sul fianco destro
- 2 nel settore centrale



### **ATTACCO SUL FIANCO**

Attivate 2 unità o Generali per ciascuno dei due settori laterali, fianco sinistro e fianco destro



### **ATTACCO SUL FIANCO**

Attivate 2 unità o Generali per ciascuno dei due settori laterali, fianco sinistro e fianco destro



### **ASSALTO FRONTALE**

Attivate 2 unità o Generali per ciascuno dei tre settori: Centro, fianco destro e fianco sinistro.



### **ASSALTO FRONTALE**

Attivate 2 unità o Generali per ciascuno dei tre settori: Centro, fianco destro e fianco sinistro.



### **RICOGNIZIONE IN FORZE**

Attivate 1 unità o 1 Generale per ciascuno dei tre settori: Centro, fianco destro e fianco sinistro.



### **RICOGNIZIONE IN FORZE**

Attivate 1 unità o 1 Generale per ciascuno dei tre settori: Centro, fianco destro e fianco sinistro.

