

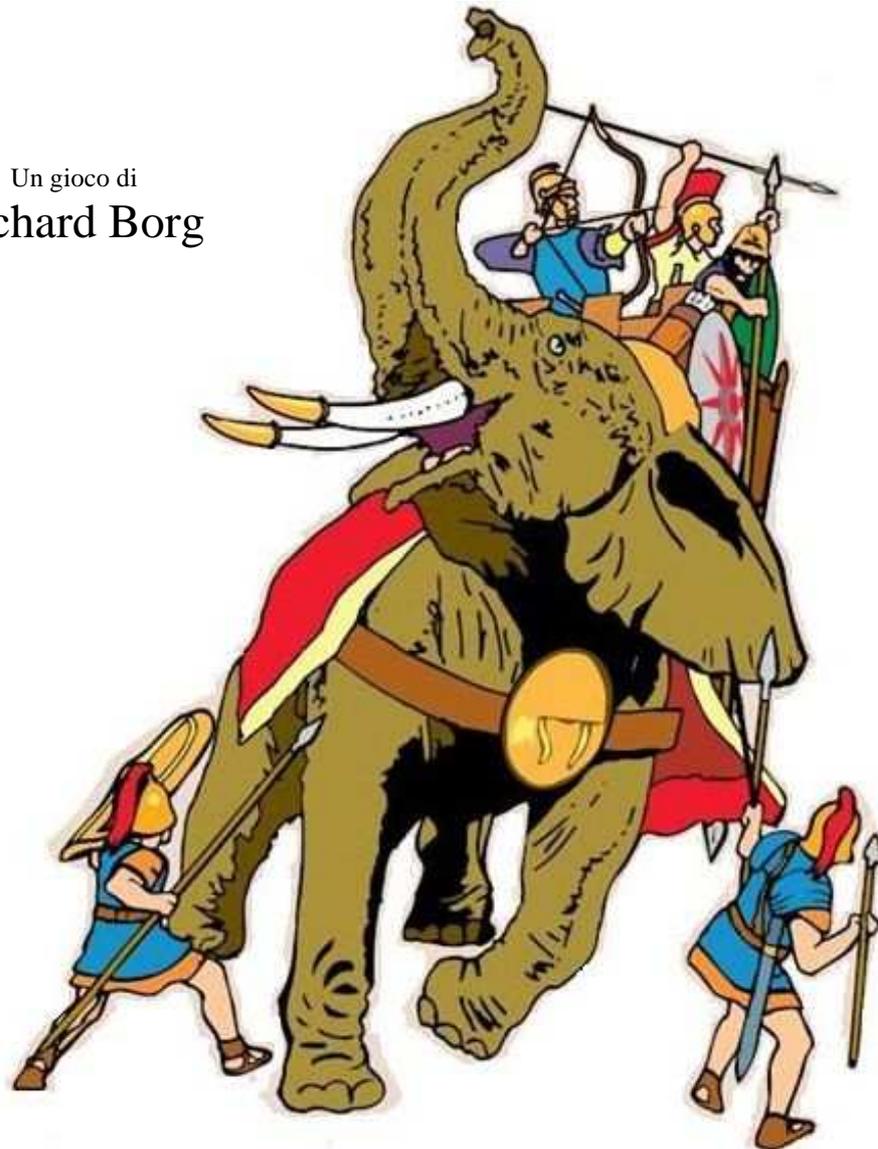


# MANUALE

Espansione # 2

*Roma ed i Barbari*

Un gioco di  
Richard Borg



## 1. INTRODUZIONE

Il sistema di gioco *Commands & Colors: Ancients* consente ai giocatori di riprodurre epiche battaglie della storia antica. Le battaglie, illustrate nella sezione degli scenari, riproducono lo schieramento delle forze sul campo e il terreno dello scontro, in proporzione con il sistema di gioco, che varia da battaglia a battaglia. In alcuni scenari, una unità di fanteria rappresenta una legione, in altri unità minori.

Le carte che guidano il gioco creano incertezza per i giocatori, e presentano loro molte sfide ed opportunità, mentre le battaglie si risolvono con lanci di dadi, in modo rapido ed efficiente. Le tattiche che si devono perseguire per ottenere la vittoria si conformano bene ai vantaggi ed ai limiti inerenti alle varie unità, ai rispettivi armamenti, al terreno e agli eventi storici.

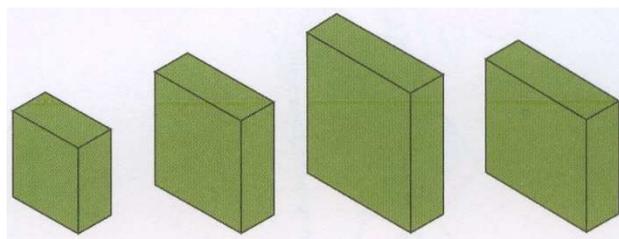
In questa seconda espansione concentriamo l'attenzione su 23 battaglie, dal 225 a. C. al 51 d. C., che videro i Romani contro Galli, Germani, schiavi in rivolta (incluso il famoso Spartaco). Altri scenari propongono le principali battaglie di Giulio Cesare, dalla campagna gallica alla duplice invasione della Britannia. Per giocare con questa espansione occorre il gioco base.

Buon divertimento!  
Richard Borg

## 2. CONTENUTO

- 1 Mappa montata.
- 15 Esagoni di terreno a doppia faccia.
- 5 Fogli di etichette adesive per i blocchi di legno.
- 2 Fogli d'aiuto.
- 1 Manuale con 23 scenari.

- 337 Blocchi di legno** (rossi: Romani; verdi: Barbari; neri: insegne e distintivi delle unità speciali) così ripartiti:
- 228 blocchi piccoli, per le unità a piedi (120 verdi e 108 rossi);
  - 18 blocchi piccoli per le insegne (16), e i distintivi di unità speciali (2);
  - 54 blocchi medi per le unità di cavalleria (24 verdi e 30 rossi);
  - 4 blocchi rossi grandi, per gli elefanti;
  - 33 blocchi rettangolari per i carri leggeri ed i comandanti (28 verdi e 5 rossi).



Blocchi piccoli 16x16x8 mm	Blocchi medi 21x21x8 mm	Blocchi grandi 26x26x8 mm	Blocchi rettangolari 21x26x8 mm
-------------------------------	----------------------------	------------------------------	------------------------------------

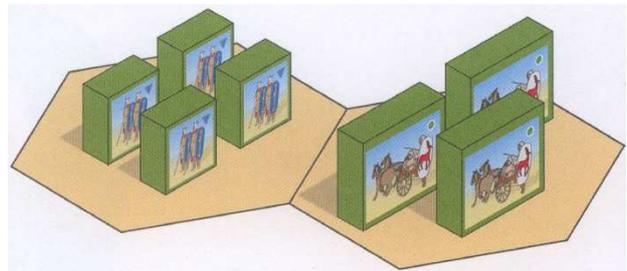
Notate che ci sono alcuni blocchi di riserva.

### Unità, Comandanti e Blocchi

Ogni unità è composta da un determinato numero di blocchi.

- **Unità a piedi**  
Fanteria leggera, media e pesante, arcieri, frombolieri, ausiliari, guerrieri: quattro blocchi piccoli.  
Macchine da guerra leggere e pesanti: due blocchi piccoli.
- **Unità montate**  
Cavalleria leggera, media e pesante, arcieri a cavallo.  
Cammelli: tre blocchi medi.  
Elefanti: due blocchi grandi.  
Carri leggeri e pesanti: due blocchi rettangolari.  
Carri leggeri barbari: tre blocchi rettangolari.

Un comandante non è un'unità. È rappresentato da un blocco rettangolare.



*Esempio di unità a piedi (4 blocchi), e di carri leggeri barbari (3 blocchi).*

### Simboli e Colori delle unità

Per facilitare l'identificazione del tipo di unità, su ogni etichetta adesiva sono stati posti dei simboli colorati.

-  Cerchio verde: fanteria leggera, frombolieri, arcieri, cavalleria leggera, arcieri a cavallo, macchine da guerra leggere.
-  Cerchio verde bordato di bianco: ausiliari, carri leggeri, carri leggeri barbari.
-  Triangolo blu: fanteria media, cavalleria media, cammelli.
-  Triangolo blu bordato di bianco: guerrieri.
-  Quadrato rosso: fanteria pesante, cavalleria pesante, carri pesanti, elefanti, macchine da guerra pesanti.

Barbari



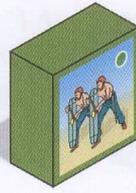
Fanteria leggera  
(20 blocchi)



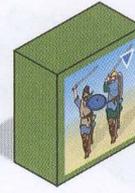
Arcieri  
(8 blocchi)



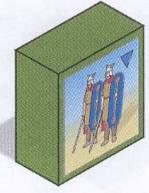
Frombolieri  
(8 blocchi)



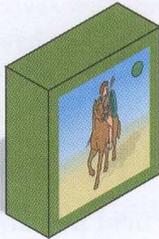
Ausiliari  
(28 blocchi)



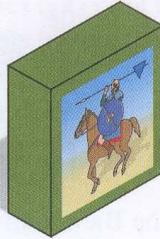
Guerrieri  
(36 blocchi)



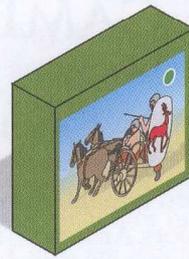
Fanteria media  
(16 blocchi)



Cavalleria leggera  
(9 blocchi)



Cavalleria media  
(12 blocchi)

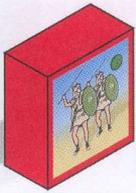


Carri leggeri barbari  
(21 blocchi)



Comandante  
(3 blocchi)

Romani



Fanteria leggera  
(20 blocchi)



Arcieri  
(8 blocchi)



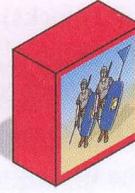
Frombolieri  
(4 blocchi)



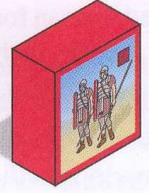
Ausiliari  
(20 blocchi)



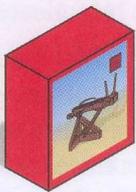
Guerrieri  
(4 blocchi)



Fanteria media  
(36 blocchi)



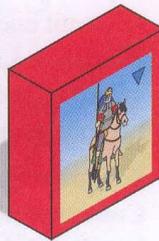
Fanteria pesante  
(8 blocchi)



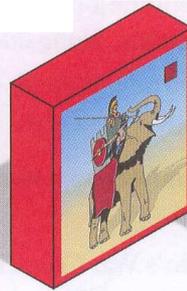
Macchine da guerra pesanti  
(4 blocchi)



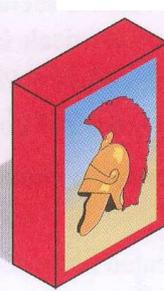
Cavalleria leggera  
(12 blocchi)



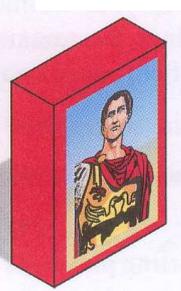
Cavalleria media  
(15 blocchi)



Elefanti  
(2 blocchi)



Comandante  
(3 blocchi)



Giulio Cesare  
(1 blocco)

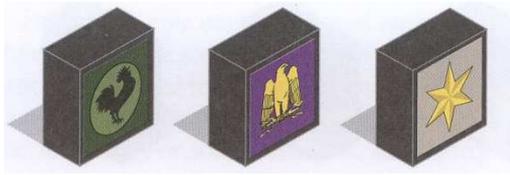
Applicate gli adesivi in modo appropriato sul fronte e retro di ciascun blocco. Ponete le etichette delle unità barbariche sui blocchi verdi, e quelle delle unità romane sui blocchi rossi. Suggeriamo di separare i blocchi prima per colore, e poi per grandezza.

Iniziate con le unità barbariche. Prendete 20 blocchi verdi piccoli. Ponete su questi le etichette della fanteria leggera barbarica.

Quindi, fate lo stesso con gli arcieri barbari: prendete 8 blocchi verdi piccoli etc. Continuate così finché terminate con le unità barbariche. Dopo i barbari preparate i blocchi rossi dei Romani. Ne sarà valsa la pena!

Applicate gli adesivi delle insegne (punti vittoria) sulla parte anteriore dei blocchi neri. Sono forniti alcuni blocchi di ciascun colore e adesivi di riserva.

Applicate gli adesivi delle insegne (punti vittoria), e delle unità speciali sulla parte anteriore dei blocchi neri.



Insegna dei  
Barbari

Insegna dei  
Romani

Unità  
speciale

### 3. PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Scegliere una battaglia tra quelle comprese negli scenari allegati a questo manuale. Se questa è la vostra prima partita, vi consigliamo la battaglia iniziale.
2. Piazzare il campo di battaglia (mappa) al centro del tavolo.
3. Posizionare gli esagoni di terreno come indicato dallo scenario.
4. Separare i blocchi distinguendo le insegne, le forze dei Barbari (blocchi verdi), e quelle romane (blocchi rossi). Posizionare sul campo di battaglia le unità ed i comandanti, come indicato nello scenario. *Notate che, nella grafica di uno scenario, un blocco rappresenta un'intera unità.*
5. Scegliere lo schieramento da comandare e sedersi dalla parte appropriata (ogni scenario indica quale schieramento ha la parte alta, e quale la parte bassa della mappa).
6. Mescolare il mazzo delle carte comando, e distribuire a ciascun giocatore il numero di carte indicato dal consiglio di guerra dello scenario. Le proprie carte devono essere tenute nascoste all'avversario. Piazzare il mazzo delle carte vicino al campo di battaglia.
7. Mettere i sette dadi di battaglia sul tavolo.
8. Vedere le condizioni di vittoria, e le eventuali regole speciali dello scenario.
9. Il primo giocatore, indicato nel consiglio di guerra dello scenario, comincia la partita.

### 4. SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di catturare per primi un certo numero di insegne avversarie (normalmente da 5 a 8), come indicato dallo scenario.

Quando l'ultimo blocco di un'unità, o un blocco di comandante, sono eliminati dal gioco, l'avversario conquista un'insegna (punto vittoria).

In alcuni scenari si possono guadagnare altre insegne occupando determinati esagoni di terreno, o raggiungendo specifici obiettivi.

## 5. TURNO DI GIOCO

(Sequenza di gioco)

Il consiglio di guerra di uno scenario indica il giocatore che inizia la partita. I turni di gioco si alternano, finché uno dei giocatori ottiene le insegne necessarie per la vittoria.

Ogni giocatore, durante il proprio turno, compie questa sequenza di azioni.

1. Giocare una carta comando dalla mano.
2. Dare ordini ad unità e comandanti.
3. Muovere.
4. Combattere.
5. Pescare una carta comando dal mazzo.

## 6. NUOVA UNITÀ DI QUESTA ESPANSIONE

Gli eserciti dei Barbari hanno tra le loro file i carri barbari leggeri. Le caratteristiche di questa nuova unità sono riassunte nei fogli d'aiuto.

**Carri leggeri barbari**

**Tipo di unità:** leggera (cerchio verde bordato di bianco).

**Blocchi:** le unità di carri leggeri barbari sono composte da tre blocchi rettangolari.



**Movimento:** quest'unità può muovere fino a tre esagoni e combattere.

**Combattimento a distanza:** l'unità non è in grado di combattere a distanza.

**Combattimento in mischia:** i carri leggeri barbari possono mantenere la posizione, o muovere fino a tre esagoni, e fare un combattimento in mischia con due o tre dadi (vedi sotto). Colpiscono anche con le spade incrociate. In difesa ignorano un risultato spade incrociate.

Se l'unità è a piena forza lancia tre dadi in mischia. Non ha più questo bonus dal combattimento successivo a quello nel quale subisce perdite.

**Disimpegno:** i carri leggeri barbari possono sempre disimpegnarsi.

**Momentum:** dopo un positivo combattimento in mischia possono avanzare d'impeto nell'esagono vuoto, e farne un altro bonus.

**Ritirata:** per ogni bandiera l'unità si ritira di tre esagoni. Una bandiera ottenuta da elefanti e cammelli aggiunge un esagono al movimento.

## 7. NUOVE MODALITÀ DI GIOCO

### Unità Speciali

Questa espansione prevede in alcuni scenari la presenza di unità speciali, le cui caratteristiche sono indicate nel singolo scenario.

Il blocco di unità speciale muove con l'unità. Non conta come blocco da rimuovere in caso di perdite. Non è trasferibile ad altre unità. Se l'unità speciale viene eliminata, anche questo blocco viene rimosso dalla mappa.

### Regola della Decima Legio (X)

La Decima Legione di Cesare era la sua personale e favorita, una superba unità veterana, leale al suo generale, e non lo tradì mai in battaglia. Anche se equipaggiata come una normale legione mariana, ha caratteristiche speciali per riprodurre il suo stato di unità scelta.

#### Prerogative della Decima Legio

- La *Decima Legio* è un'unità di fanteria pesante armata con *pilum* (un giavellotto con punta di ferro, lungo circa 1,9 m) e gladio (la corta spada a doppio taglio di origine iberica). Può combattere a distanza, secondo la regola delle Legioni Mariane (vedi sotto). Il raggio è di due esagoni e tira un dado in battaglia, quando resta ferma o muove di un solo esagono.
- La *Decima Legio* può muovere di un esagono e combattere in mischia con cinque dadi. Inoltre, può muovere di due esagoni e non combattere. Si ritira sempre di un esagono.

## 8. NUOVE REGOLE SPECIALI

### Regola delle Legioni mariane

Prima della riforma di Gaio Mario, il manipolo era la principale unità tattica della legione. Ora, seguendo la via tracciata da Scipione Africano, lo diventa la coorte (dieci per ogni legione). Mario abolì la vecchia distinzione tra *velites*, *hastati*, *principes* e *triarii*. Tutte le legioni mariane erano equipaggiate ed organizzate in modo standardizzato. Ogni legionario era armato con il *pilum*, il gladio, ed una cotta di maglia. Mario reclutò i soldati dal proletariato, creando un esercito professionale che sostituì l'esercito di milizia cittadina. Infine, abolì le distinzioni tra soldati romani ed alleati, incorporandoli tutti nelle sue nuove legioni. Ogni legione divenne un'organizzazione permanente, con la sua designazione numerica ed un'aquila come standardo.

#### Prerogative delle Legioni mariane

A partire dallo scenario di *Aquae Sextiae*, ed in tutte le battaglie successive riprodotte in questa espansione, le unità romane di fanteria media e pesante sono armate con *pilum* e gladio. Queste unità hanno capacità di lancio e seguono le regole del combattimento a distanza. Il raggio d'azione è di due esagoni, e tirano un dado quando l'unità resta ferma, o muove di un solo esagono. Se muovono di due esagoni non possono tirare. Queste unità non possono combattere a distanza ed in mischia nel medesimo turno.

### Regola *Io sono Spartaco* per gli schiavi

Nelle battaglie dove è presente Spartaco, se il giocatore che controlla gli schiavi gioca la carta *Io sono Spartaco*, tira un numero di dadi pari al comando più due, per dare ordini alle unità. Il giocatore dei Romani non riceve questo bonus.

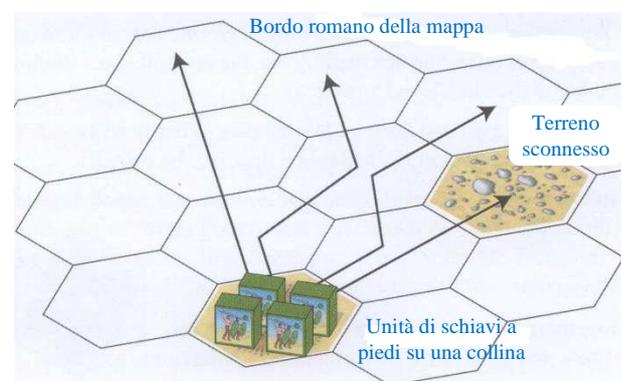
### Regola del Fuoco Rotolante

Se uno scenario lo prevede, le unità di schiavi a piedi possono attaccare con grandi carri incendiati: il fuoco rotolante.

- L'unità a piedi degli schiavi deve occupare un esagono di collina quando riceve l'ordine.
- Qualsiasi unità di schiavi a piedi, su una collina, può ricevere tale ordine. L'unità di schiavi può non avere capacità di lancio.
- Il giocatore che controlla gli schiavi può dare ordine ad una o più unità a piedi di effettuare l'attacco con fuoco rotolante, quando gioca una carta comando non Tattica che consentirebbe a tali unità di muovere e/o dare battaglia normalmente.
- L'unità che riceve l'ordine ha l'opzione di muovere e/o combattere normalmente, o di rimanere sulla collina e usare il fuoco rotolante, ma non entrambe le cose nello stesso turno.

#### Procedura del fuoco rotolante

- È considerato combattimento a distanza, con raggio massimo di tre esagoni. La particolarità rispetto al combattimento a distanza è che si può attaccare anche un'unità adiacente; l'unità in difesa, anche se adiacente all'unità di schiavi che attacca con fuoco rotolante, non può contrattaccare.
- Parte dall'esagono che contiene l'unità di schiavi, e procede verso il bordo romano della mappa (ognuno dei tre esagoni collegati deve essere più vicino al bordo romano).
- Passa attraverso qualsiasi unità e comandante.
- Non può entrare in esagoni di collina.
- Può entrare in un esagono con altri tipi di terreno, ma deve fermarsi in questo e non può muovere oltre.



**ESEMPIO DI FUOCO ROTOLANTE:** l'unità di schiavi a piedi sulla collina attacca con il fuoco rotolante in direzione del bordo romano della mappa. L'attacco ha forza fino a tre esagoni, o finché non entra in un altro tipo di terreno (ricordate che l'attacco si ferma quando incontra una collina: i carri incendiati non possono risalirne le pendici).

- Si tirano due dadi di battaglia contro ogni unità nei tre esagoni entro il raggio.
- Si ottiene un colpo quando il simbolo del dado corrisponde al tipo di unità. Gli altri risultati non colpiscono.
- Le bandiere non possono *mai* essere ignorate.
- Un comandante da solo nell'esagono bersaglio non può essere attaccato, ma deve retrocedere immediatamente fino a tre esagoni verso il bordo mappa romano.
- L'unità di schiavi che attacca con il fuoco rotolante deve perdere un blocco dopo la risoluzione dell'attacco (alcuni schiavi si sono sacrificati nello spingere i carri infuocati).

### Regola di Giulio Cesare

L'unità che ha come comandante aggregato Giulio Cesare tira un dado in più nel combattimento in mischia (questo bonus si applica anche nei terreni che normalmente riducono il numero dei dadi). Se l'unità è a piedi (tranne le macchine da guerra) può muovere fino a due esagoni e combattere.

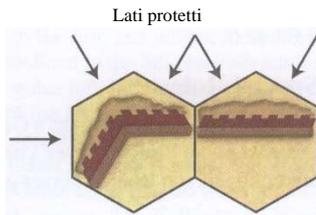


## 9. TERRENI

### Bastione

**Movimento:** non ci sono restrizioni.

**Combattimento:** l'unità a piedi dietro il bastione è protetta dai lati dell'esagono ove è eretta la fortificazione. *Le unità montate non sono protette dal bastione.*



**Combattimento in mischia:** l'unità a piedi, in difesa, ignora un risultato spade incrociate, e può ignorare una bandiera.

**Combattimento a distanza:** l'unità a piedi può ignorare una bandiera.

**Visibilità:** non è impedita.

### Campo fortificato

**Movimento:** non ci sono restrizioni.

**Combattimento in mischia:** l'unità a piedi, in difesa, ignora un risultato spade incrociate, e può ignorare una bandiera.



**Combattimento a distanza:** l'unità a piedi, in difesa, può ignorare una bandiera.

- Il campo fortificato offre protezione su tutti i lati.
- L'unità in un campo fortificato combatte con un dado in meno.

*Notate che le unità montate non sono protette dal campo fortificato.*

**Visibilità:** è impedita.

### Collina

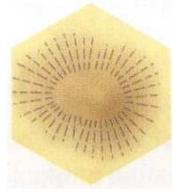
**Movimento:** non ci sono restrizioni.

**Combattimento:** l'unità che attacca in mischia quella posta su una collina tira al massimo due dadi.

L'unità a piedi, posta su una collina, che attacca un'unità più in basso, o su un'altra collina, tira al massimo tre dadi.

L'unità montata, posta su una collina, che attacca un'unità più in basso, o su un'altra collina, tira al massimo due dadi.

Una carta comando che fornisce dadi supplementari modifica questa regola.



**Visibilità:** una collina blocca la visibilità ad unità poste dietro di essa. L'unità più in basso vede quella sulla collina e viceversa. L'unità più in basso non vede quella dietro la collina, e viceversa. Unità poste su colline si vedono (effetto altopiano).

### Costa

**Movimento:** la costa è terreno invalicabile. Movimento, ritirata, disimpegno o fuga non sono permessi.



**Combattimento:** non possibile

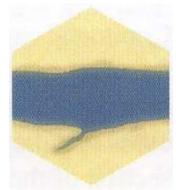
**Visibilità:** non è impedita.

### Fiume

**Movimento:** normalmente il fiume è terreno invalicabile.

**Fiume guadabile** (specificato in alcuni scenari)

**Movimento:** l'unità che entra in un fiume guadabile deve fermarsi per quel turno (il *Momentum* fa eccezione).



**Combattimento:** in mischia, attaccare l'unità in un fiume guadabile, o attaccare da esso, permette di tirare al massimo due dadi. In quello a distanza, attaccare l'unità in un fiume guadabile permette di tirare i dadi normalmente. Attaccare da un fiume guadabile permette di lanciare un dado. Una carta comando che fornisce dadi supplementari modifica questa regola.

**Visibilità:** non è impedita.

### Foresta

**Movimento:** l'unità che entra nella foresta deve fermarsi per quel turno.

**Combattimento:** l'unità che entra in una foresta non può combattere in quel turno, con l'eccezione di: fanteria leggera, frombolieri, arcieri, ausiliari e guerrieri. Queste unità possono entrare in una foresta e combattere nel medesimo turno.

**Combattimento in mischia:** attaccare l'unità in una foresta, o attaccare da una foresta permette di tirare al massimo due dadi.



**Combattimento a distanza:** attaccare l'unità in una foresta permette di tirare un dado.

Una carta comando che fornisce dadi supplementari modifica questa regola.

**Visibilità:** è impedita.

### Palude



**Movimento:** l'unità deve terminare il movimento quando entra in un esagono di palude, e non può muovere oltre per quel turno. L'avversario tira un dado di battaglia per verificare se l'unità sprofonda. Se il risultato del dado è il simbolo dell'unità questa

perde un blocco.

Le unità che si ritirano, o si disimpegnano, non si fermano quando entrano in un esagono di palude. Un'unità che deve ritirarsi (o disimpegnarsi) su, o attraverso, un esagono di palude deve sottoporsi al controllo spiegato sopra, per ogni esagono di palude dove si ritira o evade. Questo controllo va fatto prima della eventuale perdita di blocchi, dovuta al fatto che l'unità deve retrocedere, ma è già sul proprio bordo mappa.

I comandanti non aggregati che entrano, si ritirano, si disimpegnano, o fuggono in o attraverso esagoni di palude sono soggetti anch'essi a questo controllo.

L'unità che esce da un esagono di palude può muovere solamente in un esagono adiacente, indipendentemente dalla sua capacità di movimento.

Una macchina da guerra non può entrare, o ritirarsi, in una palude.

**Combattimento:** un'unità può combattere nel turno in cui muove in un esagono di palude. Quando si attacca in mischia un'unità posta su un esagono di palude, si tirano al massimo due dadi. Un'unità che sceglie di avanzare in un esagono di palude, dopo un combattimento in mischia positivo, deve fare il controllo per lo sprofondamento.

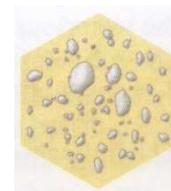
Un'unità in un esagono di palude che combatte fuori da questo tira massimo due dadi nel combattimento in mischia, ed uno nel combattimento a distanza. Può avere il *Momentum*.

Una carta che dà dadi aggiuntivi in battaglia modifica il numero massimo di dadi che si tirano.

**Visibilità:** non è impedita.

### Terreno Accidentato

**Movimento:** non vi sono restrizioni al movimento di unità a piedi. Per le macchine da guerra leggere e pesanti il terreno accidentato è inaccessibile. Le unità montate devono fermarsi quando entrano in questo tipo di terreno, e per quel turno non muovono più.



**Combattimento:** le unità a piedi possono combattere nel turno in cui entrano in questo terreno, quelle montate devono attendere il turno successivo (a meno che non si giochi la carta comando *Colpire per Primo*).

Attaccare in mischia l'unità in un terreno accidentato, o attaccare da questo terreno, permette di tirare al massimo due dadi. Il combattimento a distanza non è influenzato da questo terreno.

Una carta comando che fornisce dadi supplementari modifica questa regola.

**Visibilità:** non è impedita.

---

Traduzione in italiano di Herenvarmo.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Questo documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

© GMT Games LLC

---