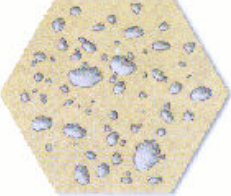

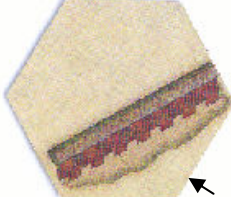



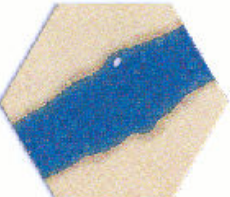








Commands and Colors ANCIENTS



Aggiornato al regolamento della **2nd edizione**

 <p>Terreno sconnesso (Broken Ground)</p>  Close Combat	<p>Movimento <i>Fanteria</i>: nessuna restrizione. <i>Cavalleria</i>: entra e si ferma. Non muove oltre per il turno. <i>War machine</i>: non possono entrare nel terreno.</p> <p>Combattimento <i>Fanteria</i>: entra e può combattere. <i>Cavalleria</i>: non combatte nel turno in cui entra. Nel close combat (corpo a corpo) l'unità nel terreno sconnesso tira max 2D. Carte comando che aggiungono dadi in battaglia possono modificare questo limite.</p> <p>Linea di tiro: Non bloccata</p>	 <p>Foresta (Forest)</p>  Close combat  Range combat	<p>Movimento L'unità che entrano si ferma, e non muove oltre per il turno.</p> <p>Combattimento In genere le unità entrano e non combattono. NB: possono <i>entrare</i> e <i>combattere</i>: fanteria legg., frombolieri, arcieri, ausiliari, guerrieri. Nel close combat (corpo a corpo) l'unità dentro la foresta tira max 2D, mentre nel range combat (con armi da lancio) tira 1D. Carte comando che aggiungono dadi in battaglia possono modificare questo limite.</p> <p>Linea di tiro: Bloccata</p>
 <p>Fortificazione (Rampart)</p>	<p>Movimento: Nessuna restrizione</p> <p>Combattimento La fortificazione è <u>solo su 2 lati</u> (vd. disegno) <i>Close combat</i>: l'unità se attaccata dall'esterno della fortificazione (vd. frecce) ignora 1 spada e può ignorare 1 bandiera. <i>Range combat</i>: l'unità se attaccata dall'esterno della fortificazione può ignorare 1 bandiera. NB: La cavalleria non ha protezione.</p> <p>Linea di tiro: Non bloccata</p>	 <p>Costa (Seacoast)</p>	<p>Movimento Terreno intransitabile. Sulla costa non è consentito il movimento, la ritirata, il rifugio o la fuga.</p> <p>Combattimento non possibile.</p> <p>Linea di tiro: Non bloccata</p>
 <p>Campo fortificato (Fortified Camp)</p>  - 1	<p>Movimento Nessuna restrizione</p> <p>Combattimento</p> <ul style="list-style-type: none"> la fortificazione è su tutti i lati l'unità nel campo tira 1D in meno rispetto al suo potenziale. <p><i>Close combat</i>: l'unità che si difende nel campo ignora 1 spada e può ignorare 1 bandiera. <i>Range combat</i>: l'unità che si difende nel campo può ignorare 1 bandiera. NB: La cavalleria non ha protezione.</p> <p>Linea di tiro: Bloccata</p>	 <p>Fiume (River)</p>  Close combat  Range combat	<p>Solitamente intransitabile</p> <p><u>Se Guadabile (quando indicato)</u></p> <p>Movimento L'unità che entra deve fermarsi</p> <p>Combattimento L'unità può combattere nel turno in cui entra, ma tira max 2D in <i>close combat</i> e 1D in <i>range combat</i>. Può avanzare dopo un close combat vincente. Carte comando che aggiungono dadi in battaglia possono modificare questo limite.</p> <p>Linea di tiro: Non bloccata</p>
 <p>Collina (Hill)</p> <p>↑ dal basso</p>   <p>↓</p>   <i>Fanteria</i>   <i>Cavalleria</i>	<p>Movimento Nessuna restrizione</p> <p>Combattimento Chi attacca l'unità sulla collina tira max 2D. La <i>fanteria</i> sopra la collina che attacca l'unità sotto, o quando attacca da collina a collina (altopiano), tira max 3D. La <i>cavalleria</i> sopra la collina che attacca l'unità sotto, e quando attacca da collina a collina (altopiano), tira max 2D Carte comando che aggiungono dadi in battaglia possono modificare questo limite.</p> <p>Linea di tiro: Bloccata NB: le unità in basso vedono solo le armate della prima collina e viceversa, e non le unità retrostanti. Una collina nasconde l'altra. Unità su colline dello stesso livello si considerano su un altopiano, dunque la linea di tiro tra queste non è bloccata.</p>	<p>Sequenza del turno di gioco</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Gioca 1 carta comando 2) Indica le unità a cui dare l'ordine. <ul style="list-style-type: none"> ◆ Solo queste unità potranno eseguire azioni 3) Fase del movimento <ul style="list-style-type: none"> ◆ Muovi le unità nell'ordine che vuoi. Ogni unità deve completare il movimento prima di muoverne un'altra. Inoltre devi muovere tutte le unità prima di combattere ◆ Ogni esagono può contenere 1 unità (vd. carte per eccezioni) ◆ Le unità non possono essere divise o assemblate. ◆ Le unità non sono obbligate a muovere 4) Fase del combattimento <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ogni unità combatte 1 volta per turno (vd. close combat). ◆ L'unità non può dividere la forza contro più nemici. ◆ Ogni unità combatte nel turno in una sola maniera, a scelta tra <i>close</i> (ravvicinato) o <i>range</i> (da lontano). ◆ L'unità non è obbligata a combattere. 5) Scartare la carta giocata e ripescarne una nuova. 	

Liberamente creato allo scopo di favorire e condividere la passione per i giochi, non volendo per questo infrangere alcun copyright.

Novembre '06 -- Luca Callegaro (PD)