

BATTAGLIA

WAR CARD GAME



2ª EDIZIONE



SERFERGIOCHI



REGOLAMENTO

Giocatori: 2, 3, 4.

Età: da 6 anni in su.

Difficoltà: media/facile.

autore: Sergio Fersini

SCOPO DEL GIOCO:

Si tratta di fare più punti degli avversari formando una o più **PATTUGLIE** costruite con le proprie carte. Vince la **BATTAGLIA** il giocatore che per primo arriva a 100 punti che si ottengono dalla somma dei punti indicati su ogni carta.

CARTE E GIOCATORI:

Si gioca in 2, 3, o 4 giocatori con un mazzo di 100 carte.

Nel mazzo vi sono:

4 **BATTAGLIONI** divisi per colore ognuno formato da 16 carte e 1 **ARSENALE** formato da 26 carte; inoltre 4 carte "MECCANICO" e 6 carte "INFERMIERA".

Ogni **BATTAGLIONE** all'interno del mazzo è composto da 2 carte "CAPITANO", 10 carte "SOLDATO" e 4 carte "CANNONE".

L'**ARSENALE** all'interno del mazzo è composto da 4 carte "BOMBA A MANO", 2 carte "DINAMITE", 4 carte "COLPO CANNONE", 6 carte "PROIETTILI", 4 carte "ATTREZZI" e 6 carte "BORSA MEDICA".

SVOLGIMENTO E REGOLE:

Il mazziere distribuisce 5 carte a ciascun partecipante, in senso orario. Il mazzo viene quindi riposto al centro del tavolo a carte coperte. I giocatori che ricevono una o più carte **ARSENALE** devono mettere tali carte coperte di fronte a sé, dicendo "ARSENALE", e quindi devono riprendere dal mazzo una carta per ogni carta **ARSENALE** messa da parte partendo dal mazziere e proseguendo in senso antiorario sino a che nella propria mano non vi è più nessuna carta **ARSENALE**.

La carta **ARSENALE** va sempre messa da parte per utilizzarla in seguito nel momento che si ritiene più opportuno.

Vale la regola che in mano non ci deve essere mai una carta **ARSENALE**.

Una volta organizzate le carte di gioco nelle proprie mani, i giocatori pescano a turno una carta dal mazzo partendo dal mazziere e proseguendo in senso antiorario.

Al proprio turno il giocatore quindi pesca una carta dal mazzo (se tale carta è un **ARSENALE** la ripone di fronte a sé, dicendo "ARSENALE", e ne ripesca un'altra), organizza le proprie carte in modo da creare o proseguire le pattuglie,

se vuole attacca uno o più avversari con le carte ARSENALE, scarta una carta a chiusura del proprio gioco (ma non del proprio turno), quindi ripesca dal mazzo il numero di carte necessario a riempire la propria mano (se il giocatore ha formato una pattuglia deponendola sul tavolo può pescare da quel momento in poi sia dal mazzo che dalle carte scartate, di volta in volta solo quella superiore).

Una volta riempita la propria mano, in modo che ci siano sempre 5 carte, si passa il turno all'altro giocatore. Il giocatore che riesce ad organizzare almeno una pattuglia composta da 1 CAPITANO e minimo altri 6 elementi (SOLDATI e/o CANNONI) dicendo "PATTUGLIA COMPLETA", ottiene il vantaggio di non dover riempire al proprio turno la propria mano, è quindi messo in condizione di poter chiudere la BATTAGLIA. Il gioco (la BATTAGLIA) si chiude quando uno dei giocatori riesce a svuotare la propria mano dalle carte (dopo aver formato la PATTUGLIA COMPLETA) scartando l'ultima carta. Il gioco finisce anche quando non sono rimaste più carte da pescare, sia dal mazzo coperto che da quello scoperto; in tal caso vengono contati i punti degli elementi (carte) che sono deposti sul tavolo per ogni giocatore.

Il punteggio di ogni giocatore alla chiusura del gioco, si ottiene dalla somma dei punti indicati sulle proprie carte deposte sul tavolo. Il giocatore che chiude per primo il gioco ottiene 10 punti in più di chiusura.

Ogni giocatore che alla chiusura del gioco mantiene una o più PATTUGLIE COMPLETE (cioè formate da 1 carta CAPITANO e altre 6 carte tra SOLDATI e/o CANNONI), ottiene 10 punti in più per ogni PATTUGLIA COMPLETA in suo possesso.

PATTUGLIA:

- Una *PATTUGLIA* per poter essere deposta sul tavolo deve avere minimo 3 ELEMENTI posti secondo una delle seguenti 2 combinazioni: "3 carte SOLDATO" oppure "1 carta CAPITANO e 2 carte SOLDATO".
- Per ogni *PATTUGLIA* non può esserci più di 1 carta *CAPITANO*.
- Una *PATTUGLIA* può anche non avere la carta *CAPITANO*.
- La *PATTUGLIA* può avere tante carte *CANNONE* quante sono le carte *SOLDATO*, cioè si può aggiungere solo 1 *CANNONE* per ogni *SOLDATO*.
- La **PATTUGLIA COMPLETA** deve essere formata da minimo 7 carte tra cui ci deve essere 1 carta *CAPITANO* e almeno altre 6 carte tra carte *SOLDATO* e/o carte *CANNONE*.
- Per indicare una *PATTUGLIA COMPLETA* occorre girare la carta *CAPITANO* in posizione orizzontale.
- Una volta formata la *PATTUGLIA COMPLETA* il giocatore continua ad essere in condizione di riuscire a chiudere la sfida pure se la *PATTUGLIA COMPLETA* viene successivamente attaccata e quindi ridotta nel numero

di elementi (carte) anche se dovesse rimanere con la sola carta CAPITANO.

- La *singola PATTUGLIA* deve essere formata solo con carte dello stesso colore, si possono avere anche più *PATTUGLIE* di colore differente, si possono quindi formare una o più *PATTUGLIE ROSSE* assieme ad una o più *PATTUGLIE GIALLE*, ecc..
- Alle proprie *PATTUGLIE* deposte sul tavolo possono comunque essere aggiunti altri elementi (carte) dello stesso colore al proprio turno.
- Una carta aggiunta ad una *PATTUGLIA* non può essere spostata nei turni successivi.
- Le carte in una *PATTUGLIA* devono essere poste sempre in successione dall'alto verso il basso. Solo il *CAPITANO* deve essere posto sempre in alto anche se posizionato successivamente alle altre carte.

ATTACCO CON LE CARTE ARSENALE:

1) Per poter utilizzare le carte ARSENALE occorre aver deposto sul tavolo almeno 1 *PATTUGLIA*.

2) Le carte ARSENALE possono essere utilizzate al proprio turno per attaccare una o più *PATTUGLIE*, deposte sul tavolo, di uno o più avversari.

3) L'avversario attaccato può rispondere all'attacco solo se è in possesso della carta arsenale "BORSA MEDICA" giocandola nel momento stesso in cui viene attaccato e/o della carta arsenale "ATTREZZI" (queste carte possono essere usate dal giocatore attaccato solo se ha deposto in una delle sue pattuglie almeno 1 carta "INFERMIERA" che permette di usare la carta "BORSA MEDICA" e/o almeno 1 carta "MECCANICO" che permette di usare la carta "ATTREZZI").

4) Le carte ARSENALE utilizzate vanno scartate immediatamente e poste sotto al mazzo di scarto.

5) Un giocatore che ha ricevuto attacchi alle proprie *PATTUGLIE* e si trova nella condizione di non avere più *SOLDATI* nelle proprie *PATTUGLIE*, non può utilizzare, in attacco, le carte ARSENALE a sua disposizione fino a che non viene reinserita, nelle proprie *PATTUGLIE*, almeno 1 carta *SOLDATO*; cioè il giocatore nelle cui *PATTUGLIE* sono rimaste solo carte *CAPITANO* e/o *CANNONE*, non può utilizzare le carte ARSENALE per attaccare.

6) Le *PATTUGLIE* attaccate, anche se si ritrovano ad avere una sola carta, possono comunque utilizzarsi con l'aggiunta di nuove carte per riformare la *PATTUGLIA*.

7) Se di una *PATTUGLIA* attaccata sono rimaste solo una o più carte *CANNONE*, questa può essere continuata solo aggiungendovi una o più carte *SOLDATO* e/o una carta *CAPITANO*, le carte *CANNONE* possono essere

aggiunte solo dopo aver ripristinato l'ordine nella PATTUGLIA basato sulla regola di dover avere tante carte CANNONE quante sono le carte SOLDATO.

CARTA MECCANICO:

- La carta *MECCANICO* può essere posta in una PATTUGLIA solo in numero di 1 per ogni PATTUGLIA.
- La carta *MECCANICO* posta in una PATTUGLIA permette di usare dal proprio ARSENALE una o più carte ATTREZZI su una qualsiasi delle proprie PATTUGLIE (anche quelle che non hanno la carta *MECCANICO*).
- Se una PATTUGLIA viene completamente distrutta, va eliminata anche la carta *MECCANICO* della stessa PATTUGLIA posizionandola sotto il mazzo di scarto.

CARTA INFERMIERA:

- La carta *INFERMIERA* può essere posta in una PATTUGLIA solo in numero di 1 per ogni PATTUGLIA.
- La carta *INFERMIERA* posta in una PATTUGLIA permette di usare dal proprio ARSENALE una o più carte BORSA MEDICA su una qualsiasi delle proprie PATTUGLIE (anche quelle che non hanno la carta *INFERMIERA*).
- Se una PATTUGLIA viene completamente distrutta, va eliminata anche la carta *INFERMIERA* della stessa PATTUGLIA posizionandola sotto il mazzo di scarto.

CARTE ARSENALE:

Sono quelle che hanno un'icona con fondo giallo posta in alto a sinistra della stessa carta.

Inferiormente alle carte ARSENALE vi sono 4 caselle, due a sinistra e due a destra, che indicano il necessario per poter usare la stessa carta (le caselle a sinistra) e l'effetto della carta (le caselle a destra).

Per poter usare al proprio turno le carte Arsenale "BOMBA A MANO", "DINAMITE", "PROIETTILI", occorre aver deposto sul tavolo in almeno una delle proprie PATTUGLIE una carta SOLDATO. Per poter usare la carta Arsenale "COLPO CANNONE", occorre aver deposto sul tavolo in almeno una delle proprie PATTUGLIE una carta SOLDATO ed una carta CANNONE che devono far parte della stessa PATTUGLIA.

Quando si è attaccati è possibile difendersi giocando nello stesso momento dell'attacco una o più carte Arsenale "BORSA MEDICA" e/o "ATTREZZI".

Per poter usare le carte Arsenale "BORSA MEDICA", occorre aver deposto sul tavolo in almeno una delle proprie PATTUGLIE una carta INFERMIERA. Per poter usare le carte Arsenale "ATTREZZI", occorre aver deposto sul tavolo in almeno una delle proprie PATTUGLIE una carta MECCANICO.

MAZZO DI CARTE:

Quando le carte del mazzo coperto vengono esaurite perché pescate tutte, si utilizzano le carte del mazzo di scarto; lasciando sul tavolo l'ultima carta scartata sul mazzo di scarto (in ordine di tempo), si utilizzano quindi le restanti carte di tale mazzo, mischiandole e ponendole coperte sul tavolo, per continuare a pescare.

Tale operazione si ripete per un massimo di 2 volte ogni volta che si esaurisce il mazzo coperto.

MOSSE DEL PROPRIO TURNO:

Mosse consentite prima di aver formato la "Pattuglia Completa":

- 1] Pescare una carta.
- 2] Organizzare le Pattuglie e/o attaccare 1 o più giocatori con le carte Arsenale.
- 3] Scartare una carta.
- 4] Riempire la mano con il numero di carte da questa mancanti per averne 5.

Mosse consentite dal momento in cui si è formata la "Pattuglia Completa":

- 1] Pescare una carta.
- 2] Organizzare le Pattuglie e/o attaccare 1 o più giocatori con le carte Arsenale.
- 3] Scartare una carta.
- 4] Se la carta scartata è l'ultima carta rimasta in mano si ha la *FINE DELLA BATTAGLIA* (cioè la chiusura del gioco).

MODALITA' SUPER CAPITANO:

Se volete giocare nella modalità "SUPER CAPITANO" seguite le regole precedenti aggiungendo però le seguenti 2 regole:

- 1] Se giocate in 2 o 3 giocatori, la PATTUGLIA COMPLETA deve essere formata da 8 elementi tra CAPITANO, SOLDATI e/o CANNONI invece di 7.
- 2] Appena formate una PATTUGLIA COMPLETA, le PATTUGLIE degli avversari deposte sul tavolo che hanno lo stesso colore della vostra PATTUGLIA COMPLETA diventano vostre pattuglie; potete perciò prenderle agli avversari e posizionarle di fianco alle vostre ma senza modificarle nell'ordine e numero di elementi con cui sono state create dagli avversari; potete comunque proseguirle aggiungendo nuove carte.



Carta Pattuglia
CAPITANO

Se ne possono mettere:
1 sola per ogni pattuglia.



Carta Pattuglia
CANNONE

Se ne possono mettere:
1 sola per ogni soldato
della pattuglia.



Carta Pattuglia
SOLDATO

Se ne possono mettere:
Quante se ne vogliono.



Carta Pattuglia
MECCANICO

Se ne possono mettere:
1 sola per ogni pattuglia.
Permette di usare gli
ATTREZZI.



Carta Pattuglia
INFERMIERA

Se ne possono mettere:
1 sola per ogni pattuglia.
Permette di usare la
BORSA MEDICA.



Retro delle carte



 <p>BOMBA A MANO HAND GRENADE</p> <p>OCCORRE: NEED UCCIDE: KILL</p>	 <p>DINAMITE DYNAMITE</p> <p>OCCORRE: NEED DISTRUGGE: DESTROY</p>	 <p>COLPO CANNONE CANNON SHOT</p> <p>OCCORRE: NEED DISTRUGGE: DESTROY</p>
<p>Carta Arsenale BOMBA A MANO</p> <p>Occorre un SOLDATO per usarla: uccide 2 SOLDATI di un avversario.</p>	<p>Carta Arsenale DINAMITE</p> <p>Occorre un SOLDATO per usarla: distrugge 1 CANNONE avversario.</p>	<p>Carta Arsenale COLPO CANNONE</p> <p>Occorre un SOLDATO ed un CANNONE per usarla: distrugge 1 SOLDATO ed 1 CANNONE avversario.</p>

 <p>PROIETTILI BULLETS</p> <p>OCCORRE: NEED UCCIDE: KILL</p>	 <p>BORSA MEDICA MEDICAL BAG</p> <p>OCCORRE: NEED CURA: TREATS</p>	 <p>ATTREZZI TOOLS</p> <p>OCCORRE: NEED RIPARA: REPAIR</p>
<p>Carta Arsenale PROIETTILI</p> <p>Occorre un SOLDATO per usarla: distrugge 1 SOLDATO avversario.</p>	<p>Carta Arsenale BORSA MEDICA</p> <p>Occorre una INFERMIERA per usarla: cura 1 SOLDATO (non viene ucciso dall'avversario).</p>	<p>Carta Arsenale ATTREZZI</p> <p>Occorre un MECCANICO per usarla: ripara 1 CANNONE (non viene distrutto dall'avversario).</p>



RULES

Players: 2, 3, 4.

Age: from 6 years.

Difficulty: medium/easy.

by *Sergio Fersini*

AIM OF THE GAME:

The player tries to make more points than the adversaries' forming one or more **PATROLS** made with his own cards. The player that first gets 100 points wins the BATTLE. The sum of the points indicated on each card makes the final score.

CARDS AND PLAYERS:

There can be 2, 3, or 4 players with a deck of 100 cards.

In the deck there are:

4 BATTALIONS divided per colour each one formed by 16 cards and 1 ARSENAL formed by 26 cards; moreover 4 cards "MECHANIC" and 6 cards "NURSE".

Each BATTALION inside the deck is composed of 2 cards "CAPTAIN", 10 cards "SOLDIER" and 4 cards "CANNON".

The ARSENAL inside the deck is composed of 4 cards "HAND BOMB", 2 cards "DYNAMITE", 4 cards "CANNON SHOT", 6 cards "BULLETS", 4 cards "TOOLS" and 6 cards "MEDICAL BAG".

DEVELOPMENT AND RULES:

The dealer gives 5 cards to each player, in a clockwise direction. The deck is then put at the centre of the table with covered cards. The players that receive one or more ARSENAL cards must put them covered in front of them, saying "ARSENAL"; then they must take again from the deck a card for each ARSENAL card put aside starting from the dealer and continuing in an anti-clockwise direction until they have no more ARSENAL cards in their hands.

The ARSENAL card must always be put aside to be used afterwards when the player needs it.

The rule is that the player must never have the ARSENAL card in his hands.

The players arrange the game cards they have and pick up a card from the deck starting from the dealer and continuing in an anti-clockwise direction.

At his turn, the player picks up a card from the deck (if this card is an ARSENAL he puts it in front of him, saying "ARSENAL", and picks up another one), arranges his cards so as to create or continue the patrols, if he wants he

attacks one or more adversaries with the ARSENAL cards, discards a card when he closes his game (but not his turn), then picks up again from the deck the number of cards necessary to fill his hands (if the player has formed a patrol putting it on the table he can pick up from now on both from the deck or from the discarded cards, but only the upper one).

After the player has filled his hand so as to have always 5 cards, he passes the turn to the other players. The player that can arrange at least a patrol made up of 1 CAPTAIN and minimum other 6 elements (SOLDIERS and/or CANNONS) saying "COMPLETE PATROL", does not need to fill his hand at his turn, so he is in a position to close the BATTLE. The game (the BATTLE) is over when one of the players can empty his hand of the cards (after forming the COMPLETE PATROL) discarding the last card. The game is over also when there are no more cards to be picked, both from the covered or uncovered deck; in this case the points of the cards are counted that are laid on the table for each player.

Each player's score at the end of the game is got from the sum of the points indicated on the cards laid down. The player that first closes the game gets 10 more closing points.

When the game is over every player that keeps one or more COMPLETE PATROLS (that is formed by 1 card CAPTAIN and other 6 cards among SOLDIERS and/or CANNONS), gets 10 more points for every COMPLETE PATROL that he has.

PATROL:

- A PATROL must have at least 3 ELEMENTS placed according to one of the following 2 combinations: "3 cards SOLDIER" or "1 card CAPTAIN and 2 cards SOLDIERS" to be laid down on the table.
- For each PATROL there cannot be more than 1 card CAPTAIN.
- A PATROL may also not have the card CAPTAIN.
- The PATROL may have as many cards CANNON as the cards SOLDIER are, that is only 1 CANNON card for each card SOLDIER can be added .
- The **COMPLETE PATROL** must be formed by minimum 7 cards among which there must be 1 card CAPTAIN and at least 6 other cards of cards SOLDIER and/or cards CANNON.
- To indicate a COMPLETE PATROL the card CAPTAIN must be turned in a horizontal position.
- Once the COMPLETE PATROL is formed the player is still in a position to close the challenge even if the COMPLETE PATROL is successively attacked and the number of cards reduced and even if it should remain only with the card CAPTAIN.

- The single *PATROL* must be formed only with cards of the same color, there can be also *PATROL* of different colors, there can be one or more *RED PATROLS* together with one or more *YELLOW PATROLS*, etc..
- The player can add other elements (cards) of the same color to his own *PATROLS* laid on the table at his own turn..
- A card that is added to a *PATROL* cannot be moved in the successive turns.
- The cards in a *PATROL* must be always placed from the above to the bottom. Only the *CAPTAIN* must be placed in the higher position even if it is placed after the other cards.

ATTACK WITH THE ARSENAL CARDS:

- 1) If the player wants to use the *ARSENAL* cards he must have placed at least 1 *PATROL* on the table.
- 2) The cards *ARSENAL* can be used at one own's turn to attack one or more *PATROLS*, placed on the table, of one or more adversaries.
- 3) The adversary that has been attacked can counterattack only if he has the arsenal card "MEDICAL BAG" playing it when he is attacked and/or if he has the arsenal card "TOOLS" (these cards can be used by the attacked player only if he has placed in one of his patrols at least 1 "NURSE" that allows to use the card "MEDICAL BAG" and/or at least 1 card "MECHANIC" that allows to use the card "TOOLS").
- 4) The cards *ARSENAL* used must be discarded immediately and placed under the deck of the discarded cards.
- 5) A player, whose *PATROLS* have been attacked, and has no more *SOLDIERS* in his *PATROLS*, cannot use, when he attacks, the cards *ARSENAL* that he has until he puts at least 1 card *SOLDIER* in his *PATROLS*; that is, the player that has only *CAPTAIN* and/or *CANNON* in his *PATROLS*, cannot use the *ARSENAL* cards to attack.
- 6) The attacked *PATROLS*, even if they have one only card, can be used anyway, adding new cards to form again the *PATROL*.
- 7) If a *PATROL* has been attacked and only one or more *CANNON* cards have remained, it can be continued only adding one or more cards *SOLDIER* and/or one card *CAPTAIN*; the *CANNON* cards can be added only after restoring the order in the *PATROL* of having as many *CANNON* cards as the *SOLDIER* cards are.

CARD MECHANIC:

- Only 1 card *MECHANIC* can be placed in a *PATROL*.
- The card *MECHANIC* placed in a *PATROL* allows the player to use one or more card *TOOLS* on any of his *PATROLS* (even the ones that do not have the card *MECHANIC*) taking them from his *ARSENAL*.

- If a PATROL is completely destroyed, the card MECHANIC of the same PATROL must be eliminated and must be put under the deck of discarded cards.

CARD NURSE:

- Only 1 card *NURSE* can be placed in a PATROL.
- The card *NURSE* placed in a PATROL allows the player to use from his ARSENAL one or more cards MEDICAL BAG on any of his PATROLS (even the ones that do not have the card NURSE).
- If a PATROL is completely destroyed, the card NURSE of the same PATROL must be eliminated and must be put under the deck of discarded cards.

CARDS ARSENAL:

They are the ones with an icon with a yellow background put high on the left side of the same card.

Under the ARSENAL cards there are 4 squares, two on the left and two on the right, that show what is necessary to use these cards (the squares on the left) and the effect of the card (the squares on the right).

If the player wants to use the arsenal card "HAND BOMB", "DYNAMITE" "BULLETS" at his turn, he must have placed at least a SOLDIER card in at least one of his PATROLS laid on the table. If the player wants to use the Arsenal card "CANNON SHOT", he must have placed at least a SOLDIER card and a CANNON card in at least one of his PATROLS laid on the table that must be in the same PATROL.

When a player is attacked he can defend himself playing one or more cards "MEDICAL BAG" and/or "TOOLS" at the same moment of the attack.

If the player wants to use the cards Arsenal "MEDICAL BAG", he must have placed the card NURSE in at least one of his PATROLS on the table.

If the player wants to use the cards Arsenal "TOOLS", he must have placed at least a card MECHANIC in at least one of his PATROLS on the table.

DECK OF CARDS:

When the cards of the covered cards are all picked up, the discarded cards are used; leaving on the table the last discarded card (in a chronological order), the remaining cards of this deck are used, mixing them and putting them covered on the table so as to be picked up.

This operation is repeated twice at the most whenever the covered deck is over.

MOVES AT THE PLAYER'S TURN:

Allowed moves before forming the "Complete Patrol":

- 1] To pick a card.
- 2] To arrange the Patrol and/or to attack 1 or more players with the Arsenal cards.
- 3] To discard a card.
- 4] To pick the remaining cards so as to have always 5.

Allowed moves after forming the "Complete Patrol":

- 1] To pick a card
- 2] To arrange the Patrol and/or to attack 1 or more players with the Arsenal cards.
- 3] To discard a card.
- 4] If the player discards the last card that he has, the BATTLE IS OVER (*or the game is closed*).

SUPER CAPTAIN MANNER:

If you want to play in the "SUPER CAPTAIN" manner, follow the previous rules adding the 2 following rules:

- 1] If you play in 2 or 3 players, the COMPLETE PATROL must be formed by 8 elements instead of 7, among which CAPTAIN, SLODIERS and/or CANNONS.
- 2] As soon as the COMPLETE PATROL is formed, the adversaries' PATROLS placed on the table that have the same color of your COMPLETE PATROL become yours; so you can take them from your adversaries and put them next to yours but without changing the order and numbers of elements, as created by your adversaries; however you can continue them adding new cards.



Patrol card

CAPTAIN

You can put:
Only 1 for each patrol.



Patrol card

CANNON

You can put:
only 1 for each soldier of
the patrol.



Patrol card

SOLDIER

You can put as many as
you want.



Patrol card

MECHANIC

You can put:
only 1 for each patrol.
It allows to use the
TOOLS.



Patrol card




NURSE

You can put:
only 1 for each patrol.
It allows to use the
MEDICAL BAG.



Back of cards

 <p>BOMBA A MANO HAND GRENADE</p> <p>OCCORRE: NEED UCCIDE: KILL</p>	 <p>DINAMITE DYNAMITE</p> <p>OCCORRE: NEED DISTRUGGE: DESTROY</p>	 <p>COLPO CANNONE CANNON SHOT</p> <p>OCCORRE: NEED DISTRUGGE: DESTROY</p>
<p><u>Arsenal card</u> HAND GRENADE</p> <p>A SOLDIER must use it: it kills 2 adversaries' SOLDIERS.</p>	<p><u>Arsenal card</u> DYNAMITE</p> <p>A SOLDIER must use it: it destroys 1 opposing CANNON.</p>	<p><u>Arsenal card</u> CANNON SHOT</p> <p>A SOLDIER and a CANNON must use it: it destroys 1 opposing SOLDIER and 1 opposing CANNON.</p>

 <p>PROIETTILI BULLETS</p> <p>OCCORRE: NEED UCCIDE: KILL</p>	 <p>BORSA MEDICA MEDICAL BAG</p> <p>OCCORRE: NEED CURA: TREATS</p>	 <p>ATTREZZI TOOLS</p> <p>OCCORRE: NEED RIPARA: REPAIR</p>
<p><u>Arsenal card</u> BULLETS</p> <p>A SOLDIER must use it: it destroys 1 opposing SOLDIER.</p>	<p><u>Arsenal card</u> MEDICAL BAG</p> <p>A NURSE must use it: it heals 1 SOLDIER (he is not killed by the adversary).</p>	<p><u>Arsenal card</u> TOOLS</p> <p>A MECHANIC must use it: it repairs 1 CANNON (it is not destroyed by the adversary).</p>



SERFERGIOCHI