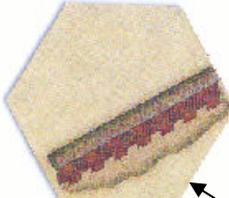
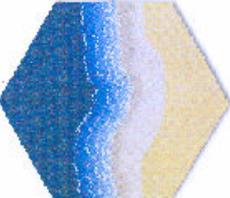
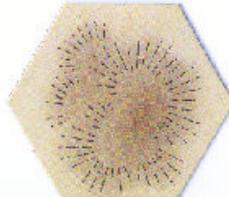




# Commands and Colors ANCIENTS



Aggiornato al regolamento della 2nd edizione

 <p><b>Terreno sconnesso</b> (Broken Ground)</p>  Close Combat	<p><b>Movimento</b>  <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><b>Combattimento</b>  <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><b>Linea di tiro: Non bloccata</b></p>	 <p><b>Foresta</b> (Forest)</p>  Close combat  Range combat	<p><b>Movimento</b>            L'unità che entrano si ferma, e non muove oltre per il turno.</p> <p><b>Combattimento</b>            In genere le unità entrano e non combattono. <b>NB</b>: 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><b>Linea di tiro: Bloccata</b></p>
 <p><b>Fortificazione</b> (Rampart)</p>	<p><b>Movimento</b>: Nessuna restrizione</p> <p><b>Combattimento</b>            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.  <b>NB</b>: La cavalleria non ha protezione.</p> <p><b>Linea di tiro: Non bloccata</b></p>	 <p><b>Costa</b> (Seacoast)</p>	<p><b>Movimento</b>            Terreno intransitabile. Sulla costa non è consentito il movimento, la ritirata, il rifugio o la fuga.</p> <p><b>Combattimento</b>            non possibile.</p> <p><b>Linea di tiro: Non bloccata</b></p>
 <p><b>Campo fortificato</b> (Fortified Camp)</p>  - 1	<p><b>Movimento</b>            Nessuna restrizione</p> <p><b>Combattimento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>la fortificazione è su tutti i lati</li> <li>l'unità nel campo tira 1D in meno rispetto al suo potenziale.</li> </ul> <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.  <b>NB</b>: La cavalleria non ha protezione.</p> <p><b>Linea di tiro: Bloccata</b></p>	 <p><b>Fiume</b> (River)</p>  Close combat  Range combat	<p><b>Solitamente intransitabile</b></p> <p><u>Se Guadabile (quando indicato)</u></p> <p><b>Movimento</b>            L'unità che entra deve fermarsi</p> <p><b>Combattimento</b>            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><b>Linea di tiro: Non bloccata</b></p>
 <p><b>Collina</b> (Hill)</p> <p>↑ dal basso </p> <p>↓  <i>Fanteria</i>   <i>Cavalleria</i></p>	<p><b>Movimento</b>            Nessuna restrizione</p> <p><b>Combattimento</b>            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><b>Linea di tiro: Bloccata</b>  <b>NB</b>: 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 <b>non è bloccata</b>.</p>	<p><b>Sequenza del turno di gioco</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>Gioca 1 carta comando</b></li> <li>2) <b>Indica le unità a cui dare l'ordine.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Solo queste unità potranno eseguire azioni</li> </ul> </li> <li>3) <b>Fase del movimento</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 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</li> <li>◆ Ogni esagono può contenere 1 unità (vd. <i>carte per eccezioni</i>)</li> <li>◆ Le unità non possono essere divise o assemblate.</li> <li>◆ Le unità non sono obbligate a muovere</li> </ul> </li> <li>4) <b>Fase del combattimento</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Ogni unità combatte 1 volta per turno (vd. <i>close combat</i>).</li> <li>◆ L'unità non può dividere la forza contro più nemici.</li> <li>◆ Ogni unità combatte nel turno in una sola maniera, a scelta tra <i>close</i> (ravvicinato) o <i>range</i> (da lontano).</li> <li>◆ L'unità non è obbligata a combattere.</li> </ul> </li> <li>5) <b>Scartare la carta giocata e ripescarne una nuova.</b></li> </ol>	

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)