

Commands and Colors ANCIENTS

REGOLAMENTO

5a edizione
(7a stampa del gioco)



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente 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.

1. INTRODUZIONE

Il sistema di gioco *Commands & Colors: Ancients* consente ai giocatori di ritrarre importanti impegni della storia antica. Le battaglie, incluse nel libretto degli scenari, si concentrano sullo schieramento storico delle forze e su importanti caratteristiche del terreno sulla scala del sistema di gioco. La scala del gioco è flessibile e varia da battaglia a battaglia. Per alcuni scenari, un'unità di fanteria può rappresentare un'intera legione di soldati, mentre in altri scenari un'unità può rappresentare solo pochi coraggiosi guerrieri.

Il sistema di carte Comando guida il movimento, crea "nebbia di guerra" e presenta ai giocatori molte sfide e opportunità interessanti, mentre i dadi battaglia risolvono il combattimento in modo rapido ed efficiente. Le tattiche sul campo di battaglia che dovrai mettere in atto per ottenere la vittoria si conformano straordinariamente bene ai punti di forza e ai limiti dei vari tipi di unità antiche, delle loro armi, del terreno e della storia.

In questo gioco principale della serie, ci concentriamo sulle battaglie che coinvolgono Roma e Cartagine, con alcuni scenari aggiuntivi che contrappongono Cartagine ad altri nemici storici. Sono disponibili moduli di espansione aggiuntivi per coprire le battaglie dei Greci, vari regni orientali, Galli, Celti e molte altre situazioni, dalle lotte tra i successori di Alessandro alle molte guerre civili in cui fu coinvolta Roma. Avrai bisogno di questo gioco per giocare a qualsiasi delle espansioni.

Benvenuto e buon divertimento!
Richard Borg

2. CONTENUTI

1 tabellone di gioco

3 fogli contenenti 45 tessere terreno a doppia faccia

60 carte Comando

7 dadi da battaglia

5 fogli etichetta blocco e dadi

2 Schede di Riferimento

1 Regolamento della serie principale

1 libro degli scenari contenente 15 scenari di battaglia

345 Blocchi: unità romane grigie, unità cartaginesi marroni e standardi della vittoria neri, comprendenti:

220 piccoli blocchi grigi e marroni per unità a piedi (ci saranno

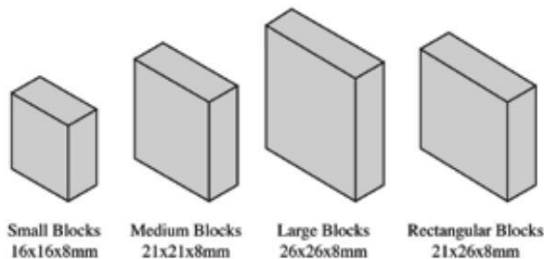
alcuni blocchi di riserva di queste dimensioni)

18 piccoli blocchi neri per gli standardi della vittoria

81 blocchi grigi e marroni medi per unità di cavalleria

12 grandi blocchi grigi e marroni per unità di elefanti

14 blocchi rettangolari grigi e marroni per leader e unità di carri



Tabellone da gioco

Il tabellone del campo di battaglia (di seguito denominato campo di battaglia) è una griglia esagonale, larga 13 esagoni e profonda 9. Il campo di battaglia è diviso in tre sezioni da due linee tratteggiate, dando a ogni giocatore una sezione sul fianco sinistro, una sezione centrale e una sezione sul fianco destro. Laddove la linea tratteggiata taglia un esagono, l'esagono è considerato parte sia della sezione laterale che della sezione centrale.

Tessere del terreno

Questi rappresentano una vasta gamma di caratteristiche del terreno e sono posizionati sul campo di battaglia per ricreare il campo di battaglia storico per ogni scenario. Sono spiegati in dettaglio più avanti nel regolamento.

Carte di comando

Le unità possono muovere o combattere solo quando gli viene dato un ordine. Le carte comando vengono utilizzate per ordinare alle tue truppe di muoversi, combattere o fare qualcosa di speciale. Per una descrizione di tutte le carte Comando, vedere la sezione 18.

Dadi da battaglia

Ogni dado da battaglia ha sei lati vuoti con rientranze che richiedono adesivi. Ogni dado dovrebbe avere i seguenti adesivi posizionati sulle facce rientrate: uno Leggero (cerchio verde), uno Medio (triangolo blu), uno Pesante (quadrato rosso), un Leader (simbolo dell'elmo), uno Stendardo (simbolo della bandiera) e un Simbolo di spade incrociate. C'è un set di adesivi di dadi di ricambio.



Unità, leader e blocchi

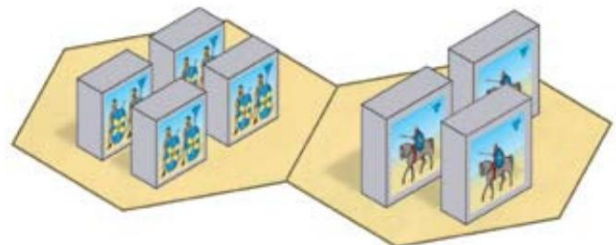
Un'unità è composta da un certo numero di blocchi:

Unità a piedi:

- Tutte le unità di fanteria leggera, arcieri, frombolieri, ausiliari, guerriera, media e pesante sono composte da quattro blocchi di piccole dimensioni.
- Le unità macchine da guerra pesanti sono composte da due piccoli dimensioni di blocchi.

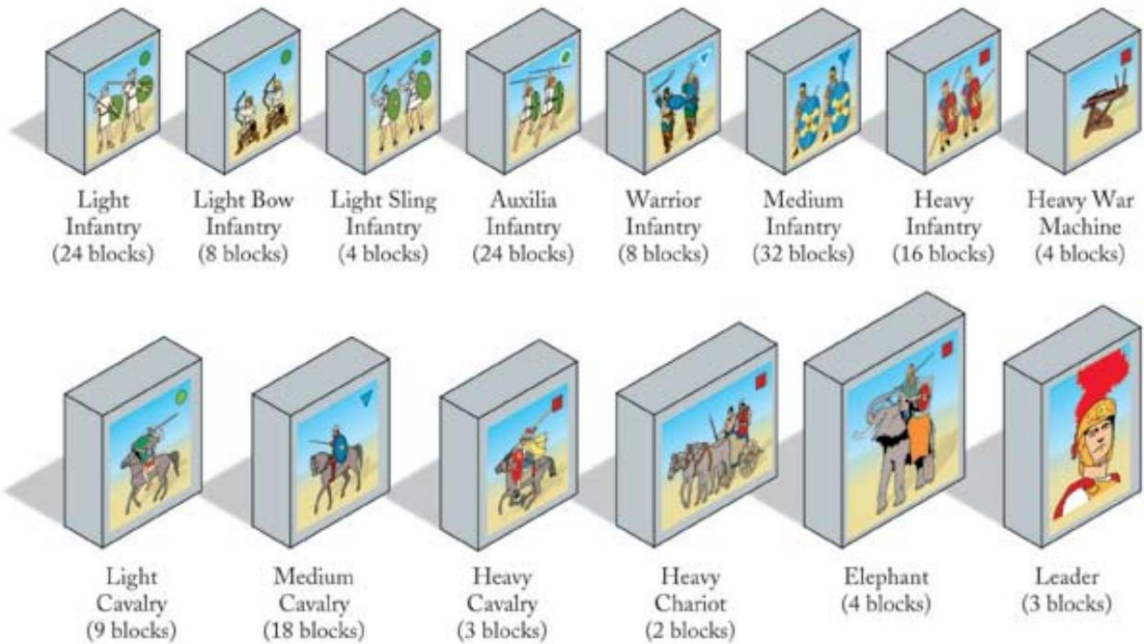
Unità a cavallo:

- Tutte le unità di cavalleria leggera, cavalleria leggera con arco, cavalleria media, cavalleria pesante, cavalleria pesante catafratta, cammelli e cammelli catafratta sono composte da tre blocchi di medie dimensioni.
- Tutte le unità elefanti sono composte da due blocchi di grandi dimensioni.
- Tutte le unità di carri pesanti sono composte da due rettangolari blocchi.
- Le unità di carri barbari sono composte da tre rettangolari blocchi.
- Un Leader non è un'unità. Un Leader è rappresentato da un blocco rettangolare.

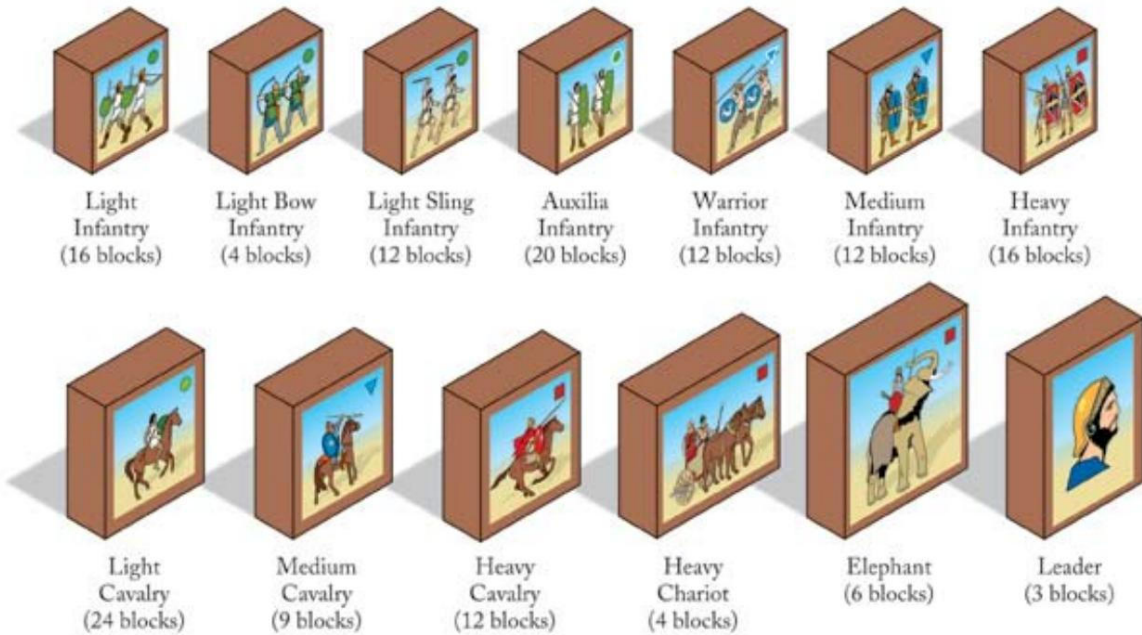


Esempio di unità a piedi (4 blocchi) e unità di cavalleria (3 blocchi).

Roman Units



Carthaginian Units



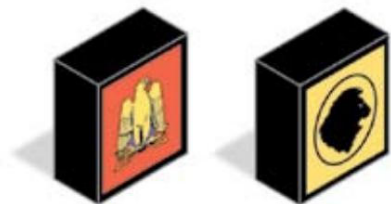
Applicare adesivi per unità appropriati sulla parte anteriore e posteriore dei blocchi per ciascuna unità. Posiziona le etichette delle unità romane sui blocchi grigi e le etichette delle unità cartaginesi sui blocchi marrone scuro. Ti suggeriamo di separare i blocchi in base al colore, grigio per i romani, marrone per i thaginiani dell'automobile, quindi ordinare i blocchi per dimensione. Inizia con le unità romane. Estrarre 24 piccoli blocchi grigi. Trova gli adesivi della fanteria leggera romana sul foglio 1 di 3 (ci sono due di questi fogli). Staccare e posizionare gli adesivi davanti e dietro sui 24 piccoli blocchi grigi. Quando esaurisci i 24 blocchi, passa alla fanteria leggera romana con arco. Estrarre 8 piccoli

blocchi grigi. Trova gli adesivi della fanteria romana con arco leggero sul foglio 1 di 3. Stacca e posiziona gli adesivi sul davanti e sul retro degli 8 piccoli blocchi grigi. Quando esaurisci gli 8 blocchi, passa ai 4 blocchi della Fanteria leggera romana... Continua in questo modo fino a quando tutte le unità romane non sono state completate, quindi passa alle unità cartaginesi e ai blocchi marrone scuro. Ne varrà la pena! Qualche extra blocchi e adesivi sono forniti come ricambi.

Nota: alcune unità incluse in queste regole non vengono utilizzate negli scenari di questo gioco, ma appariranno nei moduli di espansione futuri.

Nel descrivere il nucleo del sistema, queste regole faranno riferimento ad alcune unità, come la cavalleria leggera con arco, che non sono incluse in questo riquadro, ma appariranno nelle espansioni.

Applica le etichette dello stendardo della vittoria solo su un lato dei piccoli blocchi neri.



Simboli e colori delle unità

Per aiutare a identificare il tipo di unità, su ciascuna etichetta sono stati posizionati simboli colorati.

●	Cerchio verde: fanteria leggera, fanteria leggera frombolieri, fanteria leggera con arco, cavalleria leggera, cavalleria leggera con arco.
●	Cerchio verde con bordo bianco: fanteria ausiliaria, carro barbaro leggero
▼	Simbolo blu: fanteria media, cavalleria media, cammello.
▼	Simbolo blu con bordo bianco: fanteria guerriera, cammello catafratto
■	Simbolo rosso: fanteria pesante, cavalleria pesante, carro pesante, elefante, macchina da guerra pesante.
■	Simbolo rosso con bordo bianco: cavalleria pesante catafratta.

3. IMPOSTAZIONE DEL GIOCO

1. Seleziona una battaglia dalla sezione degli scenari del libretto. Se questa è la tua prima partita di *Commands & Colors: Ancients*, ti suggeriamo di usare Akragas per iniziare, poiché quella battaglia ha un piccolo numero di unità e non sono coinvolte regole del terreno.

2. Posiziona il tabellone al centro del tavolo. Ogni scenario specifica quale esercito si trova in cima o in fondo al campo di battaglia e i giocatori dovrebbero sedersi sul lato più vicino all'esercito che comanderanno.

3. Piazzate gli esagoni di terreno come indicato dalla mappa dello scenario di battaglia.

4. Separare i blocchi con gli Stendardi della Vittoria, le forze cartaginesi (blocchi marroni) e le forze romane (blocchi grigi). Posiziona i blocchi delle unità sul tabellone, facendo corrispondere le posizioni delle varie unità alla mappa di battaglia dello scenario. *Nota: ogni simbolo di unità rappresenta un'intera unità.*

5. Mescolate accuratamente il mazzo delle carte Comando e distribuite le carte Comando a ciascuna parte secondo le note del Consiglio di Guerra dello scenario selezionato. Mantieni le tue carte Comando segrete al giocatore avversario. Metti il resto del mazzo a faccia in giù, a fianco sul campo di battaglia, facilmente raggiungibile da entrambi i giocatori.

6. Piazza i sette dadi battaglia alla portata di entrambi i giocatori.

8. Rivedi eventuali regole speciali o condizioni di vittoria applicabili alla battaglia.

9. Il giocatore iniziale, come indicato nelle note del Consiglio di Guerra dello scenario, inizia il gioco.

4. OBIETTIVO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di essere il primo a catturare un determinato numero di Stendardi della Vittoria (di solito da 5 a 8), a seconda delle condizioni di vittoria dello scenario di battaglia selezionato.

Si ottiene uno Stendardo della Vittoria per ogni comandante o unità nemica completamente eliminata. Quando l'ultimo blocco di un'unità, o di un leader, viene eliminato, raccogli un blocco dello Stendardo della Vittoria. In alcuni scenari, è possibile ottenere ulteriori Stendardi della Vittoria catturando determinati esagoni di terreno o altri obiettivi del campo di battaglia.

La vittoria viene decisa nell'istante in cui viene ottenuto l'ultimo stendardo richiesto.

5. SEQUENZA DI GIOCO

Le note del Consiglio di Guerra indicano quale giocatore inizia per primo. I giocatori si alternano poi a turno, finché uno dei giocatori non raggiunge il numero di Stendardi della Vittoria indicato nelle condizioni di vittoria dello scenario.

Durante il tuo turno, segui la sequenza mostrata di seguito:

1. Gioca una carta Comando
2. Ordina unità e comandanti
3. Muoviti
4. Battaglia (combattimento tra unità)
5. Pesca una nuova carta Comando

Nota che tutti i movimenti devono essere completati prima che venga combattuta qualsiasi battaglia (tra due unità) e che ogni battaglia deve essere combattuta fino al completamento prima che ne inizi un'altra.



6. GIOCARE UNA CARTA DI COMANDO

All'inizio del tuo turno, gioca una carta Comando dalla tua mano. Mettila a faccia in su davanti a te e leggila ad alta voce.

Le carte comando sono normalmente usate per dare ordini alle unità (e possibilmente ai comandanti) di muovere e/o combattere. La carta che giochi indicherà in quale sezione o sezioni del campo di battaglia puoi impartire ordini e quante unità (e possibilmente leader) puoi dare ordini.

7. ORDINI A UNITA' E LEADER

Dopo aver giocato una carta Comando, annuncia quali unità o leader idonei scegli di dare ordini.

Solo quelle unità o comandanti scelti per ricevere un ordine dalla carta giocata possono muovere, combattere o compiere un'azione speciale.

Un comandante nello stesso esagono di un'unità amica è considerato "attaccato" all'unità. Se all'unità viene ordinato di muovere, il comandante assegnato deve muovere con l'unità. Un comandante assegnato deve muovere nello stesso esagono dell'unità. Notare che costa un solo comando per dare un ordine ad un'unità con un comandante assegnato.

Le unità o i comandanti in un esagono attraversato da una linea tratteggiata possono essere comandati da entrambe le sezioni.

Non puoi dare più di un ordine a ciascuna unità o comandante. Se la carta Comando ti permette di impartire più ordini in una determinata sezione del campo di battaglia di quante unità o comandanti hai in quella sezione, quegli ordini addizionali vanno perduti.

Quando viene giocata una carta Comando di Sezione, la carta Comando 'Ordine Truppe Montate' o la carta Comando 'Io sono Spartacus', a un comandante nello stesso esagono di un'unità può essere ordinato di staccarsi dall'unità e muoversi solo. Costa un ordine per ogni comandante assegnato che è staccato dalla sua unità e si è mosso separatamente, e l'unità stessa non è considerata comandata (ma potrebbe essere comandata spendendo un altro comando). Gli ordini rimanenti sulla carta Comando possono essere usati per dare ordini alle unità (inclusa quella da cui era distaccato un comandante) o comandanti non assegnati. Le carte Comando della Sezione, più le carte Comando 'Ordine Truppe Montate' e 'Io sono Spartacus' hanno il simbolo di un elmo per ricordare ai giocatori che a uno o più comandanti assegnati può essere ordinato di muovere separatamente quando giocano queste carte.

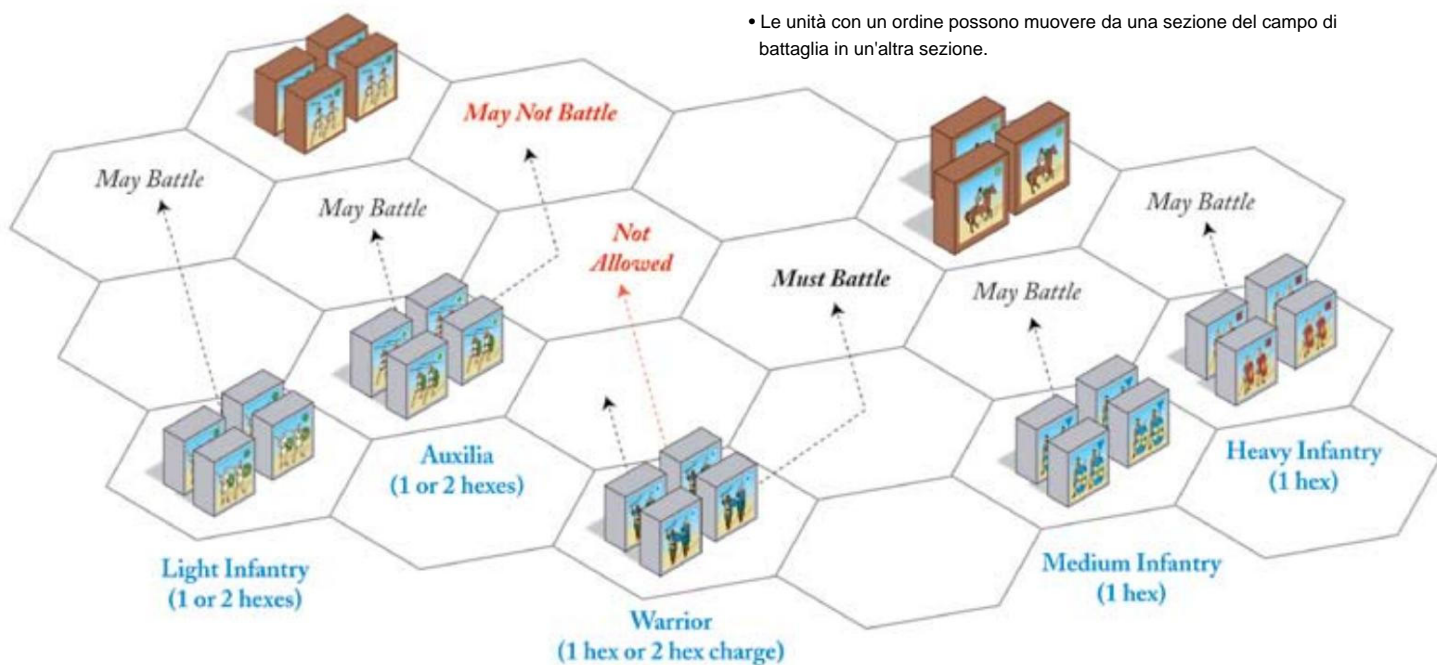
Comando: alcune carte ti permettono di ordinare un numero di unità pari al "Comando" della tua parte. **Il Comando di un giocatore è uguale al numero massimo di carte Comando che il giocatore può tenere, come indicato nella sezione del Consiglio di Guerra dello scenario che si sta giocando.** Quando il numero di carte Comando cambia in uno scenario, il Comando aumenta (o diminuisce) fino al nuovo numero massimo di carte che si possono tenere nel momento in cui la carta viene giocata.

8. MOVIMENTO

Movimento di unità

I movimenti delle unità vengono eseguiti in sequenza, un'unità con ordine alla volta, nella sequenza di tua scelta. Devi completare il movimento di un'unità prima di iniziarne un altro. **Inoltre, devi completare tutti i movimenti delle unità prima di procedere alla Battaglia.**

- A un'unità può essere ordinato di muovere solo una volta per turno.
- Un'unità a cui è stato dato un ordine non è obbligata a muoversi.
- Le unità con un ordine possono muovere da una sezione del campo di battaglia in un'altra sezione.



L'esempio sopra mostra le velocità di movimento delle unità a piedi. Notare che l'unità ausiliaria non può combattere se muove di due esagoni.

Nota anche come l'unità guerriera può muovere solo di due esagoni se combatte dopo aver mosso.

- Un'unità con un ordine non può mai spostarsi fuori dai lati di un campo di battaglia a meno che le regole speciali dello scenario non offrano tale opzione. A parte le regole speciali, le unità non possono uscire dal campo di battaglia, ma i comandanti possono evadere o scappare fuori dal campo di battaglia dalla propria parte, a scelta del proprietario.

- Due unità non possono occupare lo stesso esagono. Quando muovi un'unità, non puoi muoverti dentro o attraverso un esagono occupato da un'unità nemica, un comandante nemico o un'unità amica.

Fanteria Leggera Eccezione: vedi le regole della carta Comando 'Ordine Truppe Leggere' e 'Muovi-Fuoco-Muovi'.

- Un'unità può muovere in un esagono con un comandante amico se il comandante è solo nell'esagono. Tuttavia, deve fermarsi in quell'esagono anche se ha ancora capacità di movimento. Il leader solitario viene assegnato all'unità.

- Non puoi dividere singoli blocchi da un'unità; i blocchi in un'unità devono sempre stare insieme e muoversi come un gruppo.

- Unità ridotte per perdite di vittime (rimozione blocchi) non possono combinarsi con altre unità.

- Alcune caratteristiche del terreno influenzano il movimento e possono impedire a un'unità di muovere la sua piena capacità o di combattere durante quel turno (vedi Terreno).

- I comandanti non sono unità e seguono regole di movimento differenti (vedi Movimento dei leader, pagina 7).

Le regole del movimento in Ritirata variano leggermente rispetto al movimento regolare (vedi Ritirata).

Movimento dell'unità a piedi

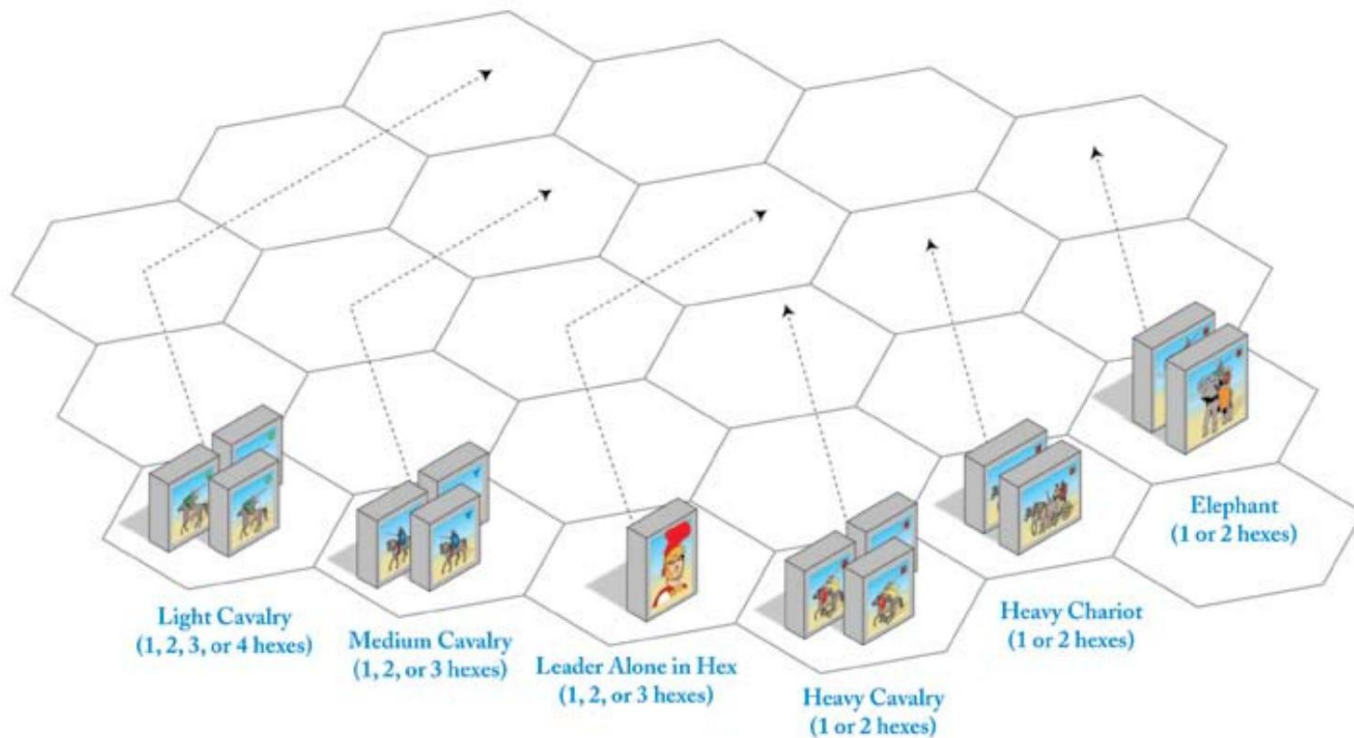
I seguenti tipi di unità sono tutti classificati come unità a piedi:

- Le unità di fanteria leggera (fanteria leggera, fanteria leggera frombolieri, fanteria leggera con arco) possono muovere di uno o due esagoni e combattere.
- Le unità di fanteria Ausiliaria possono muovere di un esagono e combattere o di due esagoni e non combattere. Le unità Ausiliarie sono classificate come unità di fanteria leggera allo scopo di ricevere l'ordine di muoversi e di subire colpi.
- Le unità di fanteria media possono muovere di un esagono e combattere.
- Le unità di fanteria guerriera possono muovere di un esagono e combattere o muovere di due esagoni e combattere se il secondo esagono è adiacente a un'unità nemica (i guerrieri possono muovere solo di due esagoni per combattere in Combattimento Ravvicinato, e questo Combattimento Ravvicinato è obbligatorio dopo un "addebito" di due esagoni). Le unità guerriere sono classificate come unità di fanteria media allo scopo di ricevere l'ordine di muoversi e di subire colpi.
- Le unità di fanteria pesante possono muovere di un esagono e combattere.
- Le unità di macchine da guerra pesanti possono muovere di un esagono ma non possono combattere quando si muovono. Le unità di macchine da guerra pesanti sono classificate come unità di fanteria pesante allo scopo di ricevere l'ordine di muoversi e di subire colpi.

Movimento dell'unità montata

I seguenti tipi di unità sono tutti classificati come unità montate:

- Le unità di cavalleria leggera e di cavalleria leggera con arco possono muovere di uno, due, tre o quattro esagoni e combattere.



L'esempio sopra mostra le velocità di movimento delle unità a cavallo e dei comandanti.

Tutte le unità nell'esempio (tranne il leader da solo) possono combattere dopo il loro pieno movimento

- Le unità di carri barbari possono muovere di uno, due o tre esagoni e combattere. Le unità di carri barbari sono classificate come unità montate leggere allo scopo di ricevere l'ordine di muoversi e di subire colpi.
- Le unità di cavalleria media possono muovere di uno, due o tre esagoni e combattere.
- Le unità di cammelli e cammelli catafratti possono muovere di uno, due o tre esagoni e combattere. Tutte le unità di cammelli sono classificate come unità montate di taglia media allo scopo di ricevere l'ordine di muoversi e di subire colpi.
- Le unità di cavalleria pesante e di cavalleria pesante catafratta possono muovere di uno o due esagoni e combattere.
- Le unità di elefanti possono muovere di uno o due esagoni e combattere. Le unità di elefanti sono classificate come unità a cavallo pesante allo scopo di ricevere l'ordine di muoversi e di subire colpi.
- Le unità con carri pesanti possono muovere di uno o due esagoni e combattere. Le unità di carri pesanti sono classificate come unità a cavallo pesante allo scopo di ricevere l'ordine di muoversi e di subire colpi.

Movimento Leader

Un comandante può muovere di uno, due o tre esagoni quando si muove da solo. Un comandante che muove da solo può muovere attraverso esagoni occupati da unità e comandanti amici, ma non può terminare il movimento in un esagono già occupato da un altro comandante amico. Un comandante non può muovere dentro o attraverso un esagono occupato da un'unità nemica o da un comandante nemico se non per tentare la fuga (pagina 16).

A un leader può essere ordinato di muovere solo una volta per turno. Un comandante una volta mosso non può più muovere (a meno che non sia assegnato a un'unità ordinata che viene mossa).

I comandanti che hanno ordini possono spostarsi da una sezione del campo di battaglia a un'altra sezione. Un comandante non può mai uscire dai lati corti o dai lati lunghi del campo di battaglia, in alto o in basso, a meno che non sia consentito dalle Regole Speciali di Battaglia. **Eccezione:** Leader Evasione e Fuga (pagina 16).

Solo un comandante può occupare un esagono (tuttavia muoversi attraverso un esagono non è considerato occupare quell'esagono). Un comandante nello stesso esagono con un'unità amica all'inizio del turno del giocatore è detto "attaccato" all'unità. Se all'unità viene ordinato di muovere, il comandante assegnato deve muovere con essa nello stesso esagono. Nota che è richiesto un solo ordine per ordinare un'unità con un comandante assegnato.

Quando viene giocata una carta Comando di Sezione, la carta Order Mounted Troops o la carta I am Spartacus Command, a un comandante nello stesso esagono di un'unità può essere ordinato di staccarsi dall'unità e muovere da solo. Le carte di sezione, la carta Comando delle truppe a cavallo e la carta 'Io sono Spartacus' hanno il simbolo di un elmo per ricordare ai giocatori che a uno o più leader assegnati può essere ordinato di muoversi separatamente quando giocano queste carte. Ogni comandante assegnato, staccato dalla sua unità e spostato separatamente, costa un ordine. Gli ordini rimanenti sulla carta Comando possono essere usati per ordinare unità (inclusa quella da cui era distaccato un comandante) o comandanti non assegnati. Nota che un comandante non può staccarsi da un'unità quando viene giocata una carta Comando 'Leadership'.

Un comandante con un ordine può staccarsi da un'unità che non si è ancora mossa, quindi muovere e assegnarsi a un'altra unità. Quando un leader

si muove in un esagono con un'altra unità, l'unità a cui si attacca non viene automaticamente ordinata. Il comandante appena assegnato non può muovere con l'unità a cui si è appena unito, e anche se l'unità stessa è stata ordinata, ora non può più muovere (può comunque combattere).

NOTA DI GIOCO: il tempismo è importante quando si staccano e si attaccano i leader. Una volta che un'unità con un ordine, con un comandante assegnato si muove, al comandante assegnato non può essere ordinato di staccarsi. Una volta che un comandante in movimento si è assegnato a una nuova unità, la nuova unità può non muovere se gli viene ordinato, ma l'unità (e il suo comandante assegnato) può combattere sul posto. Ad esempio, il possessore seleziona una carta Comando Ordina Tre Unità al Centro e da un ordine ad un'unità di fanteria pesante, il suo comandante assegnato e un'unità di cavalleria pesante nella sezione centrale.

L'unità di cavalleria pesante viene mossa per prima e si muove adiacente a un'unità nemica. Il comandante assegnato si sposta per secondo, si stacca dall'unità di fanteria pesante e si sposta nell'esagono con l'unità di cavalleria pesante dove il comandante cessa il movimento e si assegna a questa unità. Se l'unità di fanteria pesante si fosse mossa per seconda, il comandante assegnato avrebbe dovuto muoversi con essa e non avrebbe potuto staccarsi dopo essersi mosso. L'unità di fanteria pesante si sposta al terzo posto. L'unità di cavalleria pesante ordinata e il comandante assegnato ora possono combattere.

L'unità di fanteria pesante ordinata potrebbe combattere se adiacente a un'unità nemica.

9. BATTAGLIA

Le battaglie vengono controllate e risolte un'unità con ordini alla volta, nella sequenza a tua scelta. Devi annunciare e risolvere completamente la battaglia di un'unità prima di iniziare quella successiva.

- Un'unità che si è mossa deve aspettare per combattere, se può.
- Un'unità può normalmente combattere solo una volta per turno. *Nota: in alcune situazioni, un'unità può effettuare un'Avanzata Momentum dopo un Combattimento Ravvicinato riuscito e poi effettuare un attacco ravvicinato bonus (vedi Azioni Speciali—Avanzata Momentum).* Questo combattimento avanzato e bonus deve essere completato prima di iniziare un'altra battaglia.
- Un'unità non può bersagliare e dividere i suoi dadi di battaglia tra diverse unità nemiche.

Il numero di perdite subite da un'unità non influenza il numero di dadi di battaglia che l'unità tira in combattimento. Un'unità con un blocco singolo mantiene la stessa forza di combattimento di un'unità a piena forza.

Eccezione: i guerrieri combattono con più dadi a piena forza.

Ci sono due tipi di battaglia:

- Combattimento a distanza
- Combattimento corpo a corpo

Un'unità con un ordine può impegnarsi in un solo tipo di battaglia quando gli viene ordinato, anche se è capace di entrambi i tipi di battaglia.

Nota ancora, la sequenza di combattimento è puramente a scelta del proprietario e può passare liberamente dal Combattimento a Distanza al Combattimento Ravvicinato da un'unità all'altra durante la fase di battaglia.

Entrambi i tipi di battaglia sono opzionali. Le unità con ordini non sono obbligate ad impegnarsi in Combattimento Ravvicinato, anche quando sono adiacenti ad unità nemiche. Eccezione: unità Guerrieri (pagina 9).

10. COMBATTIMENTO A DISTANZA (LANCIO)

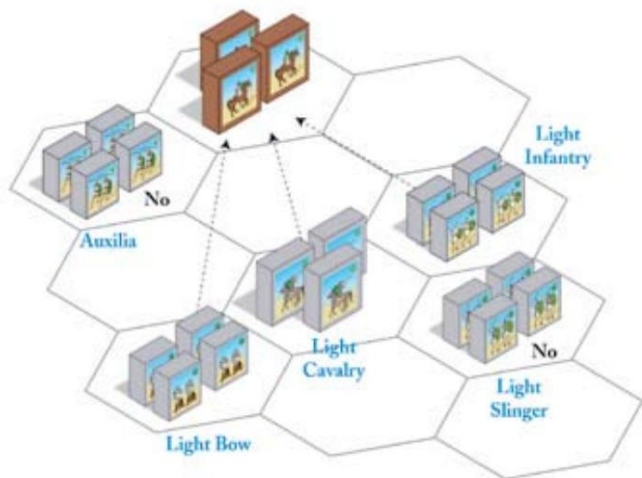
Solo le unità armate con armi da lancio possono impegnarsi in questo tipo di combattimento. Le unità macchine da guerra pesanti sono capaci di lanci. La maggior parte delle unità con simbolo del cerchio verde (che abbiano o meno un bordo bianco) hanno armi da tiro. Solo i Carri Barbari Leggeri no. Altri tipi di unità possono essere designate come capaci di colpire a distanza nelle Regole Speciali degli Scenari.

Un'unità con armi da lancio che combatte un'unità nemica a più di 1 esagono di distanza, conduce un Combattimento a Distanza (lancio) contro quell'unità nemica (l'unità bersaglio). Nel Combattimento a Distanza, l'unità bersaglio deve trovarsi entro il raggio e la linea di vista dell'unità che spara.

- Il Combattimento a Distanza non può essere usato contro un nemico adiacente all'unità.
- Un'unità adiacente ad un'unità nemica non può sparare su un'altra unità nemica più distante. Se sceglie di combattere in questo caso, l'unità deve fare un combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica adiacente.
- Un'unità bersaglio non può Contrattaccare dopo un attacco a Distanza (vedi Contrattacco).
- Un'unità bersaglio non può Eludere un attacco di Combattimento a Distanza.

Procedura di combattimento a distanza (lancio)

1. Annunciare l'unità che lancia
2. Controllare la portata
3. Controllare la linea di vista



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO A DISTANZA: Tutte le unità romane sono o dere. L'unità con arco leggero spara a un raggio di tre esagoni, mentre le unità di cavalleria leggera e fanteria leggera hanno un raggio di due.

L'unità dal fromboliere leggero non può sparare perché la sua LOS è bloccata da unità amiche. Supponendo che nessuna delle unità si sia mossa, ciascuna riceverebbe due dadi da usare nel Combattimento a Distanza. Se una di queste unità si fosse mossa, tirava un dado nel Combattimento a Distanza. L'unità ausiliaria non può sparare, perché è adiacente a un'unità nemica.

Potrebbe combattere in corpo a corpo l'unità di cavalleria nemica prima o dopo il fuoco a distanza dell'altra unità. Oppure, se l'unità di cavalleria nemica viene distrutta o ritirata dal fuoco a distanza delle altre unità, e l'unità ausiliaria non ha attaccato in corpo a corpo, potrebbe usare il fuoco a distanza.

4. Determina la riduzione dei dadi della battaglia data dal terreno
5. Risolvi la battaglia
6. Segna i colpi
7. Applicare i Ritiri

1. Annuncia l'unità di tiro: annuncia l'unità con ordini con cui vuoi colpire e la sua unità bersaglio.

NOTA: Ogni attacco di Combattimento a Distanza viene dichiarato e risolto un'unità con ordine alla volta, nella sequenza a tua scelta. Devi annunciare e risolvere completamente il Combattimento a Distanza di un'unità prima di iniziare la battaglia dell'unità successiva. Independentemente dal numero di unità nemiche nel raggio, ogni Combattimento a Distanza è condotto da un'unità idonea e con ordini contro un'unità nemica in linea di vista e nel raggio. Combattimenti a distanza multipli contro un'unità nemica devono essere effettuati e risolti uno alla volta.

2. Controllo della portata: verifica che il tuo bersaglio sia entro la portata. La portata è la distanza tra l'unità che lancia e l'unità bersaglio, misurata in esagoni. Quando si conta la gittata in esagoni, includere l'esagono dell'unità bersaglio ma non quello dell'unità che lancia.

UNITÀ ARMA A DISTANZA

RAGGIO

Fanteria leggera, cavalleria leggera, ausiliari	2 esagoni
Fanteria leggera con arco e fanteria leggera frombolieri	3 esagoni
Cavalleria leggera con arco	3 esagoni
Macchina da guerra pesante	6 esagoni

3. Controlla la linea di vista: verifica che il tuo bersaglio sia entro la linea di vista. Un'unità deve essere in grado di "vedere" l'unità nemica a cui vuole sparare. Questo è noto come avere "linea di vista".

Immagina una linea tracciata dal centro dell'esagono contenente l'unità che lancia al centro dell'esagono contenente l'unità bersaglio. Questa linea di vista è bloccata solo se un esagono (o parte di un esagono) tra l'unità combattente e l'esagono bersaglio contiene un'ostacolo. Gli ostacoli includono un'unità o un leader (a prescindere se amico o nemico), alcune caratteristiche del terreno e il bordo del campo di battaglia. Il terreno nell'esagono dell'unità bersaglio non blocca la linea di vista.

Se la linea immaginaria corre lungo il bordo di uno o più esagoni che contengono ostruzioni, la linea di vista non è bloccata a meno che le ostruzioni non siano su entrambi i lati della linea.

4. Determinare la riduzione dei dadi di battaglia del terreno (se presente): Ridurre il numero di dadi di battaglia lanciati di conseguenza. Le riduzioni dei dadi di battaglia del terreno sono descritte nella sezione sul terreno.

5. Risolvi la Battaglia: tira i dadi di battaglia e risolvi i lanci di dadi risultanti.

Il numero di dadi tirati dipende dal fatto che l'unità abbia mantenuto o meno la sua posizione (non si sia mossa) prima di lanciare. **Se l'unità non si è mossa prima di lanciare, può usare 2 dadi nel Combattimento a Distanza; se si è mossa, può usare solo 1 dado.**

Eccezioni:

- Un'unità ausiliaria che muove di due esagoni non può effettuare un Attacco a Distanza.
- Un'unità macchine da guerra Pesante che si muove non può effettuare un Attacco a Distanza

- Un'unità di carri barbari leggeri non può usare il Combattimento a Distanza in nessun modo.

6. Assegnare i colpi sulle unità: l'unità che lancia ottiene 1 colpo per ogni simbolo di dado lanciato che corrisponde al tipo di unità presa di mira.

- Un cerchio verde segnerà un colpo sulle unità con il simbolo di un cerchio verde (con o senza bordo bianco).
- Un triangolo blu segnerà un colpo sulle unità con il simbolo di un triangolo blu (con o senza bordo bianco).
- Un quadrato rosso segnerà un colpo sulle unità con il simbolo del quadrato rosso (con o senza bordo bianco).

Una bandiera non colpisce ma può far ritirare l'unità (vedi Ritirata).

Se l'unità attaccante ottiene un simbolo di leader (i leader influenzano il Combattimento Ravvicinato ma non il Combattimento a Distanza), il simbolo di una spada o un simbolo di unità che non corrisponde all'unità bersaglio, il Combattimento a Distanza ha mancato il bersaglio e non ha effetto.

Effetto dei colpi di combattimento a distanza sulle unità: per ogni colpo ottenuto, 1 blocco viene rimosso dall'unità bersaglio. Quando l'ultimo blocco dell'unità avversaria viene rimosso, raccogli un blocco dello Stendardo della Vittoria.

Se un giocatore tira più colpi del numero di pezzi nell'unità nemica, questi colpi aggiuntivi non hanno effetto.

Colpi sui leader: vedi Controlli sulle perdite dei leader.

7. Applicare i Ritiri: Vedi la Sezione Ritiri

11. COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Un'unità che combatte contro un'unità nemica adiacente è in Combattimento Ravvicinato con l'unità nemica. Un'unità adiacente a un'unità nemica deve fare un Combattimento Ravvicinato con l'unità nemica adiacente se sceglie di combattere. Non può usare il Combattimento a Distanza (lancio) contro l'unità nemica adiacente o qualsiasi altra unità nemica entro il raggio.

Procedura di combattimento ravvicinato

1. Annuncia il combattimento ravvicinato
- 2.(possibile) Evasione (scelta del difensore: vedi regole di Evasione)
3. Determinare la riduzione dei dadi di battaglia dati dal terreno (se presente)
4. L'attaccante tira i dadi di battaglia
5. L'attaccante applica i colpi
6. Applicare le Ritirate
7. Possibile Avanzamento Momentum e Combattimento Ravvicinato bonus (vedi Avanzamento Momentum)
8. Contrattacco. Il difensore in alcune situazioni può Contrattaccare.
Se si verifica un Contrattacco, il difensore applica qualsiasi colpo e risolve le ritirate sull'unità attaccante originale.

1. Annuncia il combattimento ravvicinato: annuncia al tuo avversario quale unità con un ordine attaccherà in combattimento ravvicinato e l'unità nemica che sta attaccando. Un'unità deve essere adiacente a un'unità nemica per ingaggiare un Combattimento Ravvicinato.

NOTA: Ogni attacco di Combattimento Ravvicinato viene dichiarato e risolto di una unità ordinata alla volta, nella sequenza a scelta. Devi annunciare e risolvere completamente il Combattimento Ravvicinato di un'unità (inclusa qualsiasi Avanzata Momentum, Combattimento Ravvicinato Bonus e Contrattacco dell'avversario) prima di iniziare il successivo. Indipendentemente dal numero di unità amiche e nemiche adiacenti l'una all'altra, ogni Combattimento Ravvicinato è condotto da un'unità idonea e con ordini contro un'unità nemica adiacente in difesa. Se più di un'unità con un ordine è adiacente all'unità nemica in difesa, ogni attacco di Combattimento Ravvicinato ordinato viene risolto separatamente.

2. Evasione: alcune unità in difesa possono eludere. Questo permette loro di allontanarsi dall'unità attaccante, modificando la risoluzione del Combattimento Ravvicinato (vedi Azioni Speciali—Eludere).

3. Determinare la riduzione dei dadi di battaglia dati dal terreno (se presente): Ridurre il numero di dadi di battaglia lanciati di conseguenza. Le riduzioni dei dadi di battaglia del terreno sono descritte nella sezione sul terreno.

4. L'attaccante lancia i dadi di battaglia: tira i dadi di battaglia e risolvi i risultati dei tiri di dado. Il numero di dadi da battaglia che un'unità tira in Combattimento Ravvicinato è determinato dal tipo di unità.

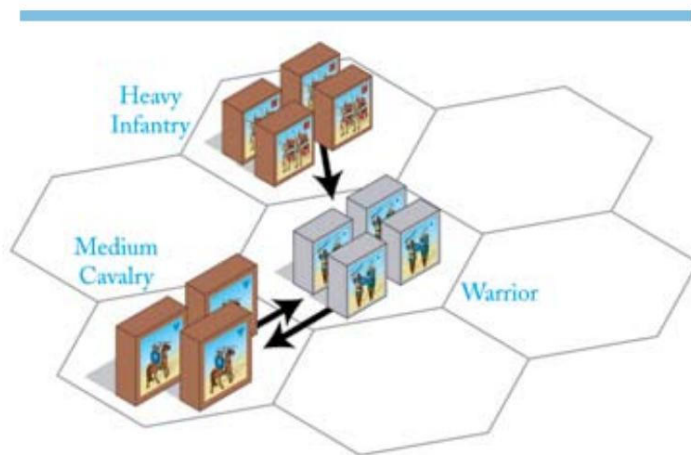
Combattimento di unità a piedi

- Le unità di fanteria leggera, fanteria leggera frombolieri e fanteria leggera con arco possono rimanere in posizione o muovere di uno o due esagoni e combattere in corpo a corpo un'unità nemica adiacente con 2 dadi di battaglia.
Queste unità non ottengono un colpo se tirano un simbolo di spada in Combattimento Ravvicinato.
- Un'unità di fanteria ausiliaria può rimanere in posizione o muovere di un esagono e in Combattimento Ravvicinato un'unità nemica adiacente con 3 dadi di battaglia. Se l'unità muove di due esagoni, non può fare un Combattimento Ravvicinato.
Sebbene gli ausiliari siano classificati come unità leggera, guadagnano un colpo se ottengono un simbolo di spada in Combattimento Ravvicinato.
- Un'unità di fanteria media può rimanere in posizione o muovere di un esagono e in Combattimento Ravvicinato un'unità nemica adiacente con 4 dadi di battaglia.
- Un'unità di fanteria guerriera può rimanere in posizione o muovere di uno o due esagoni e Combattere Ravvicinato un'unità nemica adiacente con 3 dadi di battaglia. Nota che il normale movimento di un'unità guerriera è solo di un esagono, ma può muovere di due esagoni quando "carica" in un attacco di Combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica. Un'unità guerriera che si muove di due esagoni deve quindi combattere in Combattimento Ravvicinato (se rimangono possibili bersagli). Un'unità di guerrieri a piena forza in Combattimento Ravvicinato tira 1 dado di battaglia aggiuntivo e può ignorare una bandiera lanciata contro di essa. Un'unità di guerrieri perde questi bonus dopo aver perso il suo primo blocco, ma questo ha effetto solo quando l'unità viene attaccata di nuovo da un'altra unità nemica o riceve l'ordine di combattere durante il turno dalla sua stessa parte. Nota, il punto chiave qui è che i guerrieri a piena forza che perdono blocchi in un combattimento ravvicinato hanno diritto ad un contrattacco, devono tirare 4 dadi contro l'attaccante che ha inflitto le prime perdite. Negli attacchi successivi, in questo turno o in quelli successivi, l'unità guerriera effettuerà un combattimento ravvicinato solo con 3 dadi.
- Un'unità di fanteria pesante può rimanere in posizione o muovere di un esagono ed effettuare un Combattimento Ravvicinato con un'unità nemica adiacente utilizzando 5 dadi di battaglia.

- Un'unità macchina da guerra pesante può rimanere in posizione e può fare un Combattimento Ravvicinato a un'unità nemica adiacente con 2 dadi di battaglia. Un'unità macchina da guerra pesante non ottiene un colpo su un simbolo di spada in Combattimento Ravvicinato. Un'unità macchina da guerra pesante non può muovere e attaccare in Combattimento Ravvicinato.

Combattimento di unità a cavallo

- Le unità di cavalleria leggera e di cavalleria leggera con arco possono rimanere in posizione o muovere di uno, due, tre o quattro esagoni e in Combattimento Ravvicinato un'unità nemica adiacente con 2 dadi di battaglia. Queste unità non ottengono un colpo su un simbolo di spada nel Combattimento Ravvicinato.
- Le unità di carri barbari leggeri possono rimanere in posizione o muovere di uno, due o tre esagoni e attaccare in Combattimento Ravvicinato un'unità nemica adiacente con 2 dadi di battaglia. Un'unità di carri barbari a piena forza in Combattimento Ravvicinato tira 1 dado di battaglia aggiuntivo e può ignorare una bandiera tirata contro di essa. Un'unità di carri barbari perde questi bonus dopo aver perso il suo primo blocco, ma questo ha effetto solo quando l'unità viene attaccata di nuovo da un'altra unità nemica o riceve l'ordine di combattere durante il turno dalla propria parte.



ESEMPIO GUERRIERO: un giocatore ordina due unità non supportate (un'unità di cavalleria media e un'unità di fanteria pesante). Sono adiacenti a un'unità guerriera nemica a piena forza non supportata.

Il giocatore sceglie di condurre un Combattimento Ravvicinato contro l'unità guerriera, usando prima la cavalleria media. L'unità di cavalleria tira tre dadi e ottiene un triangolo blu e una bandiera. L'unità guerriera perde un blocco, ma sceglie di ignorare la bandiera in modo che possa Contrattaccare. L'unità guerriera tira comunque quattro dadi (anche se un blocco è stato perso in questo combattimento) perché ha iniziato il combattimento a piena forza. I guerrieri tirano una spada e una bandiera, segnando una perdita di un blocco sulla cavalleria media e costringendola a ritirarsi di 3 esagoni. Il primo Combattimento Ravvicinato è terminato.

Poiché l'unità Guerriera non è più a piena forza, i guerrieri non potranno ignorare la prima bandiera e dovranno combattere con solo tre dadi in tutti i combattimenti successivi. L'unità di fanteria pesante ora si impegna in Combattimento Ravvicinato contro l'unità guerriera, tirando cinque dadi e ottenendo un colpo con la spada, un colpo con il triangolo blu e una bandiera. L'unità guerriera perde altri due blocchi e deve ritirarsi di 2 esagoni perché la bandiera non può essere ignorata. L'unità di fanteria pesante vittoriosa può scegliere di eseguire Avanzare Momentum nell'esagono vuoto dopo il successo nel Combattimento Ravvicinato.

Come con i guerrieri, il punto chiave qui è che un carro barbaro a piena forza che perde blocchi in un combattimento ravvicinato, ha diritto a un Contrattacco, può tirare 3 dadi contro l'attaccante che ha inflitto le prime perdite. Negli attacchi successivi, in questo turno o in quelli successivi, l'unità di carri barbari farà il combattimento solo con 2 dadi.

- Un'unità di cavalleria media può rimanere in posizione o muovere di uno, due o tre esagoni e in Combattimento Ravvicinato un'unità nemica adiacente con 3 dadi di battaglia.
- Un'unità di cavalleria pesante (normale o catafratta) può rimanere in posizione o muovere di uno o due esagoni e Combattere Ravvicinato un'unità nemica adiacente con 4 dadi di battaglia. Un'unità di cavalleria pesante catafratta può ignorare un colpo di spada tirato contro di essa in Combattimento Ravvicinato.

Combattimento unità di cammelli

Un'unità di cammelli (normale o catafratta) può rimanere in posizione o muovere di uno, due o tre esagoni e Combattere Ravvicinato un'unità nemica adiacente con 3 dadi di battaglia. Quando si contrattacca in combattimento ravvicinato (o dal gioco della carta Colpire per Primo), un'unità di cammelli lancerà solo 2 dadi di battaglia. Un'unità di cammelli catafratta può ignorare un colpo di spada tirato contro di essa in Combattimento Ravvicinato.

Cammelli contro Cavalleria e Carri: Ai cavalli non piace l'odore dei cammelli, da qui le seguenti regole. Quando un'unità di cavalleria o carri è in Combattimento Ravvicinato con un'unità di cammelli, l'unità di cammelli può ignorare un triangolo blu colpito. Se un'unità di cavalleria o carri è costretta a ritirarsi quando è in battaglia con un'unità di cammelli, deve ritirarsi di un esagono addizionale per ogni bandiera tirata dall'unità di cammelli.

Combattimento con carri pesanti

Un'unità di carri pesanti può rimanere in posizione o muovere di uno o due esagoni e poi Combattere Ravvicinato un'unità nemica adiacente con 4 dadi di battaglia. Quando si contrattacca in combattimento ravvicinato (o dal gioco della carta Colpire per Primo), un'unità di carri pesanti lancerà solo 3 dadi di battaglia. Un'unità di carri pesanti può ignorare un colpo di spada tirato contro di essa in Combattimento Ravvicinato.

Combattimento di elefanti

• Un'unità di elefanti può rimanere in posizione o muovere di uno o due esagoni e poi attaccare in Combattimento Ravvicinato un'unità nemica adiacente. Nel Combattimento Ravvicinato, un'unità di elefanti lancerà lo stesso numero di dadi di battaglia che l'unità che sta attaccando lancerebbe normalmente contro l'elefante.

- Quando un'unità di elefanti Contrattacca dopo essere stata attaccata in Combattimento Ravvicinato, lancerà lo stesso numero di dadi che normalmente tira l'unità che ha effettuato l'attacco all'unità di elefanti. (L'elefante non usa alcun dado "bonus" che riceve l'unità attaccante.)

Situazioni speciali:

Elefante contro elefante: tira 3 dadi.

Elefante contro un leader: tira 1 dado.

Elefante contro un'unità di guerrieri: tira 3 dadi.

Elefante contro un'unità di carri pesanti: tira 3 dadi.

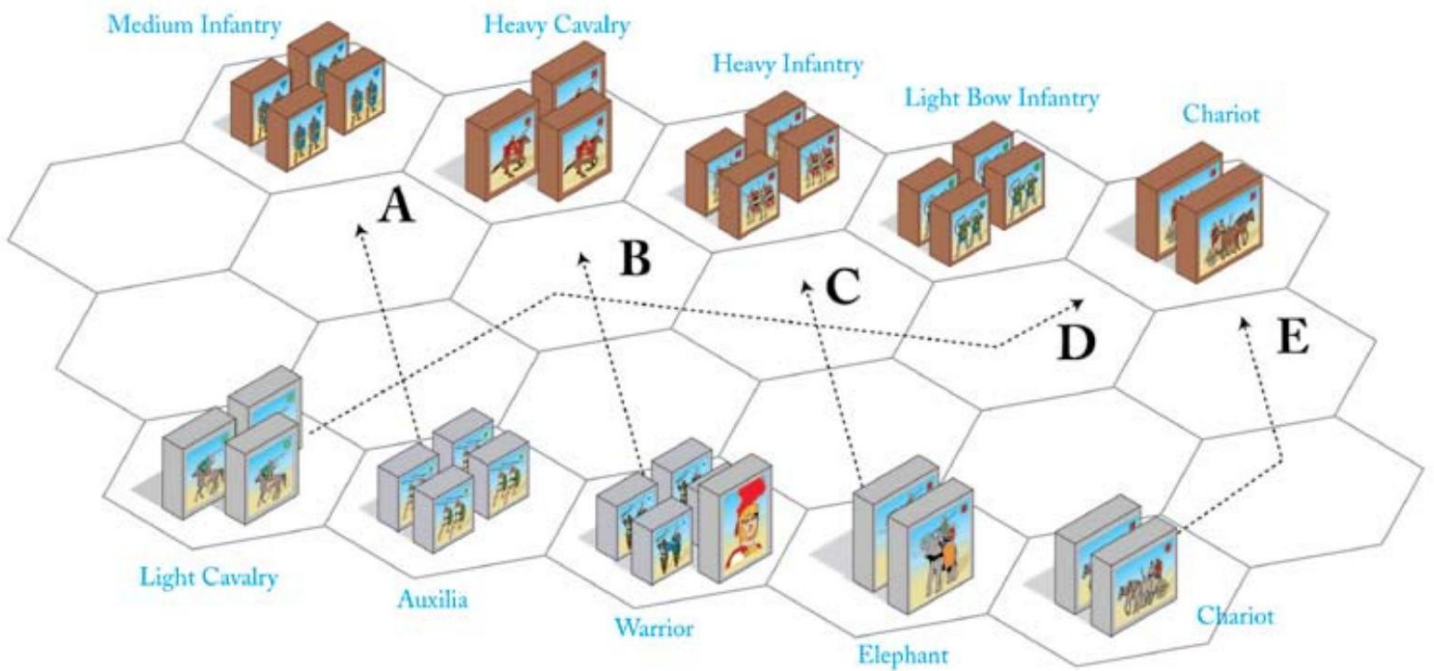
Elefante contro un'unità di cammelli: tira 3 dadi.

- Un comandante non modifica il lancio di dadi in un Combattimento Ravvicinato di un'unità di elefanti (gli Elmi non segnano colpi).
- Ogni simbolo di spada che un'unità di elefante tira in Combattimento Ravvicinato ottiene 1 colpo. Inoltre, ogni dado di battaglia che produce un colpo con la spada viene tirato di nuovo per possibili colpi di simboli aggiuntivi, colpi di spada o risultati di bandiera. *Nota di gioco: in altre parole, continua a tirare quel dado finché non ottieni più un colpo con la spada!* Fai attenzione a tenere traccia del numero totale di bandiere e colpi segnati mentre fai i lanci di dado

aggiuntivi. Tutti i colpi e le ritirate segnate vengono applicati solo dopo che i tiri extra sono stati completati.

Tuttavia, se l'elefante sta attaccando un'unità che, a causa del terreno o della sua stessa abilità, può ignorare i colpi con la spada, non rilanciarli.

Pertanto, se un elefante sta attaccando un'unità di fanteria in un campo fortificato (che può ignorare una bandiera e una spada), la "prima" spada che l'elefante tira non è un colpo e non viene ritirata. Se l'elefante lancia 2 o più colpi di spada,



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO Ravvicinato: Il giocatore romano ha usato una carta comando 'Inspired Leadership' per ordinare le cinque unità romane mostrate sopra. Tutte le mosse sono completate prima che venga condotto qualsiasi Combattimento Ravvicinato. Notare che le rotte di movimento mostrate sopra richiedono di muovere prima la cavalleria leggera (altrimenti non avrebbe potuto muovere attraverso gli esagoni B e C). Per questo esempio, le unità in difesa idonee a Evadere non lo faranno. Le unità ignoreranno anche i risultati di bandiera che possono essere ignorate. Il giocatore cartaginese spera di combattere.

A: L'unità ausiliaria si è mossa di due esagoni in modo che non possa ingaggiare Combattimento Ravvicinato. Un'alternativa sarebbe stata quella di muovere gli ausiliari di un solo esagono e condurre il Combattimento a Distanza con un dado.

B: L'unità guerriera si muove di due esagoni e deve combattere o l'unità di cavalleria pesante nemica o l'unità di fanteria pesante. Il giocatore romano sceglie l'unità di cavalleria pesante. La sua unità di guerrieri è a piena forza, quindi tira 4 dadi. Otterrà colpi su quadrati rossi, spade e simboli leader (perché è assegnato un leader). Due o più bandiere tirate forzeranno una ritirata. Nota che costringere un'unità a ritirarsi è uno dei vantaggi principali ottenuti attaccando per primo in Combattimento Ravvicinato. Se l'unità in difesa è costretta a ritirarsi, non può contrattaccare. I guerrieri ottengono 2 colpi ma nessuna bandiera! La cavalleria pesante perde due blocchi, ma sopravvive e può Contrattaccare con 4 dadi di battaglia. Segnerà colpi con triangoli blu e spade, ma avrà bisogno di quattro bandiere per forzare una ritirata.

C: L'elefante può combattere la fanteria pesante con 5 dadi di battaglia, o la fanteria leggera con arco con 2 dadi. Percependo una possibilità di distruggere

la fanteria pesante, il giocatore romano prende di mira quell'unità e tira 5 dadi. Otterrà colpi solo con quadrati rossi e spade (i leader non conferiscono vantaggi agli elefanti nel combattimento ravvicinato, quindi i simboli dell'elmo non contano). L'elefante forzerà una ritirata con due o più bandiere. Il risultato è 1 colpo quadrato rosso, 2 colpi di spada e 1 bandiera. Gli elefanti tirano nuovamente i 2 dadi che hanno prodotto i colpi con la spada, ma senza ulteriori colpi o bandiere. La fanteria pesante perde 3 dei suoi 4 blocchi per soddisfare il quadrato rosso e i colpi con la spada. Il giocatore cartaginese sceglie di ignorare la ritirata data dalla bandiera perché la fanteria pesante è supportata (ci sono due unità amiche adiacenti).

La fanteria pesante rimane e contrattacca con 5 dadi (anche se è sopravvissuto solo 1 blocco). L'unità cartaginese colpirà solo sui quadrati rossi (i colpi di spada non hanno effetto sugli elefanti) e qualsiasi bandiera provocherà furia e ritirata degli elefanti.

D: La cavalleria leggera combatterà la fanteria leggera con arco e segnerà colpi solo con cerchi verdi (le spade non causano colpi) e causerà ritirate con due bandiere.

L'unità

difensiva con arco leggero può scegliere di ignorare una bandiera perché è supportata e, se non si ritira, contrattaccherà con due dadi, segnando colpi solo con cerchi verdi, o si ritira con due o più bandiere.

E: L'unità di carri pesanti combatte l'unità di carri pesanti cartaginesi con 4 dadi. Colpirà su quadrati rossi e spade e causerà una ritirata con qualsiasi bandiera (i carri non sono supportati e non hanno leader per sostenere il morale). Il carro in difesa può ignorare un colpo con la spada e, se in grado di contrattaccare, lancerà 3 dadi.

quelli oltre il primo contano come colpi e vengono ritirati. Poiché gli elefanti ignorano tutti i colpi con la spada, se un elefante stava attaccando un altro elefante, tutti i colpi con la spada ottenuti sarebbero ignorati. (Nessun rilancio.)

ESEMPIO: Un'unità di elefanti attacca un'unità di fanteria leggera a piena forza non supportata che sceglie di non Evadere. Gli elefanti tirano due dadi perché sono in Combattimento Ravvicinato con un'unità di fanteria leggera. L'unità elefanti ottiene un colpo con il cerchio verde e un colpo con la spada. Il dado che produce il colpo con la spada viene rilanciato e produce un altro colpo con la spada. Questo dado viene lanciato per la terza volta, producendo un risultato bandiera. Il dado non può più essere ritirato e il danno all'unità di fanteria leggera viene conteggiato: un cerchio verde colpito, due colpi con la spada e una bandiera di ritirata. L'unità di fanteria leggera completamente sconfitta perde tre dei suoi quattro blocchi e deve ritirarsi con la sua massima capacità di movimento di due esagoni. L'unità di elefanti può ora Avanzare Momentum nell'esagono lasciato libero.

- Un'unità di elefanti ignora tutti i colpi di spada sferrati contro di essa nel Combattimento corpo a corpo.
- Un'unità di elefanti non riceverà benefici per il combattimento ravvicinato o il morale da un comandante assegnato né benefici per il combattimento ravvicinato da un comandante in un esagono adiacente.

Elefanti contro Cavalleria e Carri: i cavalli erano facilmente spaventati dagli

elefanti in battaglia, da qui le seguenti regole: Quando un'unità di cavalleria o carri è in Combattimento Ravvicinato con un'unità di elefanti, l'unità di elefanti può ignorare un quadrato rosso colpito e una bandiera. Se un'unità di cavalleria o carri è costretta a ritirarsi quando è in battaglia con un'unità di elefanti, deve ritirarsi di un esagono addizionale per ogni bandiera tirata dall'unità di elefanti.

Leader nel combattimento ravvicinato

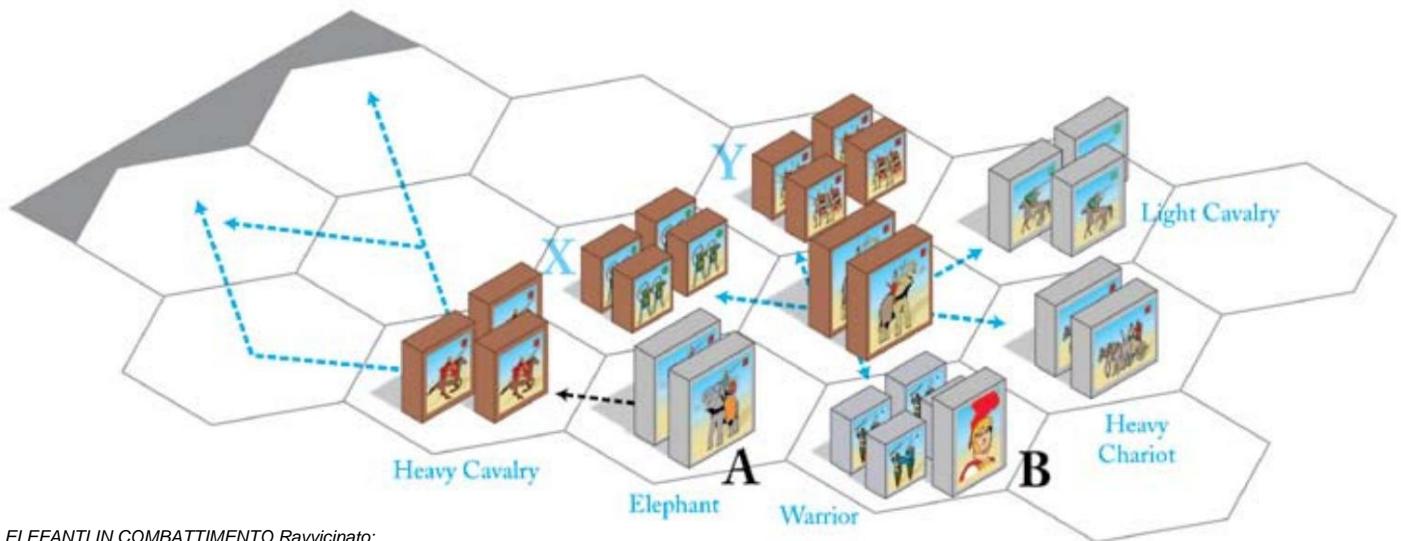
I leader si impegnano in combattimento in modo leggermente diverso dalle unità. Un leader non può combattere se è solo in un esagono. Tuttavia, un leader ispirerà unità amiche attaccate o adiacenti che stanno attaccando o stanno combattendo in un Combattimento Ravvicinato. Se un leader amico è assegnato o adiacente all'unità in battaglia, l'unità ottiene un colpo per ogni simbolo di elmo del leader lanciato sui suoi dadi di battaglia, indipendentemente dal tipo di unità attaccata.

Eccezione: un comandante non modifica i dadi di Combattimento Ravvicinato di un'unità di elefanti.

Segnare i Colpi

In un Combattimento Ravvicinato, l'unità che attacca ottiene 1 colpo per ogni simbolo di dado lanciato che corrisponde all'unità bersaglio. Non importa se il simbolo ha o meno un bordo bianco.

- Un cerchio verde segnerà un colpo su unità con qualsiasi tipo di simbolo di cerchio verde.



ELEFANTI IN COMBATTIMENTO Ravvicinato:

A: Nella battaglia A gli elefanti hanno attaccato la cavalleria pesante e hanno inflitto un risultato di bandiera. Le unità di cavalleria pesante normalmente si ritirano di 2 esagoni ma se attaccate da elefanti si ritirano di 3 esagoni. L'immagine sopra mostra alcune delle opzioni del percorso di ritirata. Poiché non può ritirarsi di uno dei suoi esagoni, perderà un blocco. L'unità di elefanti romani sceglie di Avanzare Momentum nell'esagono lasciato libero e sceglie di non effettuare un Combattimento Ravvicinato bonus.

B: Nella battaglia B l'unità di guerrieri romani ha inflitto due risultati di bandiera all'elefante cartaginese e quindi deve effettuare una Furia e poi ritirarsi di due esagoni. Nota che le due unità amiche dietro l'elefante non forniscono supporto (rafforzare il morale) perché le unità di elefanti non possono ricevere supporto, ma lo forniscono solo.

Per prima cosa si effettua la Furia contro tutti gli esagoni adiacenti: in questo caso cinque unità. Il giocatore romano tira due dadi ciascuno per la possibile perdita delle unità cartaginesi negli esagoni X e Y, mentre il suo avversario tira per le tre unità romane ancora adiacenti all'elefante infuriato. (Nota che l'elefante romano mostrato nell'esempio ha già fatto l'Avanzata Momentum nell'esagono che ha attaccato, e quindi evita la furia dell'elefante.) Se l'unità di guerrieri romani viene colpita, il comandante assegnato deve effettuare un controllo di perdita del comandante. Dopo aver tirato per tutti e cinque gli esagoni, l'unità di elefanti si ritira. Poiché il suo percorso di ritirata è bloccato, rimane sul posto e le due unità amiche che la bloccano subiranno due colpi ciascuna (uno per ogni esagono in cui l'elefante non può ritirarsi). L'elefante cartaginese può ora combattere contro l'unità guerriera.

- Un triangolo blu segnerà un colpo su unità con qualsiasi tipo di simbolo del triangolo blu.
- Un quadrato rosso segnerà un colpo su unità con qualsiasi tipo di simbolo di quadrato rosso.
- Si ottiene un colpo in Combattimento Ravvicinato per ogni simbolo di spada ottenuto (con alcune eccezioni).
- Si ottiene un colpo in Combattimento Ravvicinato per ogni simbolo dell'elmo del leader ottenuto, se un comandante amico è assegnato o adiacente all'unità che sta combattendo, indipendentemente dal tipo di unità che viene attaccata. Eccezione: le unità di elefanti non ricevono questo beneficio di leader nel Combattimento Ravvicinato.
- Una bandiera non va a segno, ma può far sì che l'unità nemica si ritiri (vedi Ritiro).

Eccezioni:

- Le unità macchina da guerra e le unità cerchiate di verde senza bordo bianco (unità di fanteria leggera, fanteria leggera frombolieri, fanteria leggera con arco, cavalleria leggera e unità di cavalleria leggera con arco), non ottengono un colpo su un simbolo di spada nel Combattimento Ravvicinato.
- Le unità di Carri ignorano un colpo di spada nel Combattimento Ravvicinato.
- Le unità di elefanti ignorano tutti i colpi di spada nel Combattimento Ravvicinato e ignorano un quadrato rosso colpito da unità di cavalleria o carri nel Combattimento Ravvicinato.
- Un comandante non modifica il lancio del dado in un Combattimento Ravvicinato di un'unità di elefanti.
- Le unità di cammelli ignorano un triangolo blu colpito dalla cavalleria o dal carro unità in combattimento ravvicinato.
- Le unità di cammelli catafratte ignorano un colpo con la spada e un triangolo blu colpito da unità di cavalleria o carri in Combattimento Ravvicinato.
- Le unità di cavalleria pesante catafratta ignorano un colpo di spada nel Combattimento Ravvicinato.

Effetto dei colpi di combattimento ravvicinato sulle unità

Per ogni colpo segnato, 1 blocco viene rimosso dall'unità bersaglio.

Quando l'ultimo blocco dell'unità avversaria viene rimosso, l'unità è stata eliminata e raccogli un blocco dello Stendardo della Vittoria. Se un giocatore tira più colpi del numero di blocchi rimasti nell'unità nemica, i colpi aggiuntivi non hanno effetto.

Colpi sui leader: vedi Controlli sulle perdite dei leader

6. Applicare i Ritiri: Vedi la Sezione Ritiri

7. Possibile Avanzata Momentum e Combattimento Ravvicinato bonus: vedi Avanzata Momentum.

8. Contrattacco: In Combattimento Ravvicinato, l'unità nemica in difesa può Contrattaccare contro l'unità attaccante se uno o più blocchi dell'unità in difesa sono sopravvissuti all'attacco Ravvicinato e l'unità in difesa non si è ritirata dal suo esagono.

Se l'unità difendente è costretta a ritirarsi fuori dal suo esagono originale, non può contrattaccare, anche se il movimento di ritirata lascia l'unità in un esagono che è ancora adiacente all'unità attaccante.

Se l'unità difendente non è stata in grado di completare una ritirata richiesta, può contrattaccare fintanto che ha ancora uno o più blocchi rimanenti

sul campo di battaglia dopo aver subito delle perdite (vedi Ritirata).

Durante un Contrattacco, l'unità determina qualsiasi riduzione dei dadi di combattimento del terreno e risolve il Contrattacco (tira i dadi di battaglia e applica colpi e bandiere) allo stesso modo dell'attaccante.

Situazioni speciali:

- Contrattacco Elefante contro elefante: tira 3 dadi.
- Contrattacco Elefante contro un'unità di guerrieri: tira 3 dadi.
- Contrattacco Elefante contro un'unità di carri pesanti: tira 3 dadi.
- I Carri Pesanti tirano 3 dadi nel Contrattacco.
- Cammelli e cammelli catafratti tirano 2 dadi nel contrattacco.

12. RITIRATA

Le Ritirate vengono risolte solo dopo che tutti i colpi sono stati risolti rimuovendo i blocchi dall'unità colpita. Per ogni bandiera lanciata contro l'unità bersaglio, l'unità deve muovere di un movimento indietro verso il proprio lato del campo di battaglia. Un movimento è il numero massimo di esagoni che un'unità può muovere quando riceve un ordine.

Eccezioni: i guerrieri si ritirano di 2 esagoni. Elefanti e ausiliari si ritirano di 1 esagono.

ESEMPIO: un'unità di cavalli leggeri che incontra una bandiera contro di essa si ritirerebbe con un movimento massimo di 4 esagoni. Se due bandiere venissero tirate contro di essa, l'unità di cavalli leggeri dovrebbe ritirarsi di 8 esagoni!

Un'unità di fanteria leggera si ritirerebbe di 2 esagoni per ogni bandiera tirata contro di essa. Se tre bandiere venissero tirate contro l'unità di fanteria leggera, essa dovrebbe ritirarsi di sei esagoni.

Il giocatore che controlla l'unità decide in quale esagono l'unità si ritira, usando le seguenti regole:

- Un'unità deve sempre ritirarsi verso il lato del tabellone del suo giocatore che la controlla, indipendentemente dalla direzione da cui proveniva l'attacco.

Le unità non possono mai ritirarsi lateralmente.
- Il terreno che non è impraticabile non ha effetto sulle mosse di ritirata, quindi un'unità in ritirata può muoversi dentro e attraverso una foresta o un fiume guadabile, ecc., senza fermarsi. Tuttavia, i blocchi di terreno impraticabili, impediscono la ritirata.
- Un'unità non può ritirarsi in o attraverso un esagono che già contiene un'altra unità (indipendentemente se amica o nemica).
- Un comandante assegnato deve ritirarsi con la sua unità se l'unità è forzata a ritirarsi.
- Un'unità senza un comandante aggregato può ritirarsi in un esagono che contiene un comandante amico non assegnato (cioè un comandante da solo in un esagono). Il comandante è immediatamente assegnato a quell'unità e la ritirata dell'unità si ferma nell'esagono del comandante. L'unità ignora qualsiasi movimento di ritirata aggiuntivo.
- Se un'unità non può ritirarsi perché il suo percorso di ritirata è occupato da unità (a prescindere dal fatto che siano amici o nemici), da un comandante nemico che è solo in un esagono, o è costretta a ritirarsi fuori dal campo di battaglia oppure in un esagono che ha terreno impraticabile, un blocco deve essere rimosso dall'unità

per ogni esagono del movimento di ritirata obbligatorio che l'unità non può compiere. Se un'unità può ritirarsi legalmente senza subire perdite di blocchi, deve prendere questo percorso di ritirata invece di uno in cui si verificano perdite di blocchi.

ESEMPIO: se un'unità di fanteria leggera deve accettare un risultato di ritirata quando si trova sul proprio bordo mappa, la sua ritirata dovrebbe essere di 2 esagoni. Tuttavia, poiché si trova ai margini del campo di battaglia, non può effettuare alcun movimento di ritirata e quindi deve perdere due blocchi, un blocco per ogni esagono di ritirata che non può completare.

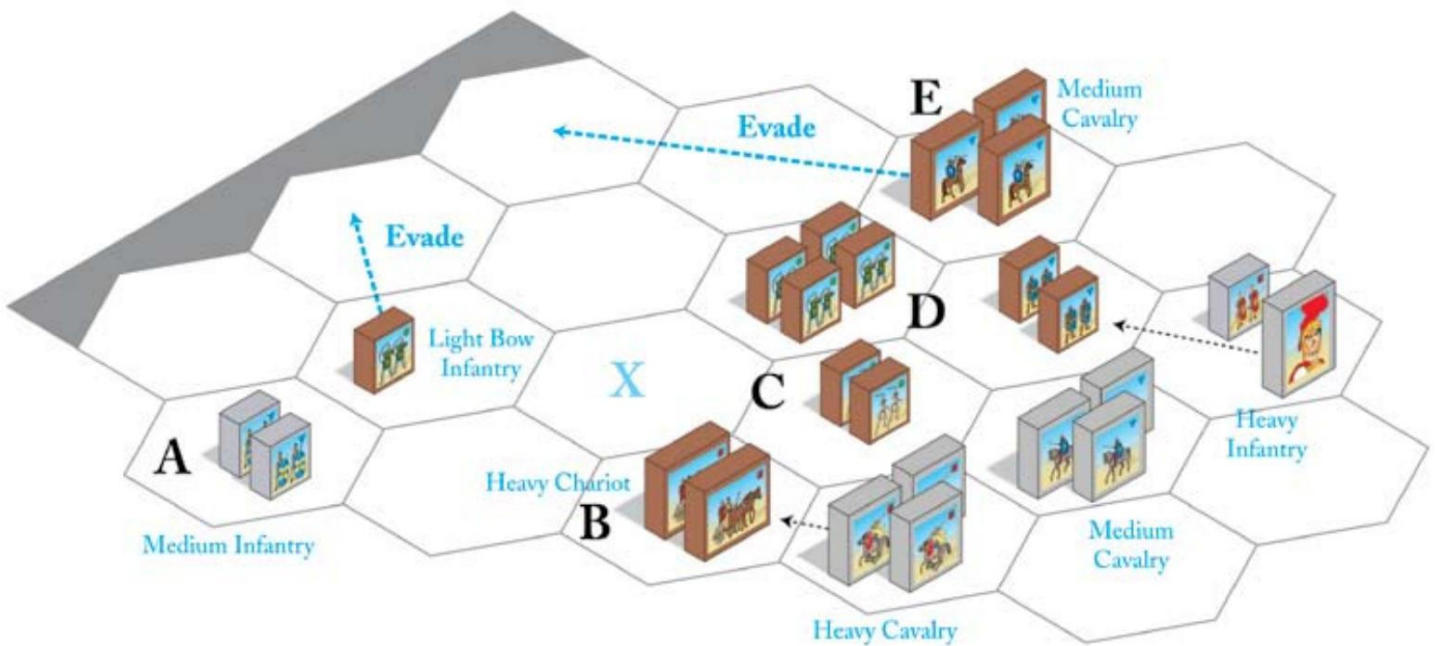
Rafforzare il morale

Alcune situazioni consentono a un'unità di ignorare una o più bandiere lanciate contro di essa. Se si verifica più di una delle seguenti situazioni, gli effetti sono cumulativi. Un'unità in una tale situazione può scegliere di ignorare le bandiere ogni volta che viene attaccata.

- Un'unità può ignorare una bandiera quando un comandante è assegnato all'unità (il comandante è nell'esagono con l'unità). Se l'unità perde uno o più blocchi, il leader deve sopravvivere al controllo delle perdite del leader affinché l'unità ignori una bandiera.

- Un'unità può ignorare una bandiera quando è supportata da due unità amiche. Le unità di supporto possono trovarsi in due esagoni qualsiasi adiacenti all'unità.
- Un comandante, quando è solo in un esagono, può agire come supporto adiacente ad unità e può fornire supporto proprio come fa un'unità.
- Alcuni terreni consentono a un'unità in difesa sul terreno di ignorare una bandiera (vedi Terreno).
- Le unità guerriere a piena forza possono ignorare il risultato di una bandiera.
- Gli elefanti possono agire come unità di supporto, ma non possono ricevere supporto da unità o leader.

Si noti che ignorare il risultato di una bandiera è puramente una questione di scelta. Il giocatore proprietario può decidere di accettare un risultato bandiera (che potrebbe mettere la sua unità fuori pericolo). Se più di una bandiera può essere ignorata, il possessore può scegliere di ignorare una (o più) e accettarne una (o più), ma, se accetta un risultato di bandiera, deve ritirarsi dell'intero movimento che ciascuna bandiera normalmente farebbe. *ESEMPIO, un'unità di cavalleria media con leader assegnato e morale rinforzato riceve 2 risultati bandiera da*



ESEMPIO DI EVASIONE E BATTAGLIA

A: L'unità di fanteria media tenta di combattere l'unità di fanteria leggera con arco (entrambe le unità sono ridotte), ma l'unità difendente evade invece. Il giocatore romano tira 4 dadi ma colpirà solo il cerchio verde. Se l'unità che evade sopravvive, deve essere spostata di 2 esagoni verso il suo bordo del campo di battaglia. In questo caso può eludere solo di un esagono (che è consentito se non ci sono alternative).

D&E: L'unità di fanteria pesante con un comandante assegnato effettua un Combattimento Ravvicinato contro l'esagono D. Anche se l'unità di fanteria pesante ha un solo blocco rimasto, combatte comunque con 5 dadi. Il risultato è 1 colpo e 1 elmo sufficiente per eliminare l'unità. L'unità di fanteria pesante e il comandante avanzano, quindi effettuano un Combattimento Ravvicinato bonus contro l'esagono E. L'unità di cavalleria evade. Prima del movimento di evasione, il giocatore

romano tira 5 dadi, colpiscono solo i simboli del triangolo blu.

B&C: L'unità di cavalleria pesante (4 dadi di battaglia) Combatte in Ravvicinato l'unità di carri e la costringe a ritirarsi (i carri non possono eludere contro la cavalleria). L'unità di cavalleria pesante ora può fare un'Avanzata Momentum attraverso l'esagono lasciato libero e nell'esagono X. Da lì effettua un Combattimento Ravvicinato bonus contro i frombolieri nell'esagono C che non hanno possibilità di Evadere. Il risultato di 4 dadi è 1 colpo e 1 bandiera, e poiché il percorso di ritirata dei frombolieri è bloccato, questo è sufficiente per eliminare l'unità. L'unità di cavalleria pesante potrebbe fare un'altra Avanzata Momentum nell'esagono, ma non otterrebbe un altro esagono aggiuntivo o un altro combattimento ravvicinato bonus in questo turno.

un attacco di fuoco a distanza. Il giocatore proprietario vede che deve affrontare un combattimento ravvicinato che può essere pericoloso, quindi sceglie di ignorare una bandiera e accettare l'altra. Deve ritirare l'unità di 3 esagoni o subire le normali conseguenze per non essere in grado di farlo.

Ritiro degli elefanti (Furia)

Un elefante, quando si ritira, va su tutte le furie prima di essere spostato indietro.

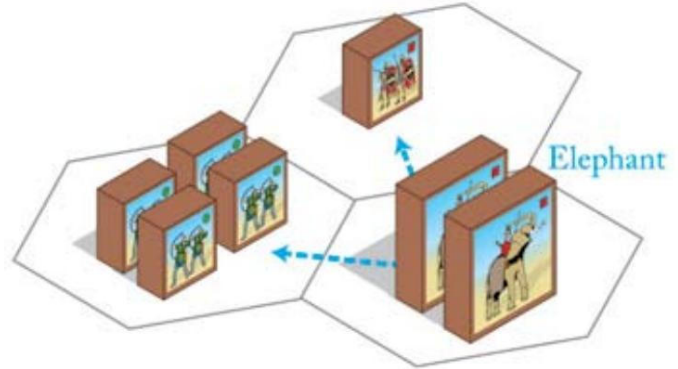
Tutte le unità e tutti i comandanti che sono soli in esagoni adiacenti (amici e nemici) devono controllare se sono stati calpestati.

(Questo può includere l'attaccante che ha provocato la Furia!)

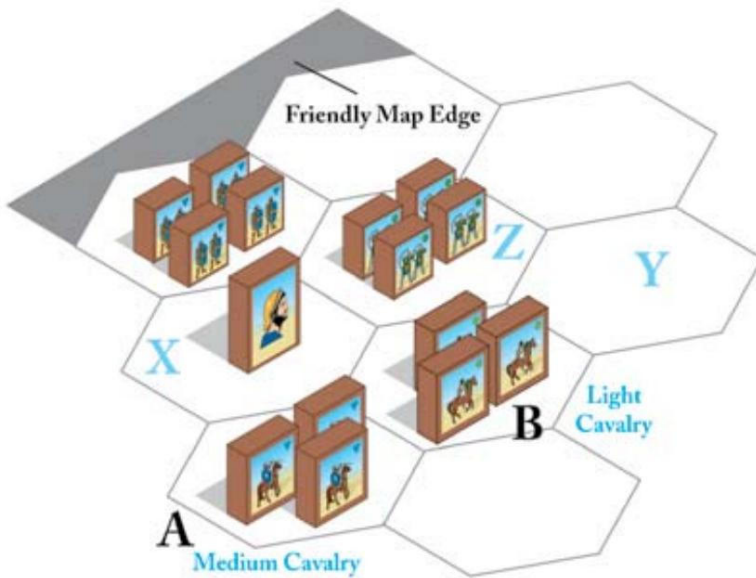
Tira due dadi per ogni esagono adiacente con un'unità o un comandante solitario. Durante una furia, il tuo avversario tira per i colpi sulle tue unità e tu tiri per i colpi sulle sue unità. Un colpo viene segnato quando il simbolo ottenuto corrisponde al tipo di unità. Un casco leader eliminerà un leader solitario. Se il leader non viene colpito durante il tiro di furia, deve evadere. Tutti gli altri simboli vengono ignorati.

Dopo la Furia, l'elefante completa il suo movimento di ritirata. Se il percorso di ritirata di un'unità di elefanti verso il suo lato del campo di battaglia è occupato da unità amiche, unità nemiche o da un solo comandante nemico, l'elefante non viene spostato indietro e non perde alcun blocco; piuttosto, le unità o il leader nemico che occupano gli esagoni del percorso di ritirata devono perdere ciascuno

un blocco per ogni esagono della sua ritirata che l'elefante non è stato in grado di compiere. Un leader nemico solitario viene rimosso senza un controllo delle perdite del leader e conta come uno standardo della vittoria. (Un leader amico solitario non blocca la ritirata dell'elefante. L'unità di elefanti si sposterebbe nell'esagono con il leader amico solitario e cesserebbe ulteriormente la ritirata. Questo è l'unico caso in cui un leader può influenzare un elefante.)



ESEMPIO DI RITIRO DI ELEFANTI: Un'unità di elefanti viene attaccata e due bandiere vengono lanciate contro di essa. Dopo il tiro Furia, l'unità di elefanti deve ritirarsi di 2 esagoni, ma due unità occupano il percorso di ritirata dell'elefante, un'unità con un blocco e un'unità a piena forza. L'elefante quindi non si ritirerà dal suo esagono. Invece ogni unità nel suo percorso di ritirata deve perdere due blocchi, uno per ogni esagono di ritirata che l'elefante non può completare. L'unità con un blocco viene eliminata e l'altra unità deve perdere due blocchi, ottenendo uno standardo vittoria per l'avversario.



ESEMPIO DI RITIRATE: L'unità di cavalleria media nell'esagono A è stata attaccata e ha due bandiere tirate contro di essa. L'unità di cavalleria media può ignorare una bandiera perché è supportata, ma deve comunque ritirarsi di 3 esagoni. Fortunatamente, il primo esagono (X) contiene un comandante da solo, che si attacca all'unità in ritirata e ne ferma la ritirata. La cavalleria leggera nell'esagono B viene attaccata e ha due bandiere lanciate contro di essa. L'unità di cavalleria leggera può ignorare una bandiera perché è supportata, ma deve comunque ritirarsi di 4 esagoni.

Poiché il suo percorso di ritirata è occupato da unità amiche, deve perdere tutti e tre i blocchi, uno per ogni esagono in cui non può ritirarsi, poiché gli esagoni X e Z sono occupati da unità amiche. La perdita di tre blocchi elimina l'unità. Notare che non può ritirarsi nell'esagono Y perché una ritirata deve sempre procedere nella direzione del bordo del campo di battaglia dell'unità.

NOTA DI GIOCO: Poiché gli scenari terminano nell'istante in cui viene ottenuto lo Stendardo della Vittoria finale, una situazione in cui un elefante si infuria o si ritira potrebbe creare un dilemma di vittoria, perché è possibile che le unità di entrambe le parti vengano eliminate durante una Furia o una ritirata di elefanti. L'ordine dei tiri per la furia degli elefanti è determinato dal giocatore che ha causato la furia. Risolvi i tiri di dado della Furia e assegna uno alla volta gli standardi della vittoria per le unità eliminate dalla Furia. Usando questa procedura, una Furia non può causare un pareggio. Quando il percorso di ritirata di un elefante è bloccato da unità di entrambi i lati, rimuovete tutte le perdite di ritirata contemporaneamente e assegnate gli eventuali Stendardi che potrebbero verificarsi a seguito delle perdite. Se entrambe le parti ottengono uno Stendardo della Vittoria finale come risultato di queste sconfitte, la battaglia termina con un pareggio.

13. AZIONI SPECIALI

Eludere

Quando viene attaccato in Combattimento Ravvicinato, il difensore può annunciare che l'unità sta per Eludere invece di restare e combattere in Combattimento Ravvicinato. *Nota:* un'unità attaccante non può Eludere se il difensore Contrattacca. Se il tiro di dado contro l'unità che elude elimina l'unità in fuga si guadagna uno Stendardo della Vittoria.

L'unità attaccante determina e tira il numero corretto di dadi di Combattimento Ravvicinato contro l'unità in fuga prima che eluda, ma solo i simboli che corrispondono all'unità in fuga segneranno un colpo. Tutti gli altri simboli di unità, leader, spade e bandiere ottenute vengono ignorati.

Se l'unità che elude riceve un colpo e ha un comandante assegnato, viene effettuato un controllo delle perdite del comandante per vedere se il comandante viene colpito, usando le normali regole.

Idoneità all'evasione: le seguenti unità possono eludere:

- Le unità leggere (fanteria leggera, fanteria leggera frombolieri, fanteria leggera con arco, cavalleria leggera, cavalleria leggera con arco, carri barbari) possono sempre Evadere.
- Le unità macchine da guerra possono (quasi) sempre evadere. Vedi Evasione macchine da guerra.
- Un leader deve Evadere se è solo in un esagono (vedi Evasione Leader)
- Le unità di cavalleria media, cammelli e cammelli catafratti possono Eludere tutte le unità a piedi e a cavallo pesante.
- La cavalleria pesante, la cavalleria pesante catafratta e le unità di carri pesanti possono Eludere tutte le unità a piedi ed elefanti.
- Ausiliari, fanteria media, guerrieri, fanteria pesante ed elefanti, non possono mai eludere.

Procedura di Evasione: Un movimento di Evasione è un movimento di 2 esagoni verso il lato del campo di battaglia dell'unità. Una mossa di Evasione di 1 esagono è possibile ed è consentita, ma solo se è l'unico esagono possibile disponibile. Un'unità non può Evadere se entrambi gli esagoni verso il suo lato del campo di battaglia sono occupati da esagoni di terreno intransitabile, unità (a prescindere se amiche o nemiche) o un solo comandante nemico.

Se il primo esagono in cui un'unità evade include un comandante amico solitario, l'unità si ferma in quell'esagono e il comandante viene assegnato all'unità.
(Questo conta come un'evasione legale.)

Un'unità che evade non può Contrattaccare, anche quando termina in un esagono adiacente all'unità che effettua l'attacco.

L'unità attaccante non può occupare l'esagono originale del difensore, indipendentemente dal risultato del tiro di dado dell'unità attaccante sull'unità in fuga. Anche se l'unità in fuga viene eliminata dal tiro di dado dell'unità attaccante, l'unità attaccante non può entrare nell'esagono.

NOTA: l'evasione non è semplicemente "scappare". L'evasione di solito rappresenta una ritirata in combattimento che ostacola l'avanzata nemica, ma con qualche rischio per l'unità.

Evasione macchine da guerra

L'unità attaccante tira normalmente contro la macchina da guerra in fuga. Se l'unità macchina da guerra viene eliminata, l'attaccante guadagna una Bandiera della vittoria.



Se non viene eliminata, l'unità macchina da guerra esegue un valido movimento di evasione di uno o due esagoni, quindi l'unità macchina da guerra viene rimossa dal campo di battaglia. L'equipaggio della macchina da guerra è scappato e non conta come uno Stendardo della Vittoria.

Evasione Leader

I leader evadono in modo leggermente diverso dalle unità. Il movimento di Evasione di un leader è di 1, 2 o 3 esagoni indietro verso il proprio lato del campo di battaglia.

Quando un leader è assegnato a un'unità e l'unità perde il suo ultimo blocco per Combattimento a Distanza o Combattimento Ravvicinato, effettua un controllo della perdita del leader tirando un dado. Per mettere a segno un colpo sul leader, devi lanciare un simbolo del leader. Se il leader non viene eliminato, il leader deve evadere. Se ciò si verifica in un Combattimento Ravvicinato, l'unità attaccante può effettuare un'Avanzata Momentum perché ha eliminato l'unità difendente.

Quando un comandante è solo in un esagono (non assegnato) ed è attaccato da un Combattimento a Distanza o da Combattimento Ravvicinato, l'unità che attacca il comandante determina il normale numero di dadi da tirare. Per mettere a segno un colpo ed eliminare il leader, devi lanciare un simbolo del leader.

Se il leader non viene eliminato, deve evadere. L'unità attaccante non può effettuare un'Avanzata Momentum dopo il Combattimento Ravvicinato contro un comandante non assegnato, indipendentemente dal fatto che il comandante sia eliminato o meno.

Quando un leader evade deve seguire queste regole:

- Il movimento di Evasione di un leader è di 1, 2 o 3 esagoni indietro verso il proprio lato del campo di battaglia. Il giocatore che controlla il leader determina il numero di esagoni che muoverà e quale percorso seguirà mentre evade.
- Un comandante in fuga può muovere attraverso unità amiche, unità amiche con un comandante aggregato e un comandante amico da solo in un esagono.
- Un comandante non può terminare il suo movimento di Evasione in un esagono che contiene un altro comandante amico, terreno impraticabile, un'unità nemica o un comandante nemico. Tuttavia, un comandante può Evadere attraverso un esagono che contiene un'unità amica o un altro comandante amico.
- Un leader in Evasione può muovere attraverso un'unità nemica, ma questo è regolato dalle regole per Fuga Leader.
- Dopo aver completato il suo movimento, se il comandante è in un esagono con un'unità amica, è considerato assegnato a quell'unità.
- Le unità non sono influenzate da un comandante che elude attraverso il proprio esagono.
- Puoi scegliere di Eludere il tuo leader dal tuo lato del campo di battaglia. Ciò salva il leader dal diventare uno stendardo della vittoria per il tuo avversario, ma così facendo perdi un forte pezzo di comando.
- Se il leader non può Evadere per almeno un esagono (a causa del terreno impraticabile), il leader viene eliminato e l'avversario guadagna uno Stendardo della Vittoria.

Fuga del Leader

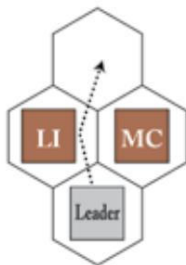
Se le unità nemiche occupano uno o due esagoni del percorso di Evasione designato dal comandante, il comandante in fuga deve tentare di fuggire attraverso quegli esagoni.

Procedura fuga del leader:

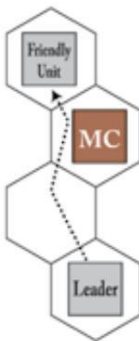
- Spostare il leader su uno degli esagoni nemici. Consenti all'unità nemica nell'esagono di combattere il leader. L'unità attaccante usa il suo normale numero di dadi di Combattimento Ravvicinato. Il leader non beneficia del terreno.
- Per mettere a segno un colpo su un leader che tenta di scappare, devi tirare un simbolo del leader.
- Se il leader non viene colpito, la sua fuga ha successo e continua con la sua mossa di Evasione spostandosi nell'esagono successivo. Se questo esagono è occupato anche da un'unità nemica, il comandante deve nuovamente sottoporsi alla procedura di Fuga sopra elencata. Se anche il suo terzo esagono di movimento è in un esagono con unità nemiche, viene eliminato e l'avversario ottiene uno stendardo della vittoria.
- Se il comandante termina la sua mossa di Fuga in un esagono con un'unità amica, viene assegnato all'unità.

Esempi di Evasione e Fuga Leader:

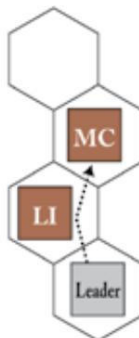
1) Un'unità nemica di fanteria leggera e un'unità di cavalleria media occupano i due esagoni dietro un comandante solitario che deve evadere. Gli esagoni dietro queste due unità nemiche sono liberi. Il leader sceglie di evadere attraverso l'esagono con la fanteria leggera perché il giocatore avversario lancerà solo due dadi invece dei tre che lancerebbe l'unità di cavalleria media. Il giocatore avversario tira due dadi e ottiene un colpo con la spada e un quadrato rosso. Poiché non sono stati lanciati simboli di elmo, il leader scappa con successo e termina la mossa di Evasione dopo aver spostato di uno o due altri esagoni.



2) L'esagono dietro un leader solitario è vuoto. L'esagono successivo è occupato da un'unità di cavalleria media. Un'unità amica senza comandante occupa l'esagono dietro l'unità di cavalleria media. Il leader può effettuare una Evasione di un esagono nell'esagono vuoto, ma sceglie di Evadere di tre esagoni, terminando nell'esagono con l'unità amica. Entrando nel secondo esagono contenente l'unità di cavalleria media, il movimento di Evasione viene interrotto e il giocatore avversario tira tre dadi, ottenendo due bandiere e un cerchio verde. Dal momento che non sono stati lanciati simboli di elmo, il leader scappa con successo e continua la mossa di Evasione sul terzo e ultimo esagono contenente l'unità amica.



3) L'unico percorso di Evasione disponibile ha un'unità di fanteria leggera nemica nel primo esagono e un'unità di cavalleria media nemica nel secondo esagono. Il comandante in fuga si sposta sul primo esagono e si ferma mentre il giocatore avversario tira due dadi per l'unità di fanteria leggera, ottenendo una bandiera e una spada. La fuga ha successo, ma il leader ora deve subire un altro tentativo di fuga poiché il leader viene spostato nel secondo esagono. Il giocatore avversario tira tre dadi per l'unità di cavalleria media e ottiene un triangolo blu e due elmetti.



È necessario un solo elmetto e il leader viene rimosso, ad un esagono dalla salvezza. Il giocatore avversario guadagna uno stendardo per il leader eliminato.

Avanzata Momentum

Quando un'unità con ordini attacca in Combattimento Ravvicinato ed elimina o costringe l'unità nemica in difesa a ritirarsi dall'esagono che occupa, ha condotto un Combattimento Ravvicinato con successo. L'unità attaccante vittoriosa può avanzare (muovere) in quell'esagono lasciato libero. Questa viene chiamata Avanzata Momentum, dove la quantità di movimento dell'unità dopo il riuscito Combattimento Ravvicinato la porta nell'esagono lasciato libero.

Un'Avanzata Momentum dopo un Combattimento Ravvicinato riuscito non è obbligatoria. Tuttavia, se l'Avanzata Momentum non viene effettuata, l'unità attaccante vittoriosa perde l'eventuale opportunità di effettuare un Combattimento Ravvicinato bonus, anche se adiacente ad altre unità nemiche.

Avanzata Momentum Speciale Cavalleria: Un'unità di cavalleria (cavalleria leggera, con arco leggera, media, pesante o catafratta pesante), dopo il suo primo Combattimento Ravvicinato con successo, può fare un'Avanzata Momentum nell'esagono lasciato libero e poi muovere di un esagono aggiuntivo. Tutti i cammelli, i carri e gli elefanti, sebbene considerati unità a cavallo, non sono di cavalleria e non sono idonei per il movimento aggiuntivo di un esagono.

Questa mossa aggiuntiva di un esagono è opzionale e non è richiesta per condurre un Combattimento Ravvicinato bonus. Dopo un Combattimento Ravvicinato bonus, un'unità di cavalleria può fare un'Avanzata Momentum nell'esagono lasciato libero.

Le seguenti situazioni non consentono un'Avanzata Momentum:

- Se un'unità difendente elude un attacco di Combattimento Ravvicinato, l'unità attaccante non può rivendicare un'Avanzata Momentum sull'esagono lasciato libero.
- Quando un comandante è solo in un esagono ed è attaccato in un Combattimento Ravvicinato, il comandante deve Evadere. L'unità attaccante non può rivendicare un'Avanzata Momentum nell'esagono lasciato libero.
- Un'unità che sta Cotrattacando non è idonea a prendere un'Avanzata Momentum.
- Un'unità con un ordine da una carta 'Colpire per Primo' non è idonea ad un'Avanzata Momentum, ma l'unità bersagliata da 'Colpire per Primo' rimane idonea ad un'Avanzata Momentum e a un possibile Combattimento Ravvicinato bonus.
- Alcune restrizioni sul terreno impediscono un'Avanzata Momentum.
- Un'unità Macchina da Guerra non può mai effettuare un'Avanzata Momentum.

Bonus combattimento ravvicinato

Dopo un Combattimento Ravvicinato riuscito, alcune unità che effettuano un'Avanzata Momentum possono combattere in Combattimento Ravvicinato una seconda volta. Questo bonus in Combattimento Ravvicinato è facoltativo e l'Avanzata Momentum non richiede che un'unità idonea attacchi di nuovo in Combattimento Ravvicinato.

Le seguenti unità possono scegliere di condurre un Combattimento Ravvicinato bonus dopo un Combattimento Ravvicinato e un'Avanzata Momentum di successo:

- Un'unità guerriera può effettuare un Combattimento Ravvicinato bonus dopo un'Avanzata Momentum.

- Un'unità di fanteria non guerriera con un comandante assegnato (ad eccezione delle Macchine da Guerra) può effettuare un Combattimento Ravvicinato bonus dopo un'Avanzata Momentum.
- Un'unità di cammelli, cammelli catafratti, cavalleria, cavalleria catafratta, carri, carri barbari o elefanti può effettuare un Combattimento Ravvicinato bonus dopo un'Avanzata Momentum.

Nota, un'unità di cavalleria nel suo Combattimento Ravvicinato iniziale con successo può Avanzare Momentum nell'esagono lasciato vuoto e poi muovere di un esagono addizionale, in qualsiasi direzione (incluso il ritorno al loro esagono originale).

- Alcune restrizioni sul terreno impediscono un Combattimento Ravvicinato bonus.

Un'unità che è idonea per un attacco ravvicinato bonus dopo un'Avanzata Momentum può scegliere di combattere qualsiasi unità nemica in qualsiasi esagono adiacente. Non deve combattere l'unità nemica che si è appena ritirata dall'esagono.

Quando il Combattimento Ravvicinato bonus di un'unità ha successo, può fare un'altra Avanzata Momentum nell'esagono lasciato vuoto ma non può combattere di nuovo in questo turno. Un'unità di cavalleria con un Combattimento Ravvicinato bonus con successo può muovere solo nell'esagono lasciato libero, non può muovere di un esagono addizionale. Alcune restrizioni sul terreno impediscono il movimento nell'esagono lasciato libero.

14. LEADER

Controllo perdita del leader

Ci sono un certo numero di situazioni in cui è necessario effettuare un controllo della perdita del leader. E' l'avversario che tira i dadi.

Leader assegnati: quando un leader è assegnato a un'unità e l'unità perde uno o più blocchi senza essere eliminata, c'è la possibilità che anche il leader possa essere colpito. Effettua un controllo della perdita del leader tirando 2 dadi di battaglia. Per colpire il leader, devi lanciare due simboli leader. Un controllo della perdita del leader deve essere effettuato quando un'unità perde un blocco da:

- Combattimento a distanza
- Combattimento corpo a corpo
- Evasione
- Mancato completamento di una mossa di ritirata
- Furia di elefanti
- Occupare la ritirata di un'unità di elefanti
- Rolling Fire (Espansione #2)
- Entrare in un esagono di palude

NOTA: durante qualsiasi sequenza di combattimento viene effettuato un solo controllo delle perdite del comandante.

ESEMPIO: quando un'unità con un comandante aggregato perde blocchi in Combattimento Ravvicinato, viene effettuato un controllo delle perdite del comandante dopo che i blocchi sono stati rimossi. Se l'unità si ritira anche a causa di bandiere sullo stesso tiro di dado di combattimento e l'unità perde più blocchi a causa dell'occupazione di tutti i percorsi di ritirata, non è richiesto un altro controllo delle perdite del comandante. Le perdite di bandiera derivano dallo stesso tiro di dadi di combattimento e un solo controllo della perdita di un leader viene effettuato su un leader durante una sequenza di combattimento.

Se un'unità con un comandante assegnato prende solo risultati di bandiera, non è richiesto un controllo della perdita del leader a meno che l'unità non perda blocchi quando l'unità non è in grado di ritirarsi.

Unità del Leader eliminata: Quando un leader è assegnato a un'unità e l'unità viene eliminata, lasciando il leader solo nell'esagono, il controllo della perdita del leader viene effettuato con un solo dado. Per colpire il leader, devi lanciare un simbolo leader. Se il leader non viene colpito con questo singolo tiro di dado, il leader deve Evadere di 1, 2 o 3 esagoni verso il proprio lato del campo di battaglia (vedi Azioni Speciali Evasione Leader).

Le bandiere lanciate contro un'unità che è stata eliminata non hanno effetto sul comandante.

Quando l'unità di un comandante assegnato viene eliminata in un Combattimento Ravvicinato, l'unità attaccante può fare un'Avanzata Momentum nell'esagono lasciato vuoto dopo che il comandante è evaso dall'esagono.

Leader da solo in un esagono: Quando un comandante non assegnato è solo in un esagono e viene attaccato da un Combattimento a Distanza o da un Combattimento Ravvicinato, l'unità attaccante tira il suo normale numero di dadi di battaglia. Per mettere a segno un colpo sul leader, devi lanciare un simbolo del leader. Se il leader non viene colpito, deve Evadere di 1, 2 o 3 esagoni verso il proprio lato del campo di battaglia (vedi Azioni Speciali Evasione Leader).

Un leader solitario che evade o si muove in un esagono di palude deve tirare un dado. Se viene lanciato un simbolo di leader, il leader viene rimosso e il giocatore avversario ottiene un blocco dello Stendardo della Vittoria. Con qualsiasi altro risultato, un leader in Evasione può interrompere o continuare l'Evasione, se altri movimenti gli lo permettono.

Le bandiere lanciate contro un comandante da solo in un esagono non hanno effetto.

Un'unità che attacca un comandante solitario in un Combattimento Ravvicinato non può fare un'Avanzata Momentum nell'esagono lasciato vuoto dopo che il comandante è stato eliminato o è evaso dall'esagono.

Leader Colpito

Se il leader di un avversario viene colpito, rimuovi il blocco leader dal campo di battaglia e guadagna un blocco Stendardo della Vittoria.

Riepilogo dei vantaggi del leader

I comandanti hanno effetti benefici quando sono assegnati o adiacenti ad unità amiche. Un leader:

1. converte i risultati del simbolo del leader in colpi nel Combattimento Ravvicinato, quando assegnato o adiacente a un'unità amica non di elefanti in Combattimento Ravvicinato. Nota che un comandante non ha effetto sul Combattimento a Distanza.
2. rafforza il morale: qualsiasi unità a cui è assegnato un comandante può ignorare 1 bandiera. E un comandante solitario adiacente (più un'altra unità amica adiacente) rafforza il morale come due unità amiche adiacenti.
3. consente a qualsiasi unità di fanteria a cui è assegnata di effettuare un attacco ravvicinato bonus dopo un'Avanzata Momentum (vedi Avanzata Momentum).

I comandanti forniscono anche un enorme vantaggio quando si tratta di muovere unità con carte Comando (vedi sezione Carte Comando).

15. PESCARE UNA CARTA COMANDO

Dopo aver completato tutti i movimenti, le battaglie e le ritirate, scarta la carta Comando giocata e pesca un'altra carta dal mazzo. Il tuo turno è finito.

Se il mazzo esaurisce le carte, mescola gli scarti per formare un nuovo mazzo. (Gli scarti vengono anche rimescolati nel mazzo di pesca dopo aver giocato la carta 'lo sono Spartacus'.)

Quando un giocatore in difesa ha usato la carta "First Strike", pesca per sostituire la carta prima che il giocatore attivo peschi.

16. TERRENO

Terreno Sconnesso

Movimento: nessuna restrizione al movimento per le unità a piedi

eccetto le unità di macchine da guerra, che non possono entrare in un esagono terreno sconnesso. Qualsiasi unità montata o comandante non assegnato deve fermarsi quando entra in un esagono di terreno sconnesso e non muovere oltre in quel turno.



Battaglia: un'unità a piedi può combattere nel turno in cui entra in un esagono con terreno sconnesso. Un'unità montata non può combattere nel turno in cui entra in un esagono di terra sconnessa. Quando si combatte un'unità nemica su un esagono di terra sconnessa o un'unità su un esagono di terra sconnessa che sta combattendo, lancerà un massimo di 2 dadi di battaglia. Una carta Comando che aggiunge dadi aggiuntivi in battaglia modificherà il numero massimo di dadi battaglia che possono essere lanciati.

Se un'unità montata entra nel terreno sconnesso con un'Avanzata Momentum, non può effettuare un Combattimento Ravvicinato bonus.

Linea di Vista: Un esagono di terreno sconnesso non blocca la linea di vista.

Foresta

Movimento: tutte le unità e i comandanti devono fermarsi quando entrano in un esagono di foresta e non possono muovere oltre in quel turno.



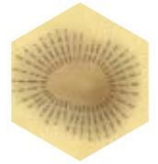
Battaglia: un'unità non può combattere nel turno in cui entra in un esagono di foresta. Fanno eccezione le unità di fanteria leggera, fanteria leggera frombolieri, fanteria leggera con arco, fanteria ausiliaria e fanteria guerriera. Queste unità possono muovere in un esagono di foresta e combattere. Queste sono anche le uniche unità che possono Avanzare Momentum in un esagono di foresta e hanno il potenziale per un Combattimento Ravvicinato bonus. Altre unità che fanno un'Avanzata Momentum in un esagono di foresta non possono fare un Combattimento Ravvicinato bonus.

Un'unità che combatte un'unità nemica che è in un esagono foresta o un'unità in un esagono foresta che sta combattendo al di fuori, lancerà un massimo di 2 dadi in combattimento ravvicinato. Un'unità che prende di mira un'unità nemica in un esagono di foresta con Combattimento a Distanza lancerà un massimo di 1 dado. Una carta Comando che aggiunge dadi, modificherà il numero di dadi che possono essere lanciati.

Linea di vista: un esagono di foresta blocca la linea di vista.

Collina

Movimento: nessuna limitazione di movimento.



Battaglia: tutte le unità tirano un massimo di 2 dadi battaglia se combattono un'unità nemica che è in salita in Combattimento Ravvicinato. Le unità a piedi tirano un massimo di 3 dadi di battaglia quando combattono un'unità nemica in discesa e quando combattono da un esagono di collina a un altro esagono di collina. Le unità a cavallo tirano un massimo di 2 dadi di battaglia quando combattono un'unità nemica in discesa o quando combattono da un esagono di collina all'altro. Una carta Comando che aggiunge dadi aggiuntivi in battaglia modificherà il numero massimo di dadi battaglia che possono essere lanciati.

Linea di Vista: Un esagono di collina blocca la linea di vista alle unità dietro un esagono di collina.

Un'unità a un livello inferiore ha linea di vista sul primo esagono di collina e viceversa.

Un'unità a un livello inferiore non ha linea di vista attraverso un esagono di collina su un secondo esagono di collina con un'unità e viceversa (cioè un'unità a un livello inferiore non è in grado di vedere, o essere vista, se c'è almeno un'altra collina tra le due unità).

La linea di vista non è bloccata tra le unità sulla stessa collina che guardano attraverso esagoni di collina tutte allo stesso livello (le unità sono considerate su un altopiano).

Costa

Movimento: un esagono di costa è una terra impraticabile. Non è consentito muovere, ritirarsi, eludere o scappare in un esagono di costa.

Battaglia: non applicabile.

Linea di Vista: Un esagono di costa non blocca la linea di vista.

NOTA: Gli esagoni di costa possono anche essere usati per indicare la riva di un lago, con gli stessi effetti nel gioco.



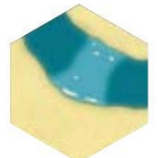
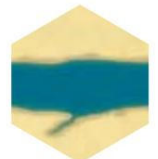
Fiume

Normalmente gli esagoni di fiume sono trattati come terreno impraticabile.

Guadabile (specificato nelle istruzioni dello scenario)

Movimento: tutte le unità e i comandanti devono fermarsi quando entrano in un esagono di fiume guadabile e non possono muovere oltre in quel turno.

Battaglia: un'unità può combattere nel turno in cui entra in un esagono di fiume guadabile. Quando si combatte un'unità nemica che è all'interno di un esagono di fiume guadabile o un'unità su un esagono di fiume guadabile sta combattendo al di fuori, entrambe le unità lanceranno un massimo di 2 dadi di battaglia. Un'unità che combatte con il Combattimento a Distanza da un fiume lancerà un massimo di 1 dado di battaglia. Una carta Comando che aggiunge dadi aggiuntivi in battaglia modificherà il numero massimo di dadi battaglia che è possibile lanciare.



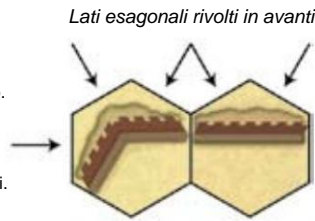
Dopo un Combattimento Ravvicinato riuscito, un'unità in un esagono di fiume guadabile può fare un'Avanzata Momentum fuori da quell'esagono.

Linea di Vista: Un esagono di fiume guadabile non blocca la linea di vista.

Bastioni

Movimento: nessuna restrizione di movimento.

Battaglia: un bastione fornisce protezione lungo i due o tre lati dell'esagono rivolti in avanti.



Combattimento ravvicinato: quando viene attaccata da un'unità nemica attraverso un lato dell'esagono con un bastione, l'unità in difesa ignora un simbolo di spada e può ignorare una bandiera lanciata contro l'unità. Notare che l'unità in difesa non riceve protezione dal bastione quando l'unità nemica non sta attaccando attraverso un lato di esagono con il bastione (normalmente questo è da un esagono direttamente di lato o direttamente dietro i due lati di esagono protetti dal bastione).

Combattimento a distanza: un'unità attaccata attraverso un lato di esagono di un bastione rivolto in avanti può ignorare una bandiera lanciata contro di essa.

Una carta Comando che aggiunge dadi aggiuntivi in battaglia modificherà il numero massimo di dadi di battaglia che possono essere lanciati.

NOTA: le unità montate non ricevono alcun beneficio protettivo dai bastioni.

Linea di Vista: Un lato di esagono di un bastione non blocca la linea di vista.

Accampamento Fortificato

Movimento: nessuna limitazione di movimento.

Battaglia:

- **Combattimento ravvicinato:** un'unità che difende in un esagono di accampamento fortificato ignora un simbolo di spada e può ignorare una bandiera lanciata contro di essa.

- **Combattimento a distanza:** un'unità che difende in un esagono di accampamento fortificato può ignorare una bandiera lanciata contro di essa.

NOTA: le unità montate non ricevono alcun beneficio protettivo dagli esagoni di accampamento fortificati.

- Un esagono di accampamento fortificato offre questa protezione contro gli attacchi provenienti da tutti i lati.

- Un'unità in un esagono di accampamento fortificato tira un dado in meno del normale quando combatte (questo si applica al Combattimento Ravvicinato e all'attacco a Distanza).

Una carta Comando che aggiunge dadi aggiuntivi in battaglia modificherà il numero massimo di dadi di battaglia che possono essere lanciati.

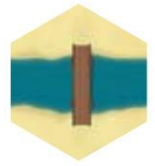
Linea di vista: un esagono di accampamento fortificato blocca la linea di vista.



I seguenti tipi di terreno non vengono utilizzati negli scenari inclusi in questo gioco, ma sono disponibili nelle espansioni.

Ponte

Queste regole sono usate per tutti i ponti, compreso il pontile.



Movimento: nessuna limitazione di movimento.

Battaglia:

- Un'unità può combattere nel turno in cui entra in un esagono di ponte. Un'unità su un esagono di ponte che sta combattendo lancerà un massimo di due dadi in Combattimento Ravvicinato o un dado in Combattimento a Distanza. Un'unità su un esagono di ponte può comunque fare un'Avanzata Momentum dopo un combattimento ravvicinato riuscito. Un'unità a piedi che difende su un esagono di ponte può ignorare una bandiera lanciata contro di esso.

- Quando si combatte un'unità nemica che è su un esagono di ponte, si tirano un massimo di due dadi in Combattimento Ravvicinato. Il combattimento a distanza non è influenzato.

- Una carta Comando che aggiunge dadi aggiuntivi in battaglia modificherà il numero massimo di dadi battaglia che possono essere lanciati.

Linea di Vista: Un esagono di ponte non blocca la linea di vista.

Mura Cittadine Scalabili

(usa esagoni di terreno bastione per mura cittadine scalabili)

Movimento:

- **Unità a piedi (eccetto macchine da guerra) e comandanti:** per muovere in un esagono di mura scalabili, un'unità a piedi o un comandante deve iniziare il proprio movimento da un esagono adiacente all'esagono di mura scalabili. Un'unità a piedi o un comandante che entra in un esagono di mura cittadine scalabile deve fermarsi e non può muovere oltre in quel turno. Un'unità a piedi o un comandante che si muove da un esagono di mura cittadine scalabili può muovere solo in un esagono adiacente e non può muovere oltre in quel turno. Le unità a piedi o i comandanti in ritirata o in evasione non devono fermarsi quando entrano in un esagono scalabile di mura cittadine.

- **Unità montate e macchine da guerra:** un esagono di mura cittadine scalabile è terreno impraticabile per un'unità montata o una macchina da guerra. Entrambi possono fare un Combattimento Ravvicinato contro unità adiacenti su esagoni di mura cittadine scalabili, se iniziano il loro turno adiacenti all'esagono di mura cittadine scalabili. Nessuno dei due tipi di unità può ritirarsi o evadere in un esagono di mura cittadine.

Battaglia:

Combattimento ravvicinato: quando si combatte un'unità nemica che è su un esagono di mura cittadine o un'unità che è su un esagono di mura cittadine e combatte verso l'esterno, l'unità tira un massimo di 2 dadi in Combattimento ravvicinato. Qualsiasi unità che difende su un esagono di mura cittadine scalabile ignora un simbolo di spada e può ignorare una bandiera lanciata contro di essa quando attaccata da qualsiasi esagono adiacente.

- Un'unità in difesa su un esagono di mura cittadine scalabili che non può evadere, o sceglie di non evadere, combatterà per prima (tratta l'unità difendente come se possedesse una carta Colpisci per Primo e considera il combattimento come un combattimento Colpisci per Primo) quando viene attaccata in Combattimento Ravvicinato a meno che l'unità nemica attaccante non si trovi anche lei in un esagono adiacente di mura cittadine scalabili.

Combattimento a distanza: un'unità che difende su un esagono di mura cittadine scalabile può ignorare una bandiera lanciata contro di essa. Si applicano le regole standard della linea di vista e le unità nemiche adiacenti impediscono il Combattimento a Distanza.

Una carta Comando o un leader che aggiunge dadi in battaglia modificherà il numero massimo di dadi battaglia che possono essere lanciati.

Linea di Vista: un esagono di mura cittadine scalabili blocca la linea di vista alle unità dietro l'esagono di mura cittadine scalabili e viceversa. La linea di vista non è bloccata tra le unità sulla stessa cinta muraria scalabile che guardano lungo gli esagoni delle mura scalabili.

Mura della Città Fortificata

(usa esagoni di terreno bastione per le mura della città fortificata)

Movimento: le mura fortificate della città sono normalmente considerate terreno impraticabile per tutte le unità, a meno che non siano in vigore le regole d'assedio, come indicato nelle regole speciali dello scenario. Quando le regole d'assedio sono in vigore, le unità a piedi attaccanti hanno scale e le mura fortificate della città sono trattate come mura scalabili.

Battaglia: nessuna battaglia possibile a meno che non siano in vigore le regole d'assedio per lo scenario.

Linea di Vista: Un esagono delle mura della città fortificata blocca la linea di vista alle unità dietro l'esagono delle mura e viceversa.

Palude

Movimento: un'unità o un comandante non assegnato devono

fermarsi quando si muovono in un esagono di palude e non muovere oltre in quel turno. L'unità o il comandante distaccato devono

anche tirare un dado di battaglia per una possibile perdita di blocchi. Un blocco di unità viene perso quando viene lanciato il

simbolo dell'unità. Un leader viene eliminato quando viene lanciato un simbolo di leader. Le unità o i comandanti in ritirata o in evasione non devono fermarsi quando entrano in un esagono di palude. Un'unità o un comandante che deve ritirarsi o evadere in o attraverso un esagono di palude deve comunque controllare una possibile perdita di blocco per ogni esagono di palude in cui si ritira o evade in o attraverso. I tiri di dado per la perdita di blocchi di palude vengono effettuati prima di rimuovere i blocchi di unità per le ritirate al di fuori di esagoni a bordo mappa non completate.

Un'unità o un comandante che lascia un esagono di palude può muovere solo in un esagono adiacente indipendentemente dalla sua normale capacità di movimento.

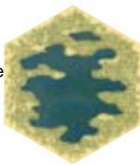
Una macchina da guerra non può muovere, eludere o ritirarsi in un esagono di palude.

Battaglia: un'unità può combattere nel turno in cui si muove in un esagono di palude.

Quando si combatte un'unità nemica che è in un esagono di palude, si tirano un massimo di 2 dadi in Combattimento Ravvicinato. Un'unità che sceglie di avanzare in un esagono di palude dopo un Combattimento Ravvicinato riuscito deve controllare la possibile perdita di blocchi. Un'unità in un esagono di palude che sta combattendo verso l'esterno lancerà un massimo di 2 dadi in Combattimento Ravvicinato e 1 dado in Combattimento a Distanza. Un'unità in un esagono di palude che non si è già mossa in questo turno, può fare un'Avanzata Momentum fuori dall'esagono di palude, nell'esagono lasciato libero dopo un Combattimento Ravvicinato riuscito, ma le unità di cavalleria non possono fare un'Avanzata Momentum Speciale.

Una carta Comando che aggiunge dadi aggiuntivi in battaglia modificherà il numero massimo di dadi di battaglia che possono essere lanciati.

Linea di vista: un esagono di palude non blocca la linea di vista.



17 UNITA' SPECIALI E REGOLE

NOTA: queste regole non sono utilizzate negli scenari del gioco base ma si trovano nelle espansioni. Per completezza, li includiamo qui.

Blocchi Unità Speciali

La prima espansione ha introdotto il concetto di "unità speciali" per rappresentare le unità d'élite del mondo antico, come la Cavalleria dei Compagni di Alessandro o gli Immortali Persiani. Quando le unità speciali sono presenti in una battaglia, saranno etichettate sul campo di battaglia e le istruzioni dello scenario specificeranno che un blocco di Unità Speciali sarà posizionato nell'esagono di ciascuna unità speciale. Le regole speciali forniranno le abilità particolari per ciascuna unità. Il blocco Unità Speciali si muove con l'unità. Non conta come un blocco che può essere rimosso per soddisfare le perdite. Questo blocco non è trasferibile a nessun'altra unità. Se l'unità speciale viene eliminata, questo blocco viene rimosso dalla mappa insieme all'ultimo blocco dell'unità.



L'unico scenario nel gioco base che presenta davvero un'appropriata "unità speciale" è l'unità del Battaglione Sacro Cartaginese, che si trova nello scenario di battaglia del fiume Crimissos. Era un'unità d'élite, quindi se desideri rigiocare questo scenario di battaglia in modo più accurato dal punto di vista storico, usa le abilità speciali descritte di seguito:

Sul campo di battaglia, il Battaglione Sacro è l'unità di fanteria pesante direttamente collegata al leader di Asdrubale. Ponete un segnalino distinto di qualche tipo nell'esagono con l'unità per distinguerla dalle altre unità cartaginesi.

Abilità speciali del Battaglione Sacro:

- Il Battaglione Sacro segnerà un colpo per ogni simbolo di leader ottenuto nel combattimento ravvicinato. Un comandante non deve essere assegnato o in un esagono adiacente per conferire questo beneficio.
- Il Battaglione Sacro può ignorare una bandiera.
- Il Battaglione Sacro conserva queste abilità speciali fino a quando l'ultimo blocco dell'unità non è stato rimosso dal campo di battaglia.

Regola delle Legioni Mariane/Imperiali

Quando questa regola è in vigore, le unità di fanteria romana medie e pesanti sono armate di pilum e spada. Queste unità sono considerate unità capaci di armi da lancio e devono seguire le regole per il Combattimento a Distanza quando utilizzano tale capacità.

Ogni unità di fanteria romana media e pesante ha una gittata di due esagoni e lancerà 1 dado di battaglia quando mantiene o muove di un solo esagono. Come con altre unità capaci di armi da lancio, queste unità non possono effettuare sia Combattimento a Distanza che Combattimento Ravvicinato nello stesso turno.

Regola delle Legioni Giulie

Quando la Regola delle Legioni Giulie è in vigore, tutte le unità di fanteria pesante e media romana sono armate con pilum e spada e seguiranno le regole per le unità di combattimento a distanza, secondo la Regola delle Legioni Mariane/Imperiali.

Inoltre, tutte le unità di fanteria pesante e media romana possono muovere di un esagono e combattere normalmente, oppure possono muovere di 2 esagoni e non combattere.

18. CARTE COMANDO

Carte Sezione (27 carte)

Le carte sezione vengono utilizzate per ordinare alle unità e/o ai leader in una specifica sezione del campo di battaglia di muoversi e/o combattere. Queste carte indicano in quale sezione del campo di battaglia puoi ordinare unità o comandanti e quante unità o comandanti puoi ordinare. Tutte le carte Comando di Sezione hanno il simbolo di un elmo di leader sulla carta, per ricordare ai giocatori che uno o più leader assegnati nella sezione possono ricevere l'ordine di staccarsi e muoversi separatamente (al costo di un ordine ciascuno) quando la carta viene giocata.

Ordine di due unità a sinistra: impartisci un ordine a due unità e/o leader nella sezione a sinistra.

(3 carte)

Ordinare due unità al centro: impartire un ordine a due unità e/o leader nella sezione centrale.

(4 carte)

Ordinare due unità a destra: impartire un ordine a due unità e/o leader nella sezione a destra.

(3 carte)

Ordine di tre unità a sinistra: impartisci un ordine a tre unità e/o leader nella sezione a sinistra. (3 carte)

Ordinare tre unità al centro: impartire un ordine a tre unità e/o leader nella sezione centrale. (4 carte)

Ordinare tre unità a destra: impartire un ordine a tre unità e/o leader nella sezione a destra. (3 carte)

Ordina quattro unità a sinistra: impartisci un ordine a quattro unità e/o leader nella sezione a sinistra. (1 carta)

Ordinare quattro unità al centro: impartire un ordine a quattro unità e/o leader nella sezione centrale. (1 carta)

Ordina quattro unità a destra: impartisci un ordine a quattro unità e/o leader nella sezione a destra. (1 carta)

Attacco coordinato: impartisci ordini a un'unità e/o leader in ogni sezione. (2 carte)

Manovra sui fianchi: impartire un ordine a due unità e/o leader nella sezione di sinistra e due unità o leader nella sezione di destra. (2 carte)

Carte Truppa (10 carte)

Le carte Truppa ti consentono di ordinare a un tipo specifico di unità (Esempio: leggero, medio) di muovere e/o combattere. A meno che la carta non indichi diversamente, puoi scegliere liberamente unità a piedi o a cavallo... Quindi "Ordine leggero" significa che puoi assegnare la tua assegnazione di ordini a qualsiasi combinazione di unità a piedi leggere o unità a cavallo leggere. Oppure le unità con ordini possono trovarsi in qualsiasi sezione del campo di battaglia. Il numero di unità che puoi ordinare è uguale al Comando della tua parte, cioè il numero massimo di carte che puoi tenere in mano in quel turno. (Vedi "Comando" nella sezione 7 delle regole, "Ordine di unità e comandanti".)

Ordini truppe leggere: impartisci ordini a un numero di unità di fanteria leggera e montate leggere inferiore o uguale al tuo Comando.

Le unità a piedi, inclusi gli ausiliari, possono muovere attraverso un'unità amica. Se non disponi di unità luminose, puoi ordinare 1 unità a tua scelta. (4 carte)

Tipi di unità leggere: fanteria leggera, fanteria leggera con arco, fanteria leggera frombolieri, ausiliari, cavalleria leggera, cavalleria leggera con arco e carro barbaro.

Ordini truppe medie: impartisci ordini a un numero di unità di fanteria media e di media

montatura inferiore o uguale al tuo Comando. Se non hai unità medie, puoi ordinare 1 unità a tua scelta. (3 carte)

Tipi di unità medie: fanteria media, guerrieri, cavalleria media, cammello e cammello catafratto.

Ordini truppe pesanti: impartisci ordini a un numero di unità di fanteria pesante e a cavallo pesante inferiore o uguale al tuo Comando.

Se non hai unità pesanti, puoi ordinare 1 unità a tua scelta. (2 carte)

Tipi di unità pesanti: fanteria pesante, macchine da guerra pesanti, cavalleria pesante, cavalleria pesante catafratta, carri pesanti ed elefanti.

Ordini truppe a cavallo: impartisci ordini a un numero di unità a cavallo e/o comandanti inferiore o uguale al tuo Comando. Se non hai unità montate, puoi ordinare 1 unità a tua scelta. (1 carta)

Tipi di unità a cavallo: cavalleria leggera, cavalleria leggera con arco, carro barbaro, cavalleria media, cammello, cammello catafratto, cavalleria pesante, cavalleria pesante catafratta, carro pesante ed elefante.

Carte Leadership (6 carte)

Le carte Leadership ti consentono di ordinare a un leader, a qualsiasi unità a cui è assegnato il leader, più un dato numero di unità o leader in esagoni adiacenti e collegati di muovere e/o combattere. Le unità in "esagoni collegati e adiacenti" possono trovarsi in diverse sezioni del campo di battaglia, purché ciascuna unità ordinata sia adiacente ad almeno un'altra unità ordinata e almeno una delle unità ordinate sia adiacente al comandante designato. In questo modo, un ordine di Leadership ti consente di ordinare a una "catena" o "ala" di unità di muoversi e/o combattere in modo coordinato. Un comandante non può distaccarsi su una carta Comando Leadership.



Tattica Brillante Quasi-si Sezione: impartisci ordini alle unità sotto il comando di un comandante (esagono del comandante e 3 esagoni adiacenti e collegati) o ordina un'unità a tua scelta. (3 carte)

Tattica Brillante a sinistra: impartisci ordini alle unità sotto il comando di un comandante nella sezione di sinistra (esagono del comandante e 4 esagoni adiacenti e collegati) o ordina un'unità a tua scelta. (1 carta)

Tattica Brillante al centro: impartisci ordini alle unità sotto il comando di un comandante nella sezione centrale (esagono del comandante e 4 esagoni adiacenti e collegati) o ordina un'unità a tua scelta. (1 carta)

Tattica Brillante a destra: impartisci ordini alle unità sotto il comando di un comandante nella sezione destra (esagono del comandante e 4 esagoni adiacenti e collegati) o ordina un'unità a tua scelta. (1 carta)

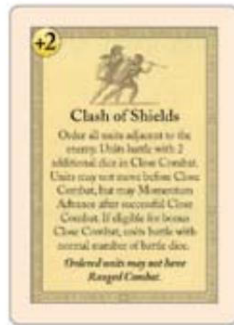
Carte Tattiche (17 carte)

Le carte tattiche consentono alle unità ordinate di muoversi e/o combattere in modi non consentiti dalle regole di base. Le azioni ordinate sulle carte Tattica hanno la precedenza sulle regole di base.

Le carte Comando che affermano 'ordinare unità uguali a comando' significano che il numero massimo di unità che puoi ordinare è uguale al Comando della tua parte (vedi 7: Ordina unità e comandanti).

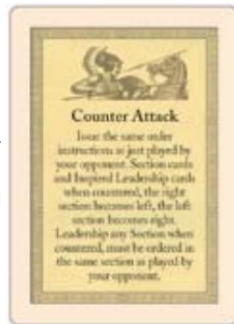
NOTA: sulle carte Comando Tattico, il Combattimento a Distanza viene talvolta chiamato Fuoco.

Muro di Scudi: ordina tutte le unità adiacenti al nemico. Le unità combattono con 2 dadi aggiuntivi in Combattimento Ravvicinato. Le unità non possono muovere prima del Combattimento Ravvicinato, ma possono Avanzare Momentum dopo che il Combattimento Ravvicinato ha avuto successo. Se idonee per il Combattimento Ravvicinato bonus, le unità combattono con il normale numero di dadi di battaglia. Le unità ordinate non possono avere Combattimento a Distanza. (1 carta)



NOTA: Tutte le unità adiacenti a un'unità nemica quando viene giocata questa carta vengono ordinate. Questo può creare un po' di confusione, soprattutto quando si svolgono combattimenti e le unità nemiche sono costrette a ritirarsi. Ti suggeriamo di contrassegnare le unità idonee alla battaglia prima di iniziare i tuoi combattimenti ravvicinati.

Contrattacco: impartisci lo stesso ordine che il tuo avversario ha appena giocato. Quando si ripetono le carte Sezione e le carte Tattica Brillante, la sezione destra diventa sinistra, la sezione sinistra diventa destra. Quando contrasti Tattica Brillante qualsiasi sezione, i tuoi ordini devono essere nella stessa sezione scelta dal tuo avversario. (2 carte)



NOTA: Non puoi usare Contrattacco su una carta Colpire per Primo.

Oscurare il cielo: tutte le unità con armi a distanza possono tirare due volte. Nessun movimento, solo tiro. Ogni Combattimento a Distanza viene risolto separatamente. Se non hai unità con armi a distanza, ordina 1 unità a tua scelta. (1 carta)

NOTA: Ciò significa che tutte le unità con armi a distanza sono considerate "ordinate". Mentre un'unità non può tirare a distanza se è adiacente a un'unità nemica, se ciò cambia durante la battaglia (forse a causa del fuoco di un'altra unità che elimina o costringe l'unità adiacente a ritirarsi), allora l'unità appena rilasciata ha ancora l'ordine e può sparare a distanza.

Avanzata Rapida: Ordina 4 o meno unità a piedi in un gruppo (unità in esagoni adiacenti e collegati che possono estendersi su due sezioni). Ogni unità ordinata (eccetto le macchine da guerra) può muovere di due esagoni e comunque impegnarsi in Combattimento Ravvicinato. Le unità guerriere possono muovere di 2 o 3 esagoni, ma dopo averlo fatto devono impegnarsi in Combattimento Ravvicinato. Le unità ordinate non possono avere Combattimento a Distanza. Se non hai unità di piedi, ordina 1 unità a tua scelta. (2 carte)



NOTA: le unità a piedi leggere non ottengono alcun vantaggio di movimento quando fanno parte di un ordine Avanzata Rapida. La carta Doppio Tempo simboleggia la corsa finale al Combattimento Ravvicinato. Le unità di fanteria leggera generalmente preferivano evitare il Combattimento Ravvicinato in modo da non avere un vantaggio di movimento. Tuttavia, le unità ausiliarie a piedi ottengono un vantaggio in battaglia quando fanno parte di un ordine di Avanzata Rapida, poiché possono muovere di 2 e fare un Combattimento Ravvicinato.

Colpire per Primo: gioca questa carta dopo che l'avversario ha dichiarato un Combattimento Ravvicinato, ma prima del lancio dei dadi. La tua unità in difesa combatterà per prima. Se l'unità avversaria non viene eliminata né si ritira, può Combattere come originariamente ordinato, fa il suo attacco normalmente. Alla fine del turno, peschi prima la tua nuova carta Comando. (1 carta)

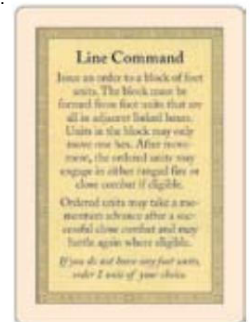
NOTA: Indipendentemente dall'esito di Colpire per Primo, la tua unità non è idonea ad un Contrattacco.

Io sono Spartacus: tira i dadi pari a Comando. Per ogni simbolo di unità ottenuto, viene ordinata un'unità di questo tipo. Un simbolo di leader ordina qualsiasi unità o leader. Le unità possono essere ordinate in qualsiasi sezione. Le unità ordinate combattono con 1 dado addizionale in questo turno. Rimescola il mazzo degli scarti! (1 carta)

NOTA: prima di pescare una nuova carta, rimescola il mazzo con gli scarti, inclusa questa carta, per formare un nuovo mazzo. Le carte nelle mani del giocatore non vengono rimescolate.

Comando di Gruppo: ordina un gruppo di unità a piedi. Il gruppo deve trovarsi in esagoni adiacenti e collegati (che possono estendersi su due o tre sezioni). Ogni unità può muovere non più di un esagono e poi ingaggiare Tiro a Distanza o Combattimento Ravvicinato se idoneo.

Le unità possono Avanzare Momentum dopo aver vinto il Combattimento Ravvicinato e possono essere idonee per il Combattimento Ravvicinato bonus. Se non hai unità di piedi, ordina 1 unità a tua scelta. (4 carte)



NOTA: le unità con ordini non sono obbligate a muoversi per impegnarsi in combattimento.

Muovi-Tira-Muovi: Ordina unità a piedi leggere e unità montate leggere pari al Comando. Le unità possono muovere, sparare e muovere di nuovo. Tutte le unità che muovono per prime devono farlo prima di qualsiasi tiro. Dopo tutto il Combattimento a Distanza, le unità possono muovere di nuovo. Le unità con ordini non possono combattere in ravvicinato. Nessun combattimento a distanza dopo la seconda mossa. Le unità a piedi leggere, inclusi gli ausiliari, possono muovere attraverso un'unità amica quando si muovono di due esagoni. Se non disponi di unità leggere, ordina 1 unità a tua scelta. (2 carte)

NOTA DI GIOCO: I tre ordini su questa carta sono tutti opzionali: la prima mossa, il tiro (Combattimento a distanza) e la seconda mossa. La chiave qui è che tutte le unità ordinate devono completare la loro prima mossa prima che ci sia un Combattimento a Distanza. Dopo che tutto il Combattimento a Distanza è stato completato, le unità ordinate possono fare una seconda mossa.

NOTA STORICA: questa carta riflette le tattiche "mordi e fuggi" spesso usate dalle unità leggere nelle guerre antiche per molestare e disagiare il nemico, prima che le unità più pesanti si impegnassero in combattimenti ravvicinati.

Carica Unità Montate: ordina le unità montate pari al Comando.

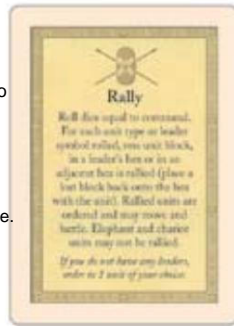
Le unità combattono con 1 dado aggiuntivo in un combattimento ravvicinato, incluso qualsiasi Combattimento Ravvicinato bonus. Le unità pesanti possono muovere di tre esagoni e continuare a combattere. Le unità ordinate non possono avere combattimenti a distanza. Se non hai unità montate, ordina 1 unità a tua scelta. (2 carte)

Tipi di unità a cavallo: cavalleria leggera, cavalleria leggera con arco, carro barbaro, cavalleria media, cammello, cammello catafratto, cavalleria pesante, cavalleria pesante catafratta, carro pesante ed elefante.

NOTA: le unità pesanti che possono muovere di tre esagoni quando viene dato l'ordine di caricare includono cavalleria pesante, cavalleria pesante catafratta, elefanti e carri pesanti.

Recupero: tira i dadi pari al Comando.

Per ogni tipo di unità o simbolo di comandante ottenuto, viene recuperata un'unità del tipo appropriato all'interno o adiacente all'esagono di un comandante (riposizionare un blocco nell'unità non più a piena forza). Le unità recuperate possono ora muovere e combattere. Le unità di elefanti e carri non possono essere recuperate. Se non hai leader, dai un ordine a 1 unità a tua scelta. (1 carta)



NOTA: le unità non possono guadagnare più blocchi di quelli che avevano all'inizio, ma le unità possono riguadagnare più blocchi se ne hanno persi più di uno. I simboli Leader possono essere utilizzati per recuperare qualsiasi tipo di unità idonea. Un'unità già a piena forza con o adiacente a

Un'unità già a piena forza con adiacente un leader non può mai essere recuperata, indipendentemente dal tiro di dado. Pertanto solo le unità che effettivamente "riquadagnano" un blocco sono considerate pronte ad un comando quando recuperate. Tutti i comandanti sul campo di battaglia possono essere usati per recuperare le unità ridotte.

ESEMPIO: Un comandante è assegnato a un'unità di fanteria media con due blocchi. È adiacente a un'unità leggera amica e a un'unità di elefanti che hanno perso un blocco ciascuna. I dadi per il recupero vengono lanciati e i risultati producono due elmetti di leader e due quadrati rossi di unità pesanti. Ogni risultato dell'elmo può essere utilizzato per sostituire un blocco perso di qualsiasi tipo di unità idonea. Il giocatore sceglie di sostituire entrambi i blocchipersi nell'unità di fanteria media e nessuno nell'unità leggera. L'unità di fanteria media viene recuperata e può ricevere l'ordine di muoversi e combattere, ma l'unità leggera non viene recuperata e non può ricevere ordini. L'unità di elefanti non può essere recuperata. Fortunatamente, il giocatore ha un altro leader che è adiacente a due unità pesanti che hanno perso due blocchi ciascuna. Il giocatore applica un risultato quadrato rosso a ciascuna unità di fanteria pesante adiacente, recuperando un blocco perso in ciascuna unità. Entrambe le unità di fanteria pesante vengono recuperate e possono ricevere l'ordine di muoversi e combattere. Il giocatore aveva la possibilità di applicare entrambi i risultati del quadrato rosso a una sola unità di fanteria pesante; tuttavia, volendo ordinare entrambe le unità, restituisce un solo blocco a ciascuna.

Ordini Unità Montate: Impartisci un ordine ad un numero di unità montate e/o leader in numero minore o pari al Comando. Se non disponi di unità montate, ordina 1 unità a tua scelta. (1 carta)

Command & Colors: Ancients

SCENARI

THE BATTLE OF AKRAGAS - 406 BC

CRIMISSOS RIVER - 341 BC

BAGRADAS - 253 BC

TICINUS RIVER - 218 BC

TREBBIA - 218 BC

LAKE TRASIMENUS - 217 BC

CANNAE - 216 BC

DELTOSA - 215 BC

2ND BATTLE OF
BENEVENTUM - 214 BC

CASTULO - 211 BC

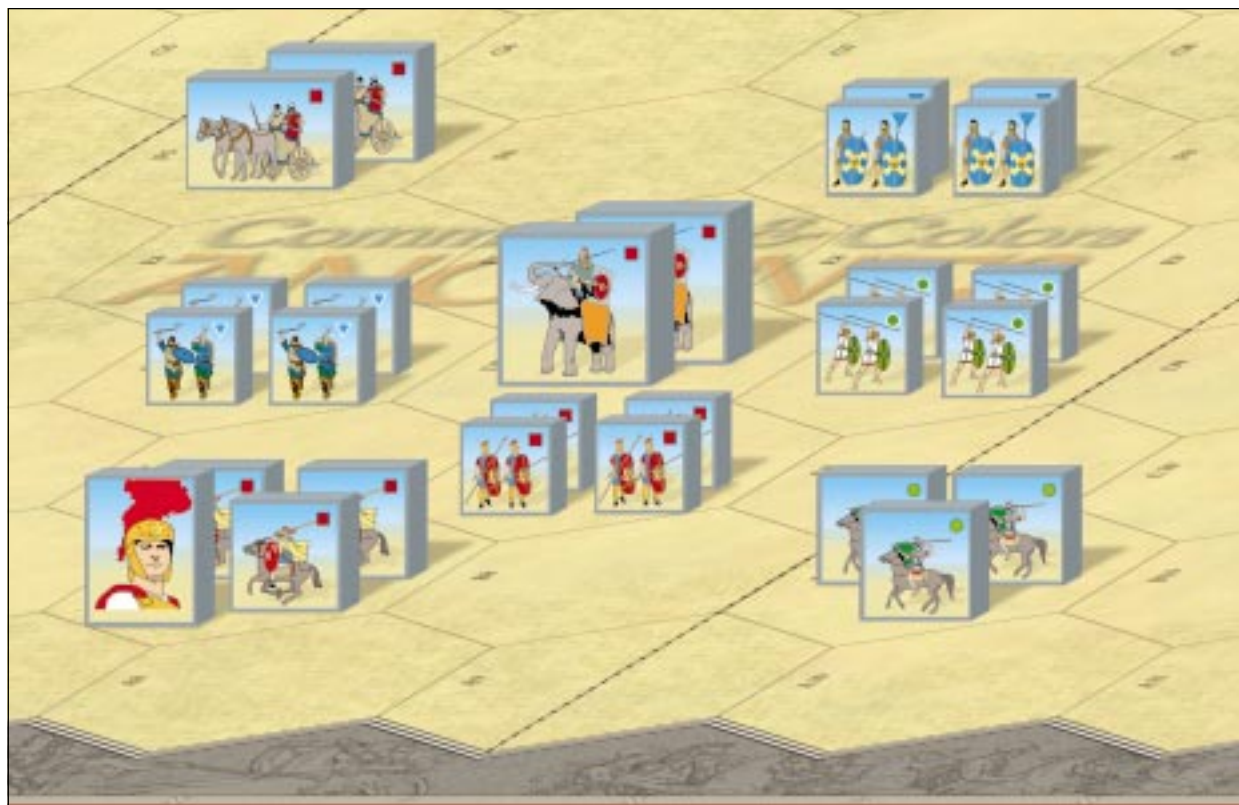
BAECULA - 208 BC

METAURUS - 207 BC

ILIPA - 206 BC

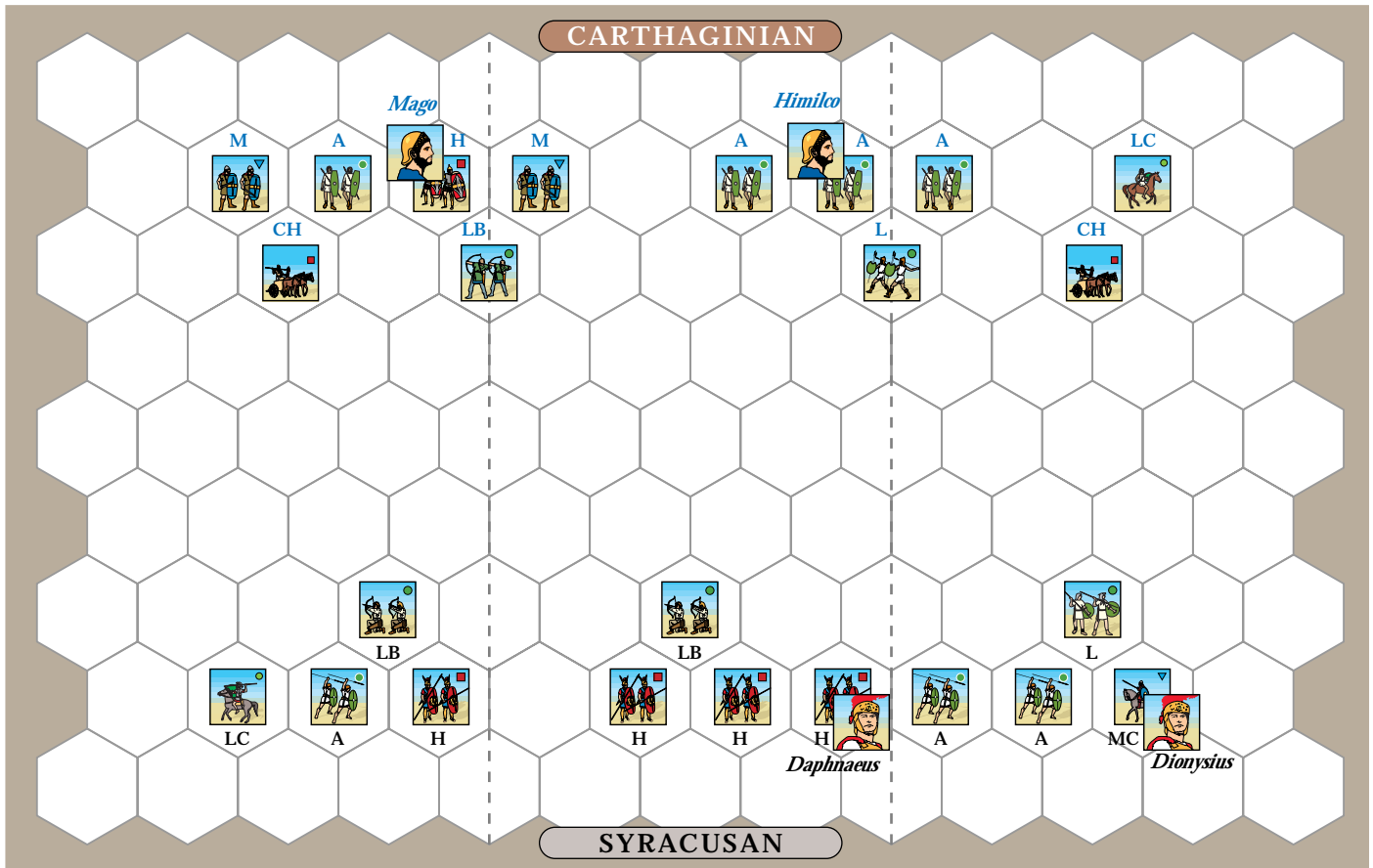
GREAT PLAINS - 203 BC

ZAMA - 202 BC



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente 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.

THE BATTLE OF AKRAGAS – 406 BC



Sfondo storico

È un periodo di violenta competizione tra i Tiranni siracusani (dittatori militari) e Cartagine per il controllo della Sicilia. I Cartaginesi sotto Himilco hanno assediato Akragas, una città alleata di Siracusa, spingendo Daphnaeus e il suo esercito a marciare in suo aiuto. I Cartaginesi divisero il loro esercito in una forza di osservazione di fronte ad Akragas e una forza di blocco inviata per opporsi a Daphnaeus. L'esercito cartaginese era quasi totalmente mercenario, mentre quello di Daphnaeus conteneva fanteria pesante veterana che si rivelò invincibile quando impegnata nella battaglia. I sopravvissuti dell'esercito malmenato di Himilco sono fuggiti al forte costiero che ospitava la forza di osservazione di Mago. Non ci fu nessun inseguimento e nessun'altra battaglia. Le forze di Daphnaeus erano stanche e le forze ad Akragas non fecero sortite. Prima che potesse essere effettuato un altro assalto ai Cartaginesi, la loro marina riuscì a interdire la linea di rifornimento greca, costringendo Daphnaeus a ritirarsi. Akragas cadde otto mesi dopo senza combattere.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

Consiglio di guerra

- Armata cartaginese
- Comandante: Himilco
- 5 Carte Comando
- Armata Siracusana
- Usate i blocchi del romano
- Comandante: Daphnaeus
- 6 Carte Comando
- Muove per primo

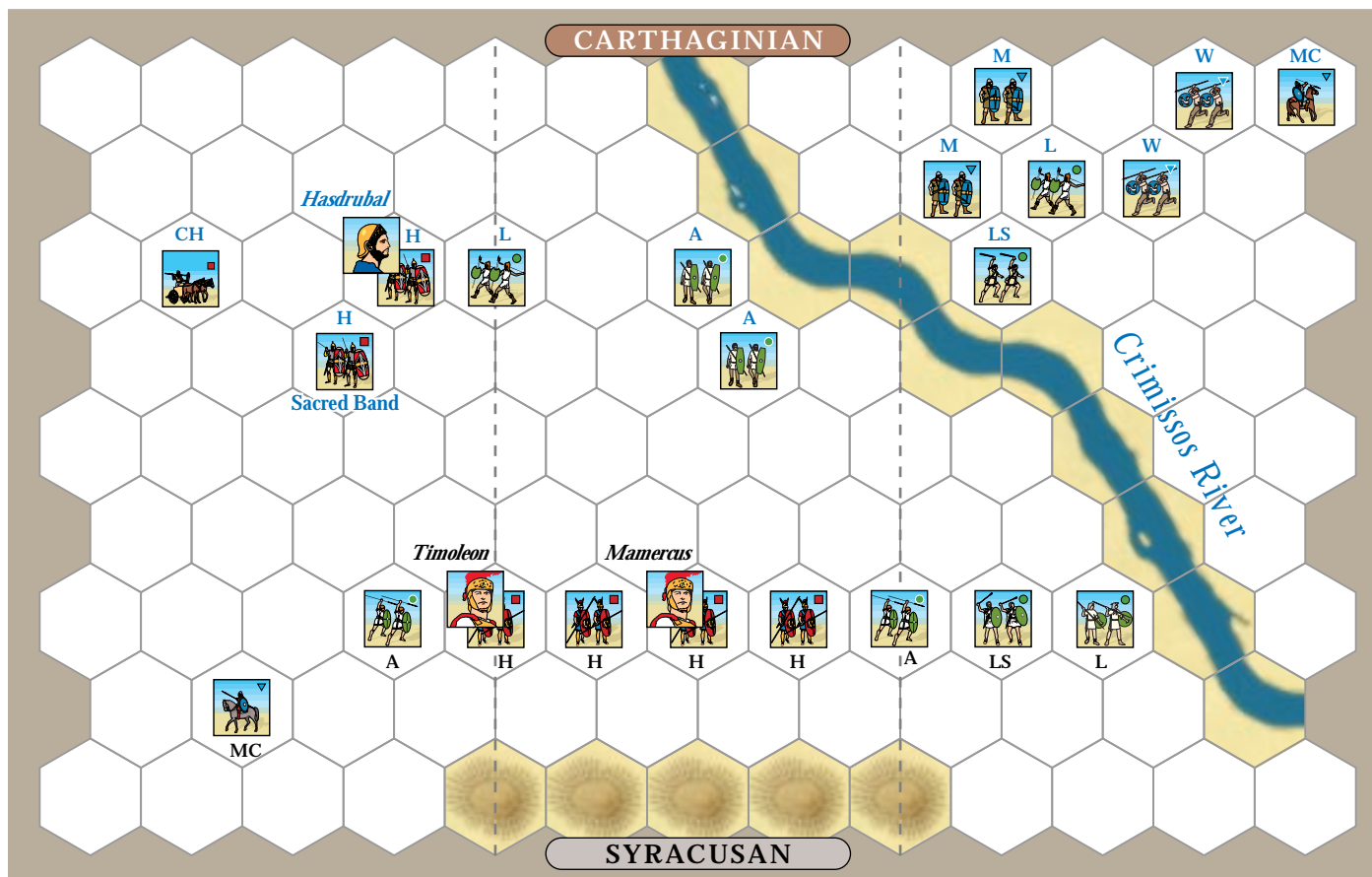
Vittoria

5 bandiere

Regole speciali

Nessuna

CRIMISSIONS RIVER – 341 BC



Sfondo storico

I Cartaginesi appresero dalle precedenti sconfitte in Sicilia che dovevano schierare una propria fanteria pesante affidabile e addestrata. Formarono il Battaglione Sacro, una forza di circa 2.500 Cartaginesi ottimamente addestrati, pari o superiore al meglio che i Greci o i Siracusani potessero schierare. Facevano parte di un grande esercito sotto Asdrubale, avanzando verso est per soggiogare la Sicilia. Ad opporsi a lui con un esercito molto più piccolo c'era l'abile tattico Timoleon. Sempre aggressivo, Timoleon attendeva con ansia l'opportunità di sferrare un duro colpo ai Cartaginesi alle sue condizioni. Ebbe questa possibilità quando, in una mattina nebbiosa, Asdrubale ordinò con noncuranza al suo esercito di attraversare il fiume Crimisso senza preoccuparsi di inviare esploratori (che avrebbero riferito che l'esercito di Timoleon era schierato sulle scogliere appena oltre il fiume). Aspettando che circa la metà dell'esercito cartaginese avesse attraversato, Timoleon scatenò la sua eccellente falange di fanteria pesante contro i cartaginesi sorpresi. La maggior parte dei sopravvissuti fuggirono, ma il Battaglione Sacro rimase in piedi e fu annientata da un numero superiore (aiutata da un improvviso temporale che rallentò i rinforzi cartaginesi nell'attraversare il fiume). Vedendo il disastro che si stava svolgendo attraverso il fiume, il resto dell'esercito di Asdrubale si impaurì e fuggì. La perdita di così tanti soldati ha avuto un effetto orribile su Cartagine. Il Battaglione Sacro fu riformato, ma solo una volta fu spedito di nuovo dall'Africa, e solo per una brevissima campagna.

Consiglio di guerra

Armata cartaginese

- Comandante: Asdrubale
- 5 Carte Comando

Armata Siracusana

- Usate i blocchi del romano
- Comandante: Timoleon
- 5 Carte Comando
- Muove per primo

Vittoria

5 bandiere

Regole speciali

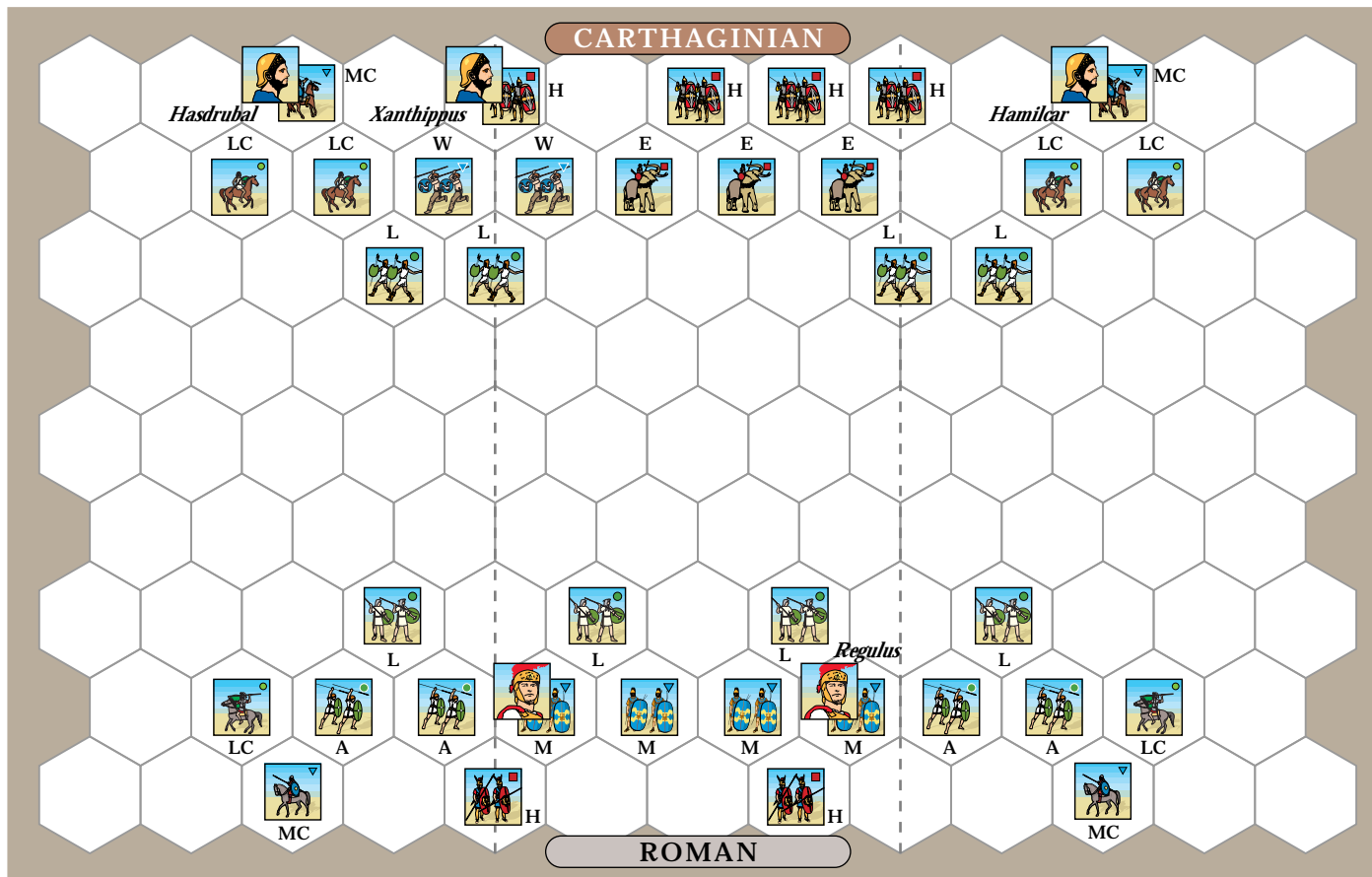
Il fiume Crimissos è guadabile solo nelle cinque curve.

La Banda Sacra cartaginese [Sacred Band] è un'unità speciale. Ponete un blocco di unità speciale (se avete le espansioni) o una bandiera cartaginese per indicarlo. Le sue capacità speciali sono:

- Ottiene un colpo per ogni simbolo di comandante nel Combattimento Ravvicinato. Non è necessario che sia assegnato o adiacente un comandante.
- Ignora una bandiera che subisce.
- Mantiene queste capacità speciali sino a quando non viene totalmente eliminata.

Il blocco di unità speciale o la bandiera cartaginese muove assieme all'unità e non conta come blocco per le perdite. Non è nemmeno trasferibile ad altre unità. Se la Banda Sacra viene eliminata, questo blocco viene rimosso.

BAGRADAS - 253 BC



Sfondo storico

I romani sono sul punto di sconfiggere Cartagine e porre fine alla prima guerra punica. Regulus e un veterano esercito romano sono sbarcati in Africa e, sebbene a corto di cavalleria, hanno sconfitto diverse forze cartaginesi. Disperati, i Cartaginesi si rivolsero a un generale greco altrimenti inoperoso, Xanthippus. Sebbene non fosse alla pari di Alessandro Magno, Xanthippus sapeva almeno come addestrare e comandare un esercito, e questo era abbastanza. L'esercito cartaginese marciò nella valle di Bagradas e Regulus, fiducioso in un'altra vittoria, offrì battaglia. Si rivelò un errore costoso per lui. La cavalleria e gli elefanti cartaginesi misero in rotta la cavalleria romana, quindi si misero sui fianchi e sul retro dell'esercito romano, ora completamente impegnato con la fanteria cartaginese. L'esercito romano si disintegrò. Coloro che sopravvissero hanno raccontato l'orrore di essere invasi da elefanti e cavalleria. Questa vittoria cartaginese prolungò la guerra. Ci vollero diversi anni prima che un esercito romano resistesse e combattesse contro gli elefanti. La lezione più grande - il corretto impiego di un esercito di armi combinato su un esercito in gran parte di fanteria con conseguente vittoria - fu persa dai romani. Lo hanno dovuto reimparare al Trebbia, al Lago Trasimeno e al Cannae.

Consiglio di guerra

- Armata cartaginese
- Comandante: Xanthippus
- 6 Carte Comando
- Muove per primo
- Armata Romana
- Comandante: Regulus
- 4 Carte Comando

Vittoria

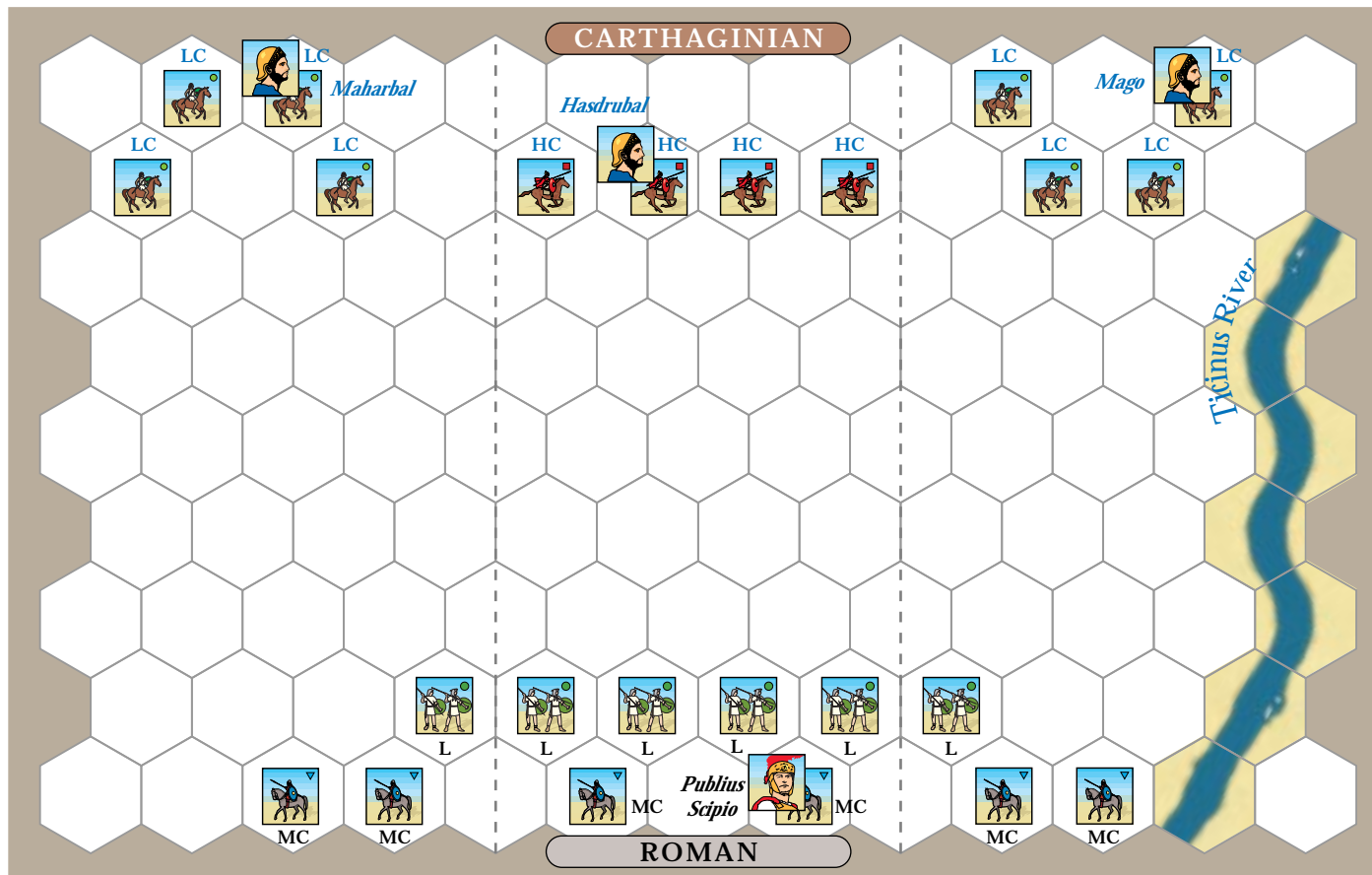
7 bandiere

Regole speciali

Nessuna.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

TICINUS RIVER – 218 BC



Sfondo storico

Annibale ha completato la sua epica marcia attraverso le Alpi, ma nel farlo ha perso la metà dei suoi soldati. Il console nella Gallia meridionale, Publius Scipio, ha seguito l'avanzata di Annibale seguendo la rotta costiera. Intercetta Annibale nel Nord Italia mentre sta ricostruendo il suo esercito con reclute galliche. Nessuno dei due comandanti è disposto a portare avanti una battaglia comune, ma Scipio fa avanzare le sue truppe leggere e la sua cavalleria, ignaro di quanto fosse migliore la cavalleria cartaginese della sua. Annibale contrattacca con la sua cavalleria, compreso la temibile cavalleria leggera numidica. Annibale dà a Scipio una lezione di tattica. La sua cavalleria pesante si schianta contro la fanteria leggera, trascinando la cavalleria romana nella lotta. A quel punto, i Numidi colpirono entrambi i fianchi, scacciando la disorganizzata cavalleria sopravvissuta, ferendo Publius Scipio. Un abile romano ora sapeva quanto fosse formidabile l'esercito di Annibale. Sfortunatamente, altri tre consoli romani inetti avrebbero perso migliaia di soldati romani a La Trebbia, al Lago Trasimeno e a Cannae perché non avevano ascoltato gli avvertimenti.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

Consiglio di guerra

- Armata cartaginese
- Comandante: Annibale
 - 5 Carte Comando
 - Muove per primo
- Armata Romana
- Comandante: Publius Scipio
 - 4 Carte Comando

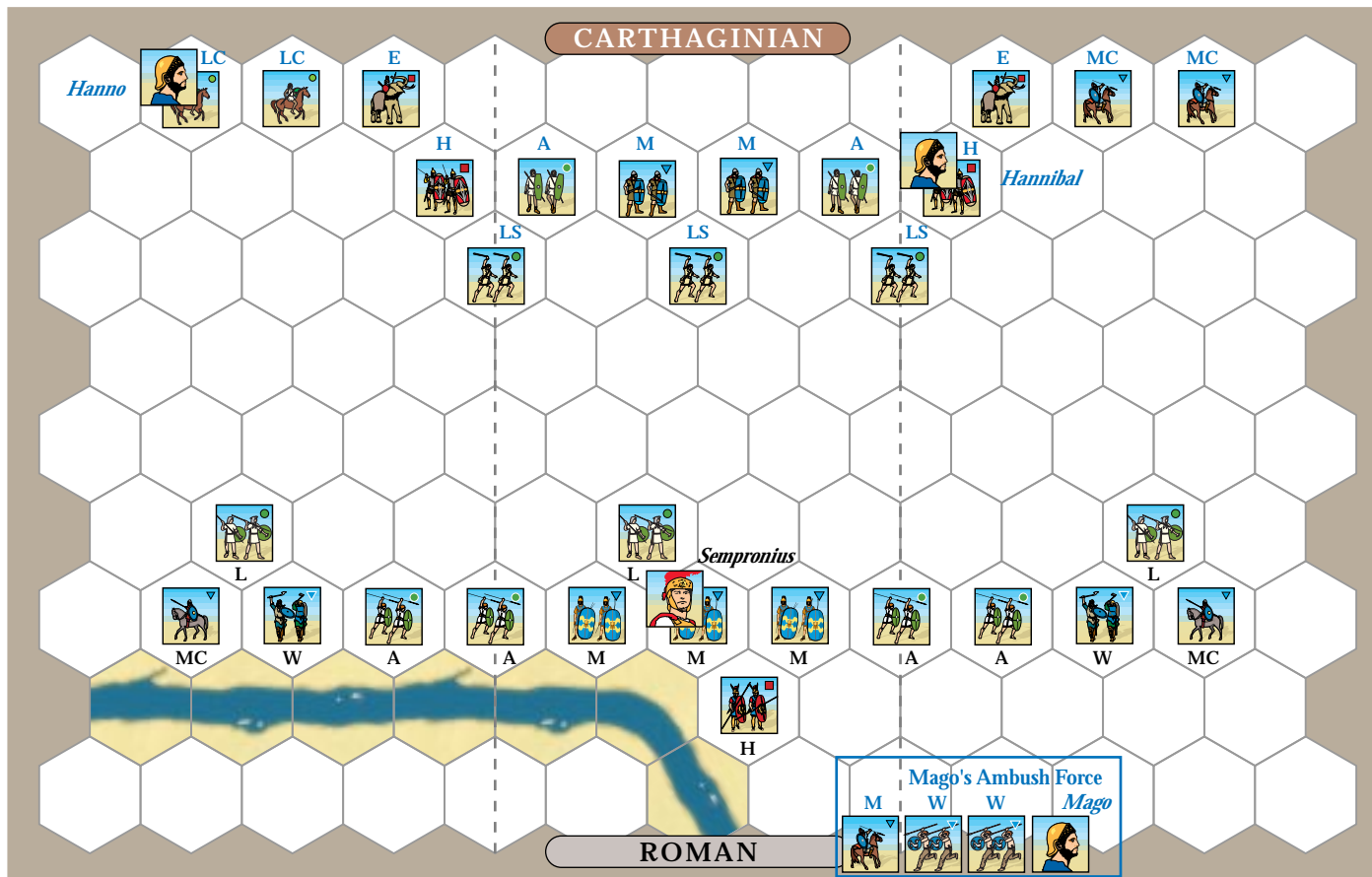
Vittoria

6 bandiere

Regole speciali

Il fiume Ticinus non è guadabile.

TREBBIA – 218 BC



Sfondo storico

Dopo la battaglia sul fiume Ticino, Annibale affrontò presto un intero esercito romano sotto il console Sempronius. Tanto vanitoso quanto inetto, Sempronius voleva una vittoria per concludere il suo anno da Console. Non ricevette consigli cautelari dal ferito Publius Scipio, ma mandò invece il suo esercito, freddo e affamato, attraverso le gelide acque del Trebbia per ingaggiare l'esercito di Annibale dall'altra parte. Annibale aveva preparato la prima di molte trappole per i romani incauti: aveva nascosto suo fratello Mago e una forza scelta di cavalleria e fanteria in un burrone. I romani non li scoprirono mentre passavano. Nonostante il freddo e la fame, la fanteria romana se la cavava bene contro la linea principale di Annibale. Il distaccamento di Mago emerse dal nascondiglio e colpì alle spalle i romani, e il tempo divenne notevolmente più freddo. Assaliti da due lati, e ora letteralmente congelati a morte, i romani si sfaldarono. Molti morirono tentando di riattraversare il Trebbia. L'esercito di due doppie legioni di Sempronius fu effettivamente distrutto.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

Consiglio di guerra

Armata cartaginese

- Comandante: Annibale
- 5 Carte Comando

Mago's ambush force = forza in imboscata di Mago

Armata Romana

- Comandante: Sempronius
- 5 Carte Comando
- Muove per primo

Vittoria

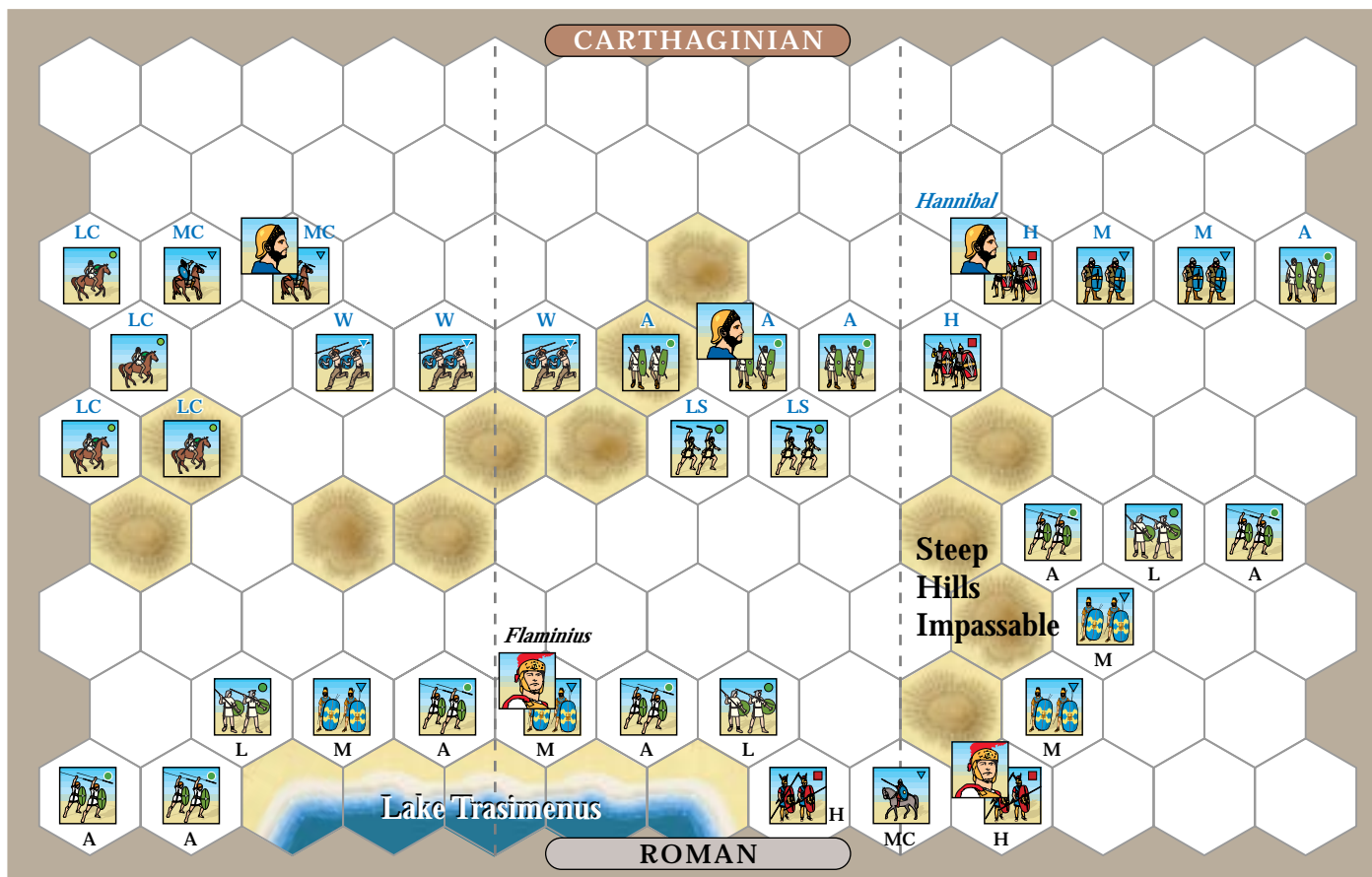
7 bandiere

Regole speciali

Il fiume Trebbia è guadabile.

La forza in imboscata di Mago può ricevere ordini con il gioco di una carta "Comando" dopo il primo turno cartaginese. Quelle di "Comando Ispirato" la fanno entrare nella sezione corrispondente, quella di "Comando qualsiasi Sezione" la fa entrare a scelta del cartaginese. Ognuna delle unità della forza viene posta nel bordo mappa dalla parte romana. Mago può essere posto con qualsiasi di queste unità. Questo esagono conta come il primo di movimento per il turno. Se devono ritirarsi queste unità, verso il bordo mappa cartaginese.

LAKE TRASIMENUS – 217 BC



Sfondo storico

Gran parte del “genio” di Annibale per la guerra risiedeva nella sua capacità di misurare le capacità e le intenzioni dei suoi avversari. Il suo avversario nel 217 aC fu il console romano Gaio Flaminius, un patrizio vanitoso e incompetente.

Armato di questa conoscenza, Annibale decise di tendere una trappola al suo avversario devastando la campagna per spronare Flaminius all’azione. Fedele alla sua figura Flaminius si precipitò a capofitto all’inseguimento di Annibale, facendo marciare il suo esercito attraverso la stretta gola vicino al Lago Trasimeno, dove l’esercito di Annibale era in agguato.

Annibale inserì la sua fanteria veterana come forza di blocco, nascondendo la sua fanteria leggera e cavalleria sulle colline.

All’alba del giorno della battaglia, una fitta nebbia coprì l’area: Flaminius aiutò ulteriormente i piani di Annibale trascurando di inviare esploratori. L’avanguardia romana sbattè nella forza di blocco cartaginese e la battaglia si animò. Quasi immediatamente i Cartaginesi in agguato scesero dalle colline e caddero sulla colonna romana prima che i soldati avessero il tempo di schierarsi. Flaminius morì all’inizio dei combattimenti; più della metà del suo esercito morì insieme a lui, nei combattimenti disperati o annegando nel tentativo di scappare. È stato interessante notare che l’unica parte dell’esercito di Flaminius a fuggire intatta era l’avanguardia: quei soldati si sono fatti strada attraverso la migliore fanteria di Annibale per farlo. Non fu certo per mancanza di coraggio che l’esercito romano andò incontro al disastro al Lago Trasimeno.

Consiglio di guerra

Armata cartaginese

- Comandante: Annibale
- 5 Carte Comando
- Muove per primo

Armata Romana

- Comandante: Flaminius
- 2* Carte Comando

Vittoria

6 bandiere

Regole speciali

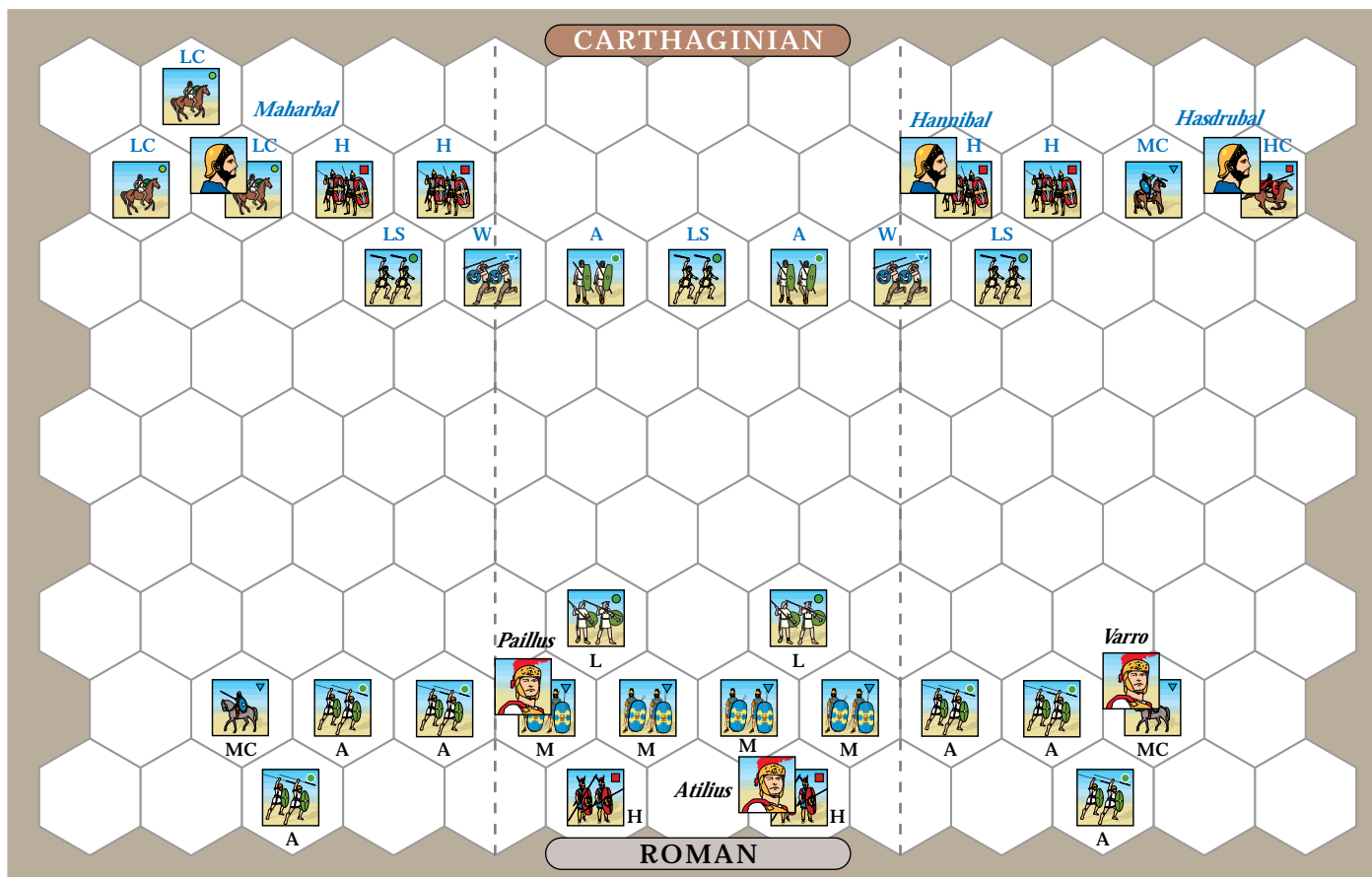
Il lago Trasimeno è intransitabile.

I quattro esagoni di collina ripida sono intransitabili (hanno la scritta “steep hills impassable”)

* Il romano inizia con 2 carte comando. Nel turno 1 ne gioca una e ne pesca due. Nel turno 2 ne gioca una e ne pesca due. Nel turno 3 ne gioca una e ne pesca una. Il comando romano resta a 4 carte per il resto della battaglia.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

CANNAE - 216 BC



Sfondo storico

Ora, pienamente consapevoli della minaccia rappresentata da Annibale, i romani radunarono un esercito davvero grande, forse fino a 80.000 uomini, guidato da due consoli e due proconsoli. Sfortunatamente, il giorno della battaglia, l'incompetente console Varro deteneva il comando e decise di attaccare Annibale, che aveva piazzato il suo esercito in una posizione che negava il vantaggio numerico dei romani: scogliere su un fianco e il fiume Aufido sull'altro. Imperterrito, Varro ha semplicemente ammassato le sue legioni una dietro l'altra nell'area ristretta e ha lanciato la massa a capofitto nel centro cartaginese. Avanzarono in un'altra trappola. Annibale aveva schierato la sua eccellente cavalleria e fanteria pesante sulle ali, lasciando la sua fanteria media e le forze celtiche al centro. L'avanzata romana respinse effettivamente il centro cartaginese e inflisse perdite, ma nel frattempo la cavalleria cartaginese aveva messo in rotta la cavalleria romana su entrambi i fianchi e si era avvicinata alle retrovie dell'esercito romano mentre la fanteria pesante avanzava su entrambi i fianchi romani. Circondati e incapaci di manovrare, i soldati romani furono massacrati a migliaia e l'esercito fu distrutto. Cannae fu la più grande sconfitta militare di Roma e la più grande vittoria di Annibale.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

Consiglio di guerra

Armata cartaginese

· Comandante:

Annibale

· 6 Carte Comando

Armata Romana

· Comandante: Varro

· 4 Carte Comando

· Muove per primo

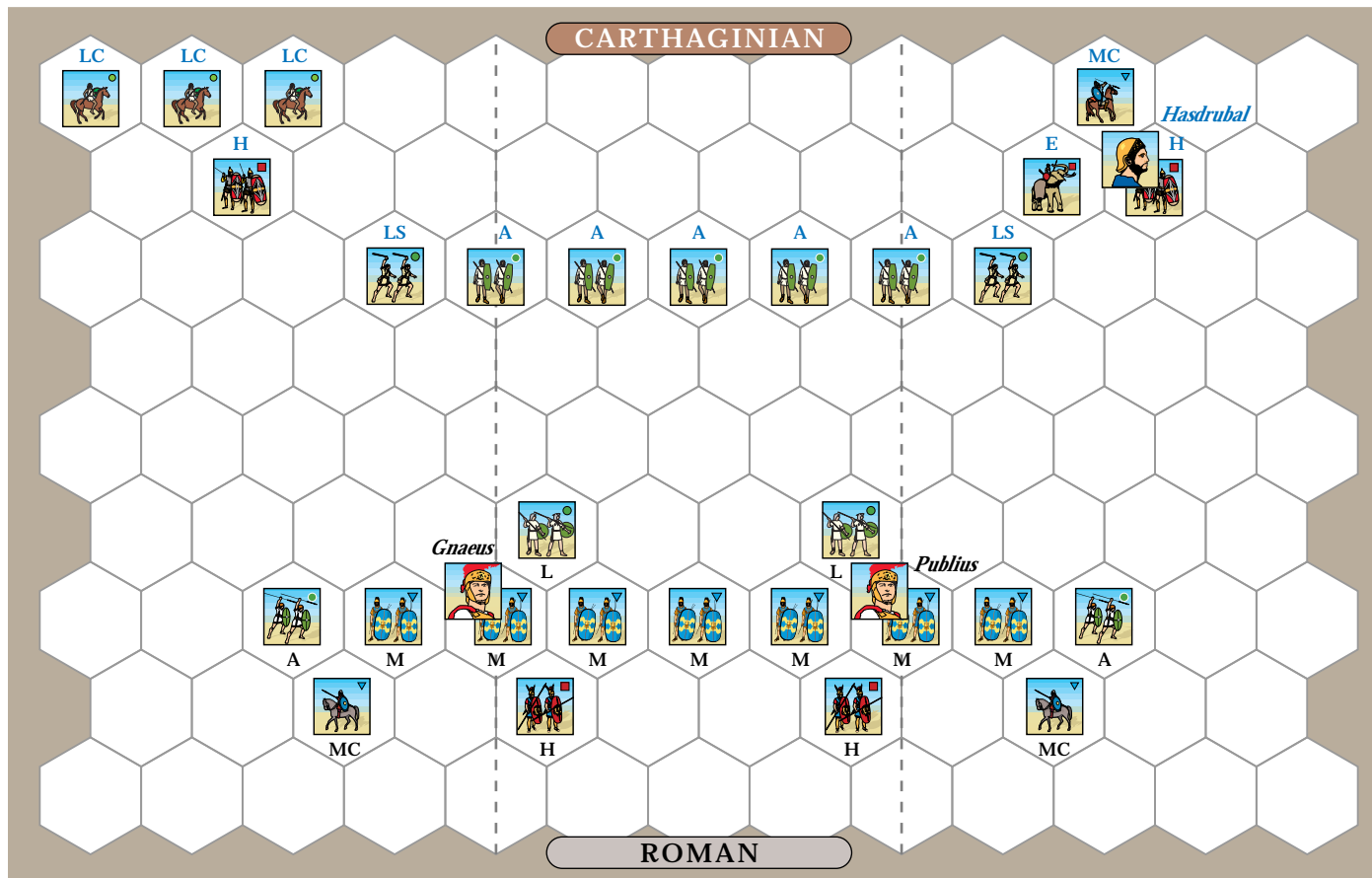
Vittoria

7 bandiere

Regole speciali

Nessuna.

DERTOSA - 215 BC



Sfondo storico

Dopo Cannae, Roma ha lottato per ricostruire i suoi eserciti, ma aveva bisogno di tempo. In Spagna, il fratello di Annibale, Asdrubale, comandò un esercito abbastanza grande da permettere eventualmente a Cartagine di vincere la guerra, se si fosse unito ai veterani vittoriosi di Annibale. Sulla sua strada, tuttavia, c'erano le legioni di due capaci (finalmente) consoli, i fratelli Gnaeus e Publius Scipio. Entrambi conoscevano Cannae, ma sentivano che l'unico modo per impedire l'accerchiamento era quello di rompere rapidamente il centro cartaginese. Quando la battaglia iniziò, le legioni romane attaccarono ferocemente il centro cartaginese, ma, a differenza di Cannae, c'era abbastanza cavalleria romana per tenere i fianchi. Mancando la superiorità della cavalleria (e il genio tattico di suo fratello), Asdrubale non fu in grado di circondare i romani prima che sfondassero il suo centro. La sua cavalleria si unì alla ritirata, lasciando al suo destino la splendida fanteria pesante. A Roma fu concesso il tempo necessario per vivere e combattere un altro giorno. Otto anni dopo, Asdrubale riuscì finalmente a marciare verso l'Italia, ma perse sia il suo esercito che la vita al Metauro.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

Consiglio di guerra

Armata cartaginese

- Comandante: Asdrubale

- 4 Carte Comando

Armata Romana

- Comandante: Gnaeus & Publius Scipio

- 6 Carte Comando

- Muove per primo

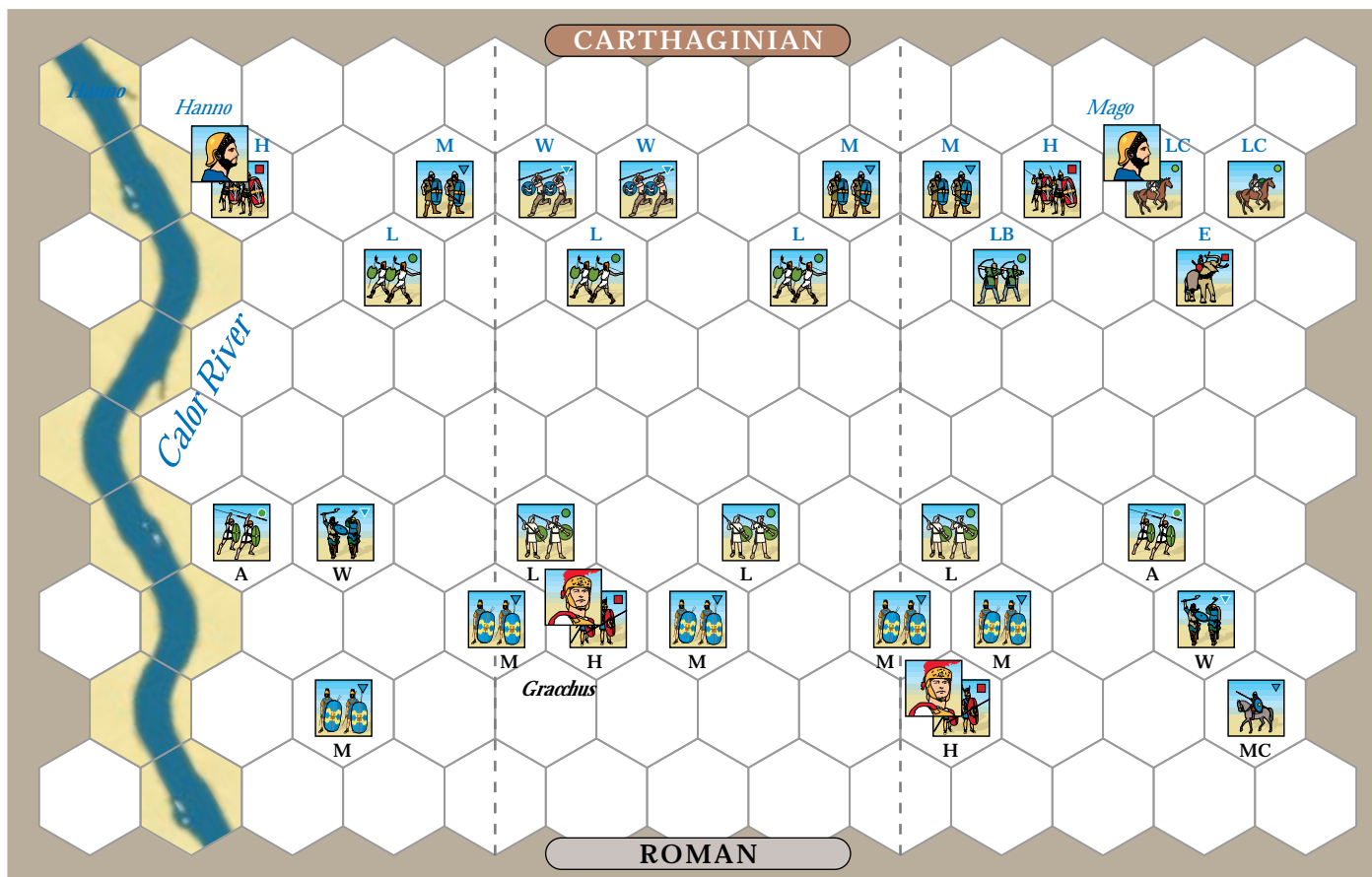
Vittoria

6 bandiere

Regole speciali

Nessuna.

2ND BATTLE OF BENEVENTUM - 214 BC



Sfondo storico

Alla disperata ricerca di manodopera per sostituire le perdite a Cannae, i romani trovarono una soluzione unica. Formarono due legioni di schiavi. Furono dati al Console Gracchus che ne vide il potenziale e li addestrò bene. Due anni dopo, ancora sotto il suo comando, queste legioni ingaggiarono un esercito cartaginese al comando di Hanno. Gracchus emanò un decreto ai suoi uomini prima della battaglia: libertà a qualsiasi soldato che riportasse una testa cartaginese. L'attacco romano iniziò bene, ma non appena i Cartaginesi iniziarono a cadere, decine di truppe di Gracchus ruppero i ranghi per decapitare i cadaveri. Di fronte a un esercito in disintegrazione, Gracchus corresse il suo errore modificando il suo decreto per "vincere la battaglia e assicurarsi la libertà". I soldati schiavi si riformarono rapidamente e spazzarono via tutti davanti a loro. È interessante notare che questi soldati hanno dato la loro lealtà a Gracchus, non a Roma. Quando fu ucciso pochi anni dopo, la maggior parte dei soldati di queste legioni disertò.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

Consiglio di guerra

Armata cartaginese

- Comandante: Hanno
- 4 Carte Comando

Armata Romana

- Comandante Gracchus
- 4* Carte Comando
- Muove per primo

Vittoria

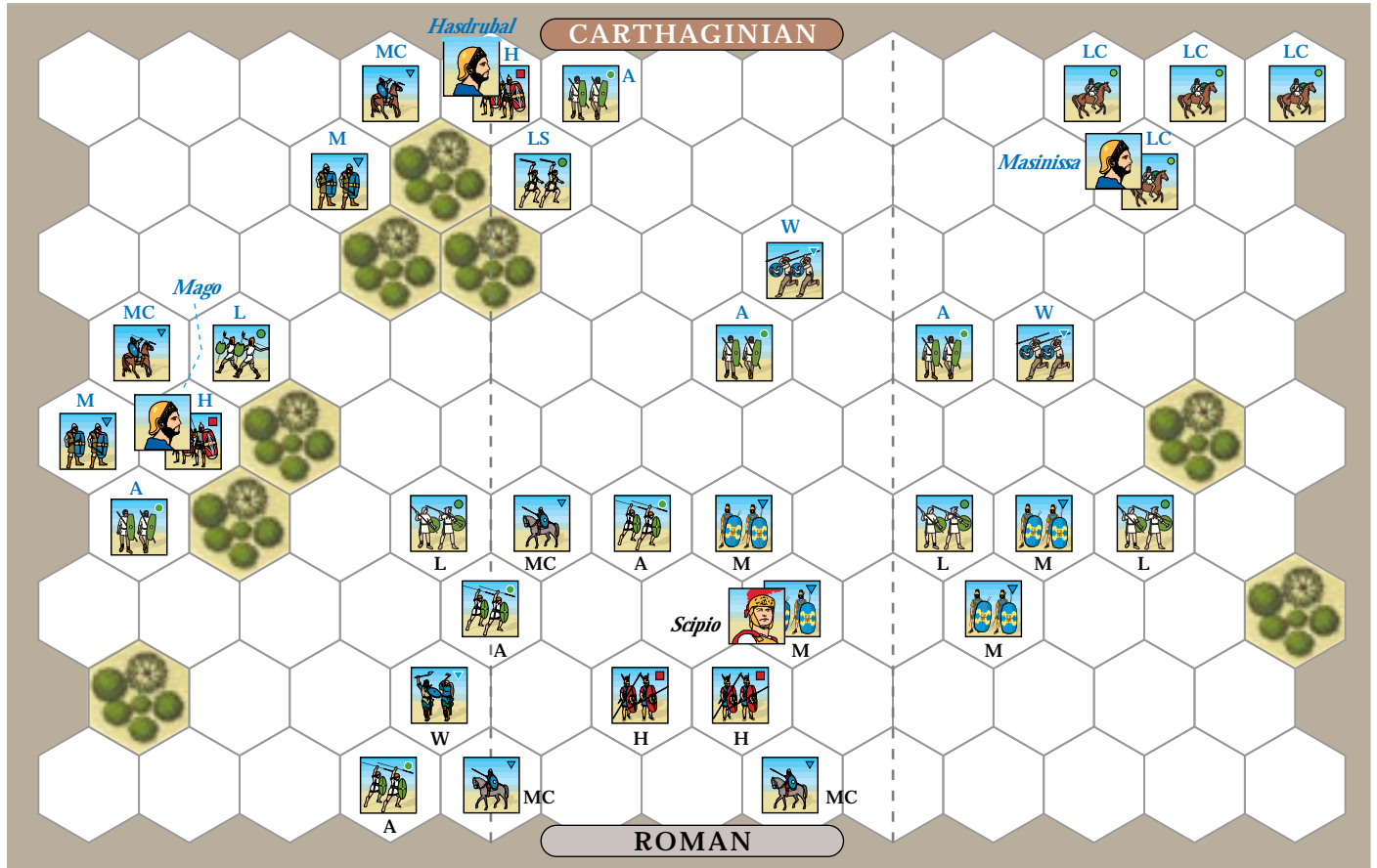
7 bandiere

Regole speciali

Il fiume Calor non è guadabile.

* Quando il romano ottiene la terza bandiera di vittoria, pesca immediatamente due carte comando, quindi il suo comando passa a 6 carte per il resto della battaglia.

CASTULO - 211 BC



Sfondo storico

Il tempo scade per Publius Scipio. Dopo diversi anni di ininterrotti successi, i fratelli Scipio dividono avventatamente i loro eserciti per sconfiggere i Cartaginesi. Mentre l'esercito di Publius si avvicina a Castulo, si rende conto che sta affrontando un numero superiore di cartaginesi e rischia di essere circondato. Marciando tutta la notte, le sue truppe attaccano un piccolo distaccamento di 7500 guerrieri celti-iberici sotto Indibilis bloccando la linea di ritirata romana. Resistono abbastanza a lungo perché la Masinissa numidica e la sua cavalleria numidica d'élite si uniscono al combattimento. L'esercito di Scipio non è abbastanza forte da sconfiggere rapidamente entrambe le forze, e ora gli eserciti cartaginesi di Mago e Asdrubale arrivano sul campo, circondando e distruggendo l'esercito romano. Publius Scipio viene ucciso nel combattimento. Poco dopo, il figlio di Publius Scipio arriva in Spagna, ricostruisce e riqualifica l'esercito romano e vince le battaglie di Baecula e Ilipa, vendicando la morte di suo padre e suo zio.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

Consiglio di guerra

Armata cartaginese

- Comandante: Asdrubale Gisgo
- 5 Carte Comando

Armata Romana

- Comandante Publius Scipio
- 5 Carte Comando
- Muove per primo

Vittoria

8 bandiere

Regole speciali

Se il comandante romano Publius Scipio viene eliminato, il cartaginese vince immediatamente.

Un'unità romana che esce dal bordo mappa cartaginese, da un esagono della sezione centrale o destra del romano, conta come una bandiera di vittoria. L'unità viene rimossa dal gioco.

BAECULA – 208 BC



Sfondo storico

Publius Cornelius Scipio ereditò il coraggio del padre ucciso, ma ebbe anche l'intelligenza per modificare la dottrina tattica romana standard. Ricostruendo e riqualificando le legioni in Spagna, le rese molto più flessibili tatticamente di qualsiasi altra legione romana. Per prima cosa mise in pratica questo addestramento a Baecula dove Asdrubale, il fratello di Annibale, aveva schierato il suo esercito in una forte posizione difensiva in cima a una collina: truppe leggere sul davanti; truppe pesanti in riserva nei campi. La pratica romana tradizionale avrebbe mandato le legioni direttamente sulle colline. Scipio, tuttavia, mise la sua fanteria legionaria su ciascun fianco e avanzò le sue truppe leggere al centro. Quando la battaglia fu iniziata, Asdrubale scoprì di essere stato già messo alle corde. Se avesse avanzato con la sua fanteria pesante, per supportare le truppe leggere, le legioni romane su ciascun fianco avrebbero circondato il suo intero esercito. Sapendo che il suo esercito era urgentemente necessario in Italia, Asdrubale ritirò i suoi fanti pesanti e lasciò lì le truppe leggere per disperdersi o morire sul posto. Pur non essendo una vittoria completa, Scipio aveva battuto un buon esercito cartaginese senza le pesanti perdite che si sarebbero verificate in un tradizionale assalto frontale romano.

Consiglio di guerra

Armata cartaginese

- Comandante: Asdrubale
- 4 Carte Comando

Armata Romana

- Comandante Publius Scipio
- 6 Carte Comando
- Muove per primo

Vittoria

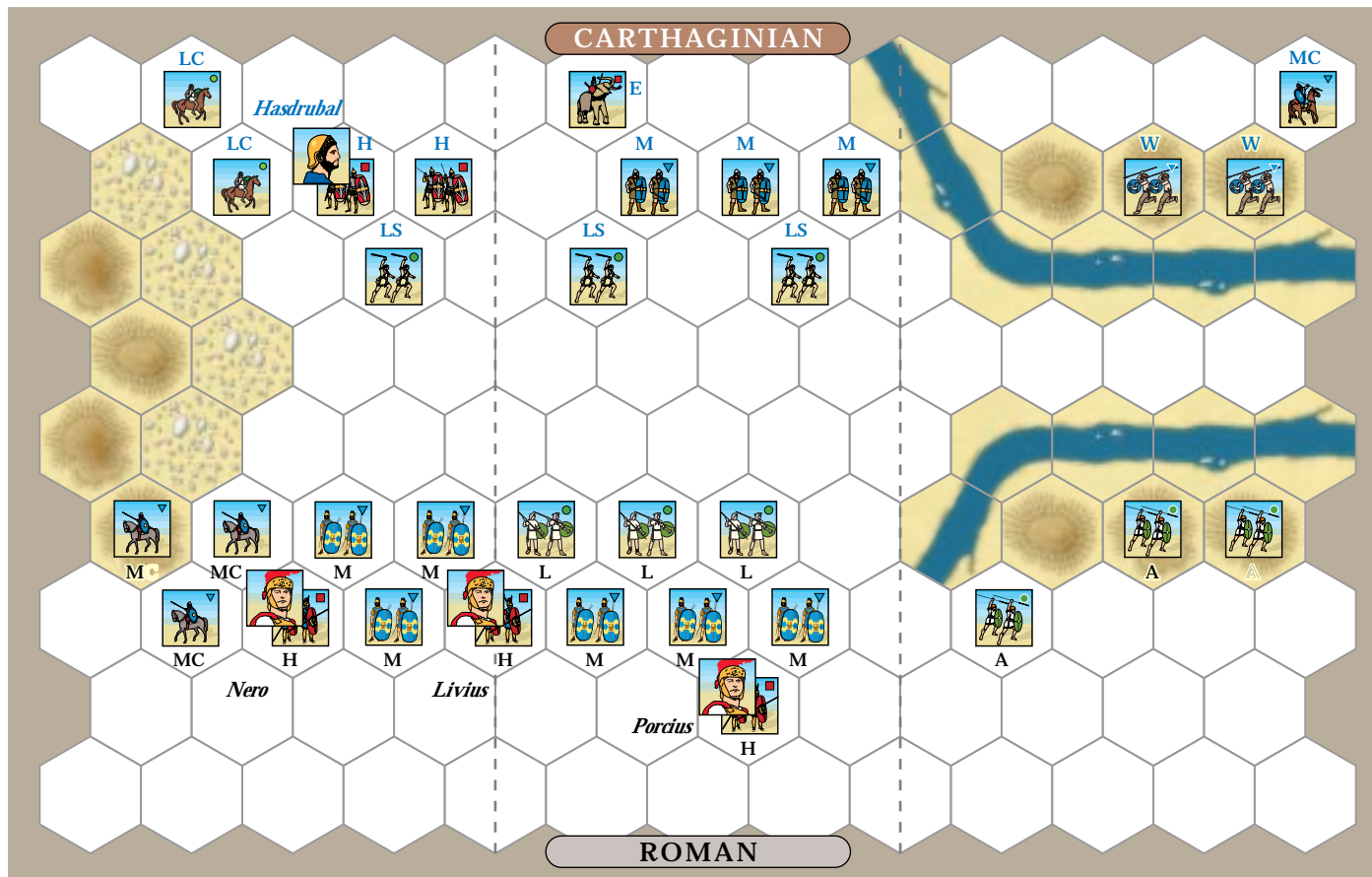
6 bandiere

Regole speciali

Un'unità romana che cattura (entra) in un esagono di campo ottiene una bandiera di vittoria. L'unità deve fermarsi nell'esagono, non muoversi solo attraverso. Un esagono di campo può essere catturato una sola volta, e la bandiera che si ottiene per questo non può essere persa.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

METAURUS - 207 BC



Sfondo storico

Nel 207 aC, Roma ha un grosso problema: Asdrubale e il suo esercito dalla Spagna si trovano nell'Italia settentrionale, avanzando per unirsi ad Annibale e possibilmente vincere la guerra. Anche i Cartaginesi hanno un problema. I romani sanno che Asdrubale sta arrivando, ma Annibale no. A sud, il Console Nerone e il suo esercito rimangono vicini all'esercito di Annibale. Prendendo un rischio audace, Nerone lascia parte del suo esercito per convincere Annibale che non sta succedendo nulla. Con un'epica marcia forzata, in sei giorni si unisce ai romani avversari di Asdrubale, dando loro un vantaggio di numero. Asdrubale cerca di ritirarsi, ma il Metaurus allagato gli blocca la strada. Deve mantenere la sua posizione con i suoi affidabili spagnoli e africani e i suoi "alleati" gallici che stanno rapidamente disertando. Nerone è anche l'eroe della battaglia, che fa marciare le sue truppe d'élite per scaraventarsi sull'esposta destra cartaginese. La linea cartaginese si sgretola; la maggior parte della fanteria affidabile viene massacrata e Asdrubale, vedendo che la battaglia è perduta, cavalca verso una formazione romana fino alla morte. Tornando a sud, Nerone ora fa conoscere ad Annibale la vera situazione: ha gettato la testa di Asdrubale nell'accampamento di Annibale. Questa battaglia decisiva segnò l'inizio della fine per Annibale in Italia e per le possibilità di vittoria della guerra di Cartagine.

Consiglio di guerra

- Armata cartaginese
- Comandante: Asdrubale
- 4 Carte Comando
- Armata Romana
- Comandante: Nerone
- 6 Carte Comando
- Muove per primo

Vittoria

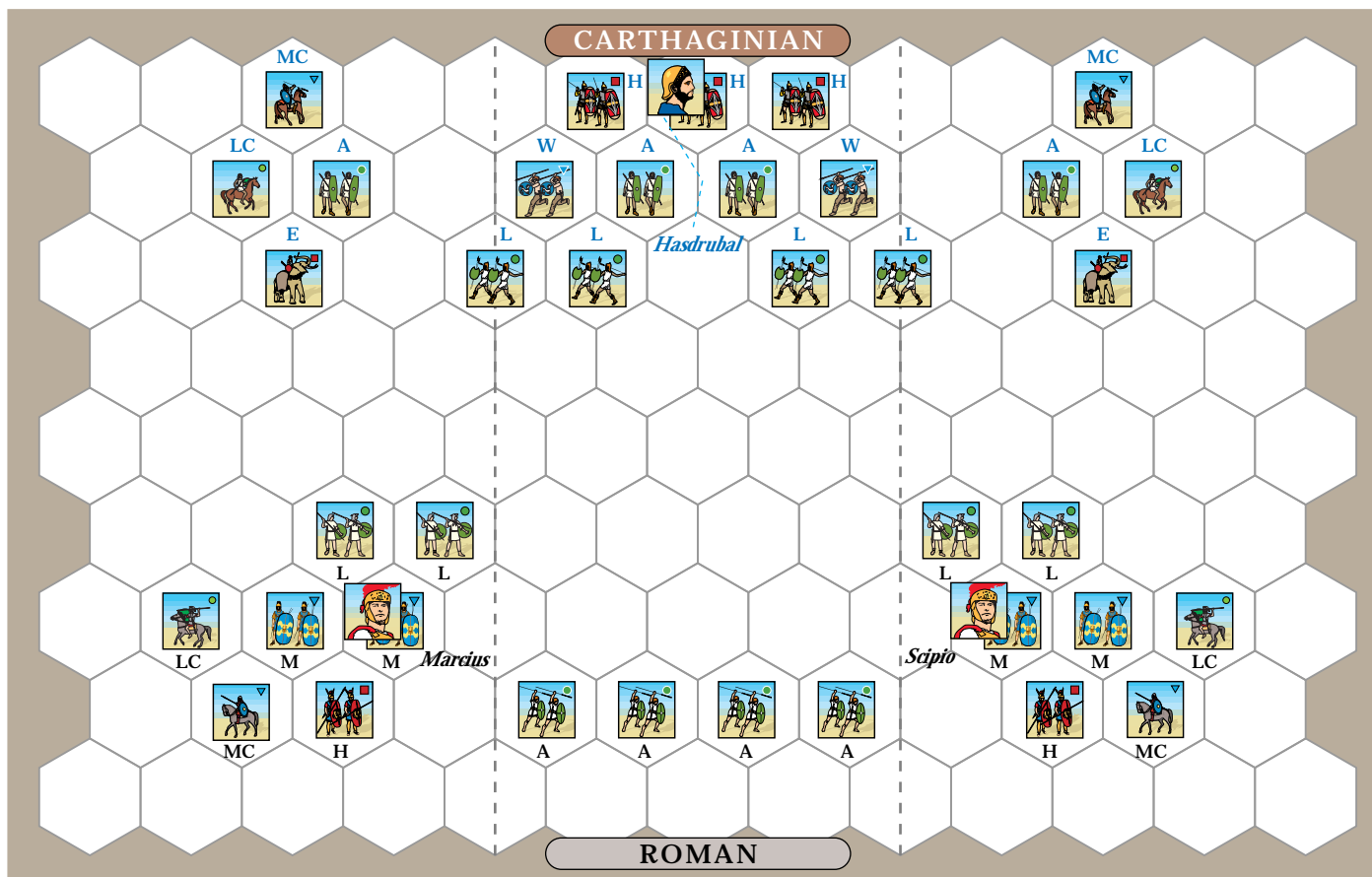
7 bandiere

Regole speciali

I due ruscelli sono guadabili.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

ILIPA - 206 BC



Sfondo storico

La partenza di Asdrubale lasciò solo due eserciti cartaginesi in Spagna sotto comandanti mediocri (Asdrubale - sì un altro, e Mago). Scipio fece progressi costanti contro di loro, assicurando il territorio e spingendo molte tribù spagnole a passare dalla parte romana. Costretti a dare battaglia o a rinunciare alla Spagna, la loro provincia più preziosa, gli eserciti cartaginesi si unirono e presero posizione nelle pianure fuori Ilipa. Per tre giorni entrambi gli eserciti si schierarono con la loro fanteria pesante al centro e truppe leggere su ciascuna ala. Scipio presumeva che i Cartaginesi avrebbero continuato a schierarsi in questo modo e aveva ragione. Il quarto giorno mandò truppe leggere e cavalleria ad attaccare l'accampamento cartaginese. Asdrubale rispose schierando il suo esercito con i fanti pesanti al centro. Solo dopo che la difesa romana si ritirò vide i romani schierati con fanteria legionaria su entrambe le ali e truppe spagnole più truppe leggere al centro. La cavalleria e le legioni romane si schierarono rapidamente e iniziarono a distruggere entrambe le ali leggere cartaginesi. Asdrubale non fu in grado di inviare alcuna unità pesante per sostenere le ali perché avrebbe aperto dei buchi al centro attraverso i quali i romani si sarebbero riversati per distruggere il suo esercito. Entrambe le ali cartaginesi si disintegrarono e le eccellenti truppe pesanti al centro stavano affrontando la sconfitta fino a quando un provvidenziale temporale permise ad alcuni di loro di fuggire. L'esercito cartaginese combinato fu distrutto come forza combattente e la Spagna ora apparteneva a Roma.

Scipio in seguito attraversò l'Africa dove le sue vittorie a Great Plains e Zama gli avrebbero fatto guadagnare il titolo di "Africanus".

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

Consiglio di guerra

- Armata cartaginese
 ·Comandante: Asdrubale Giso
 ·4 Carte Comando
 Armata Romana
 ·Comandante Scipio
 ·6 Carte Comando
 · Muove per primo

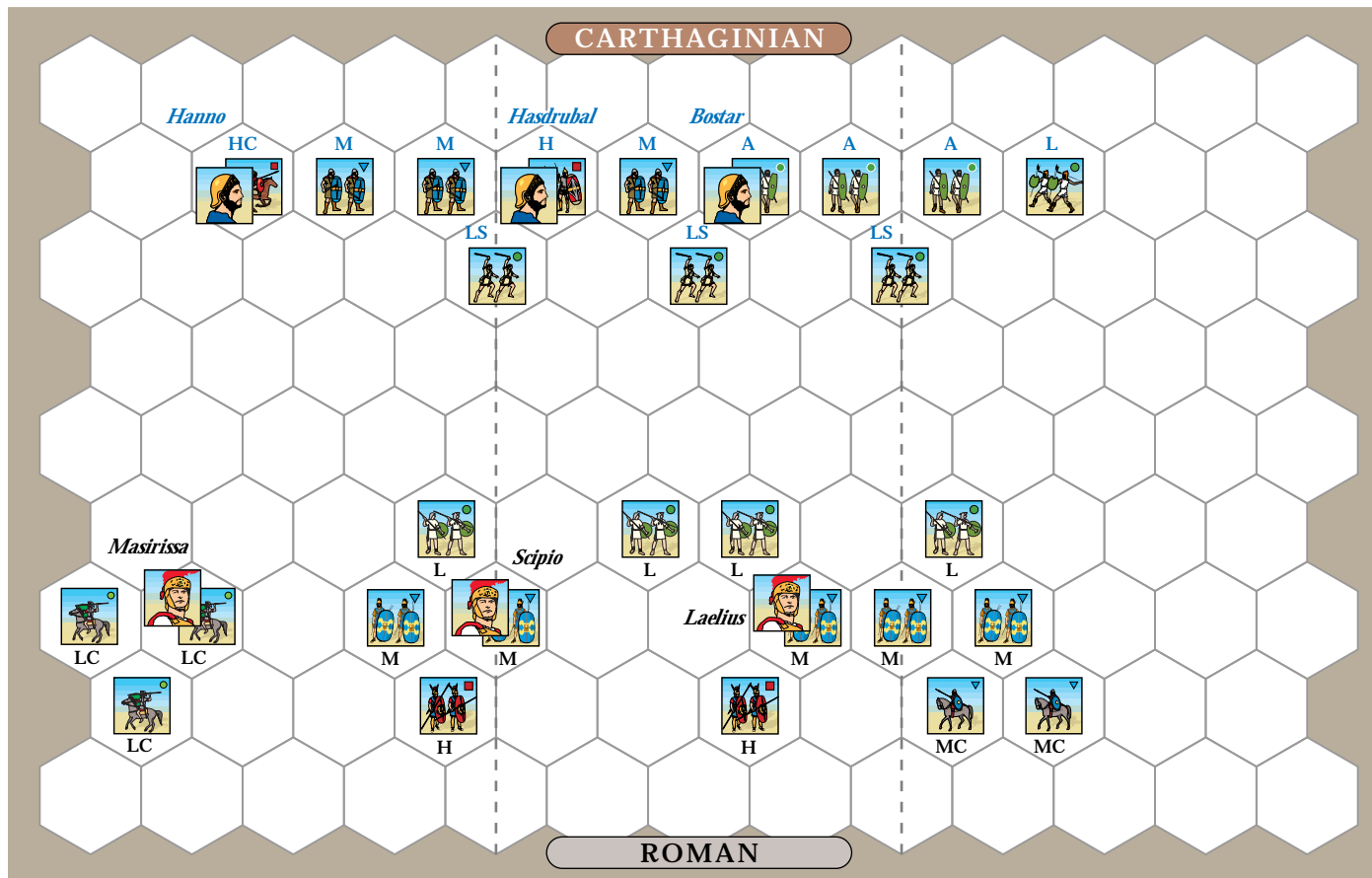
Vittoria

7 bandiere

Regole speciali

Nessuna.

GREAT PLAINS – 203 BC



Sfondo storico

Scipio, vincitore di Baecula e Ilipa, ha condotto il suo esercito, temprato dalla battaglia in Africa, ha posto sotto assedio la città di Utica. Il grande condottiero della cavalleria Numidia, Masinissa, è passato dalla parte romana. Mentre l'assedio continua, i Cartaginesi formano un grande, ma inesperto esercito. In fretta, i Cartaginesi, avanzano per sollevare l'assedio. Scipio lascia una forza d'assedio e incontra il più grande esercito cartaginese nelle Grandi Pianure. Dopo due giorni di schermaglie, Scipio inizia la battaglia, inviando Masinissa e la sua eccellente cavalleria contro il fianco destro cartaginese mentre la fanteria legionaria, superbamente addestrata, si muove per avvolgere il fianco sinistro cartaginese. Inizialmente, il centro cartaginese scarsamente addestrato regge, ma le truppe meglio addestrate di Scipio travolgono rapidamente entrambi i fianchi. Percependo l'approssimarsi del disastro, il centro cartaginese si sgretola. L'intero esercito cartaginese si disintegra e subisce pesanti perdite mentre i sopravvissuti tornano a Cartagine. Scipio torna all'assedio di Utica e i disperati Cartaginesi si rivolgono alla loro ultima speranza: Annibale. Richiamano il loro più grande generale dall'Italia. L'anno successivo, la battaglia finale della seconda guerra punica (Zama) sarà combattuta dai suoi due più grandi generali, Annibale e Scipio.

Consiglio di guerra

- Armata cartaginese
- Comandante: Asdrubale Gisgo
- 4 Carte Comando
- Armata Romana
- Comandante Scipio
- 6 Carte Comando
- Muove per primo

Vittoria

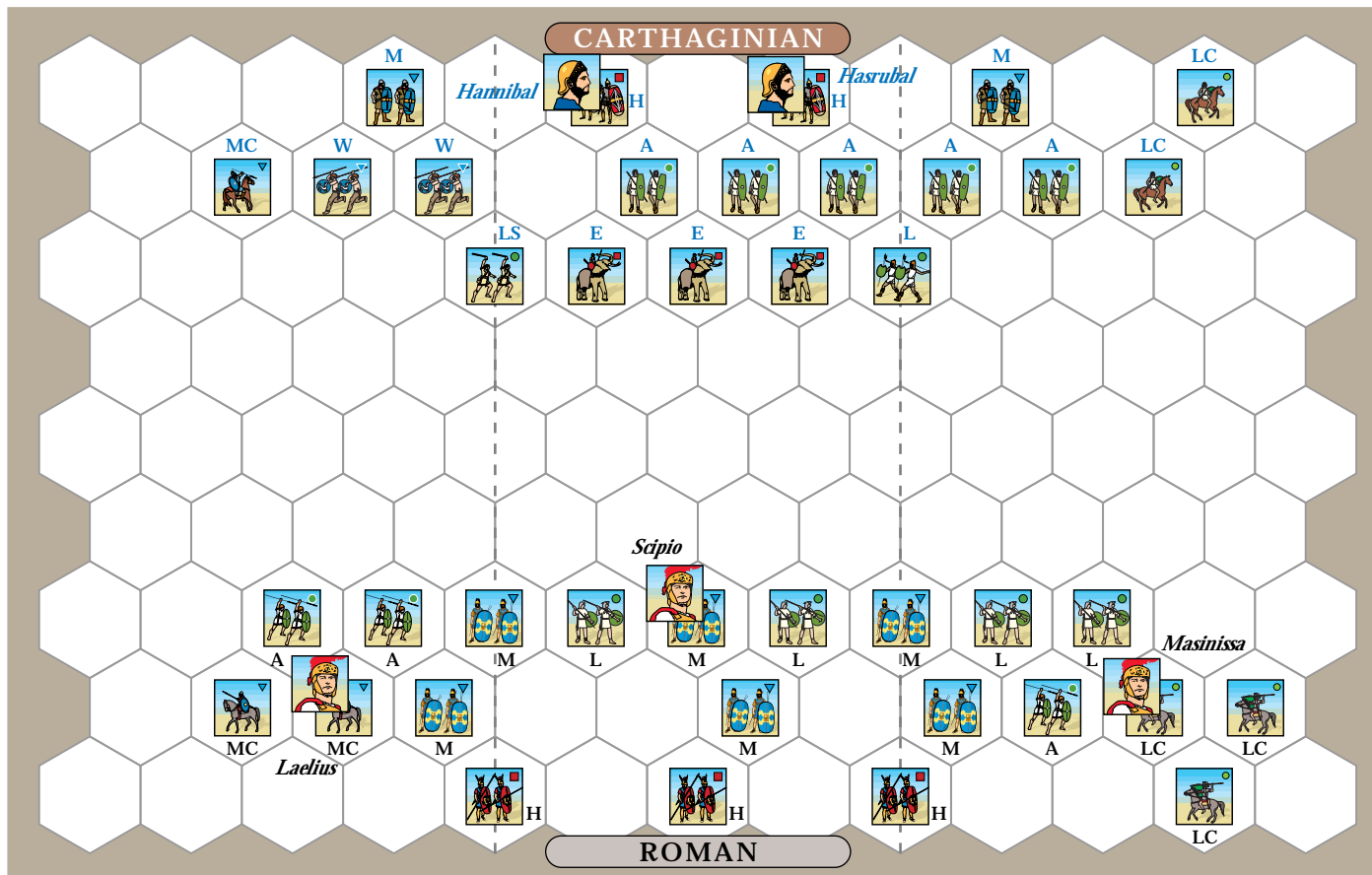
6 bandiere

Regole speciali

Nessuna.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

ZAMA - 202 BC



Sfondo storico

Cartagine è sull'orlo della sconfitta. La Spagna è stata persa. Scipio è sbarcato in Africa e ha battuto un grande, ma inesperto, esercito cartaginese nella battaglia delle Grandi Pianure, e Masinissa con la sua decantata cavalleria leggera numidica è passato dalla parte romana. Annibale viene richiamato dall'Italia e in fretta costruisce un esercito attorno ai veterani che ha portato con sé. Crea un corpo di elefanti da guerra e schiera più fanteria di Scipio, ma ironia della sorte, la sua cavalleria è molto più debole e meno capace. Quando gli eserciti si incontrano nelle pianure di Zama, Annibale sa che la sua cavalleria sui fianchi sarà battuta, ma punta tutto a schiacciare il centro romano con i suoi elefanti e la fanteria, prima che la cavalleria romana e numidia vittoriosa, venga ad intercettare la cavalleria cartaginese. Scipio, sapendo di essere in inferiorità numerica, raduna le sue legioni al centro e intende, più che mai, che Masinissa e la cavalleria completino l'accerchiamento e vincano la battaglia. Mentre la battaglia inizia, entrambi i piani stanno funzionando. La cavalleria cartaginese viene cacciata rapidamente dal campo mentre i romani fanno fatica a mantenere intatte le loro linee contro la fanteria cartaginese. Le legioni flessibili dimostrano il loro valore mentre le linee di riserva si muovono rapidamente per proteggere i fianchi o rafforzare il centro. Alla fine, però, prevale il piano di Scipio. La cavalleria romana e quella numidica si riordinano, l'esercito cartaginese è accerchiato e la valorosa fanteria è distrutta.

Scipio aveva perfezionato un sistema tattico migliore, e quel sistema vinse a Zama sul leggendario Annibale. La rigida, ma potente, falange, dominante per così tanto tempo, era stata battuta dalla flessibilità delle legioni di Scipio unite alla cavalleria. Il testimone della supremazia militare era passato a Roma.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Puoi cambiare la storia?

Consiglio di guerra

- Armata cartaginese
 · Comandante: Annibale
 · 5 Carte Comando
 Armata Romana
 · Comandante Scipio
 · 5 Carte Comando
 · Muove per primo

Vittoria

8 bandiere

Regole speciali

Nessuna.

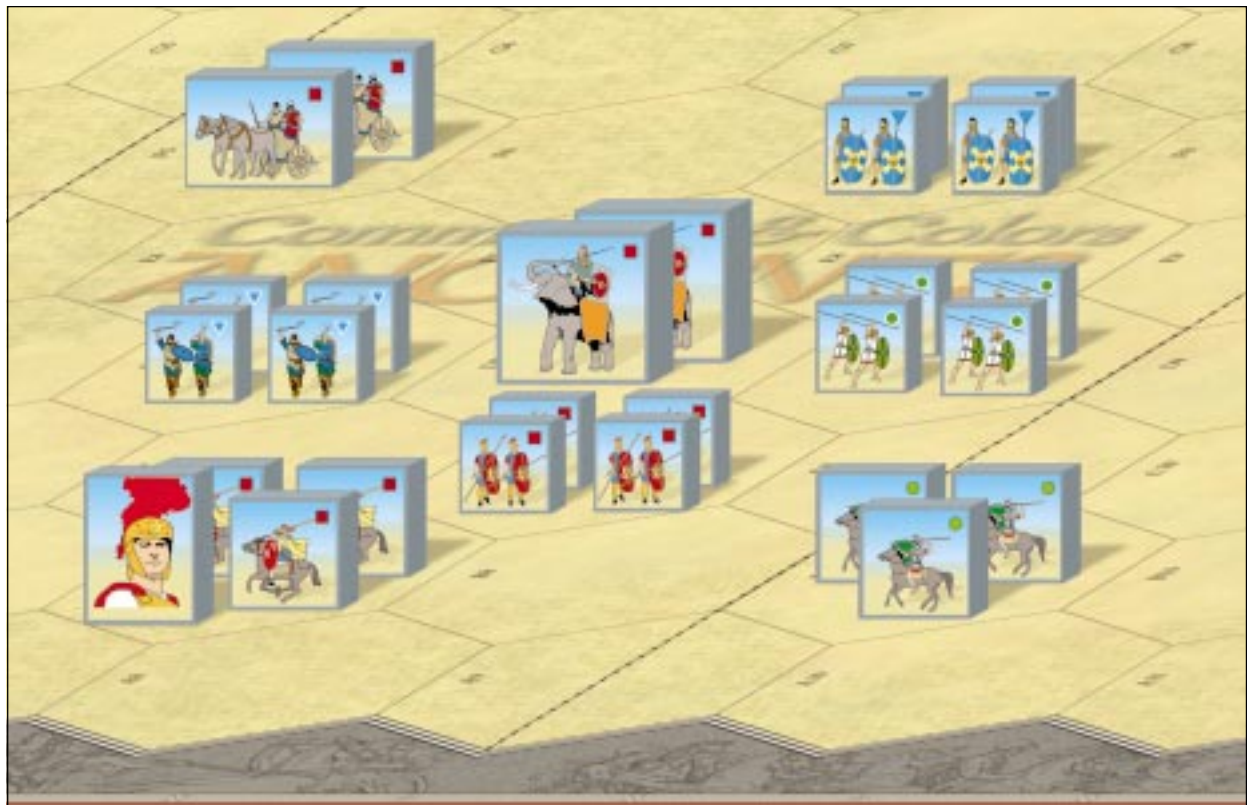
Command & Colors: Ancients

GUERRA SPIETATA

UTICA: REBEL CAMP - 241 BC

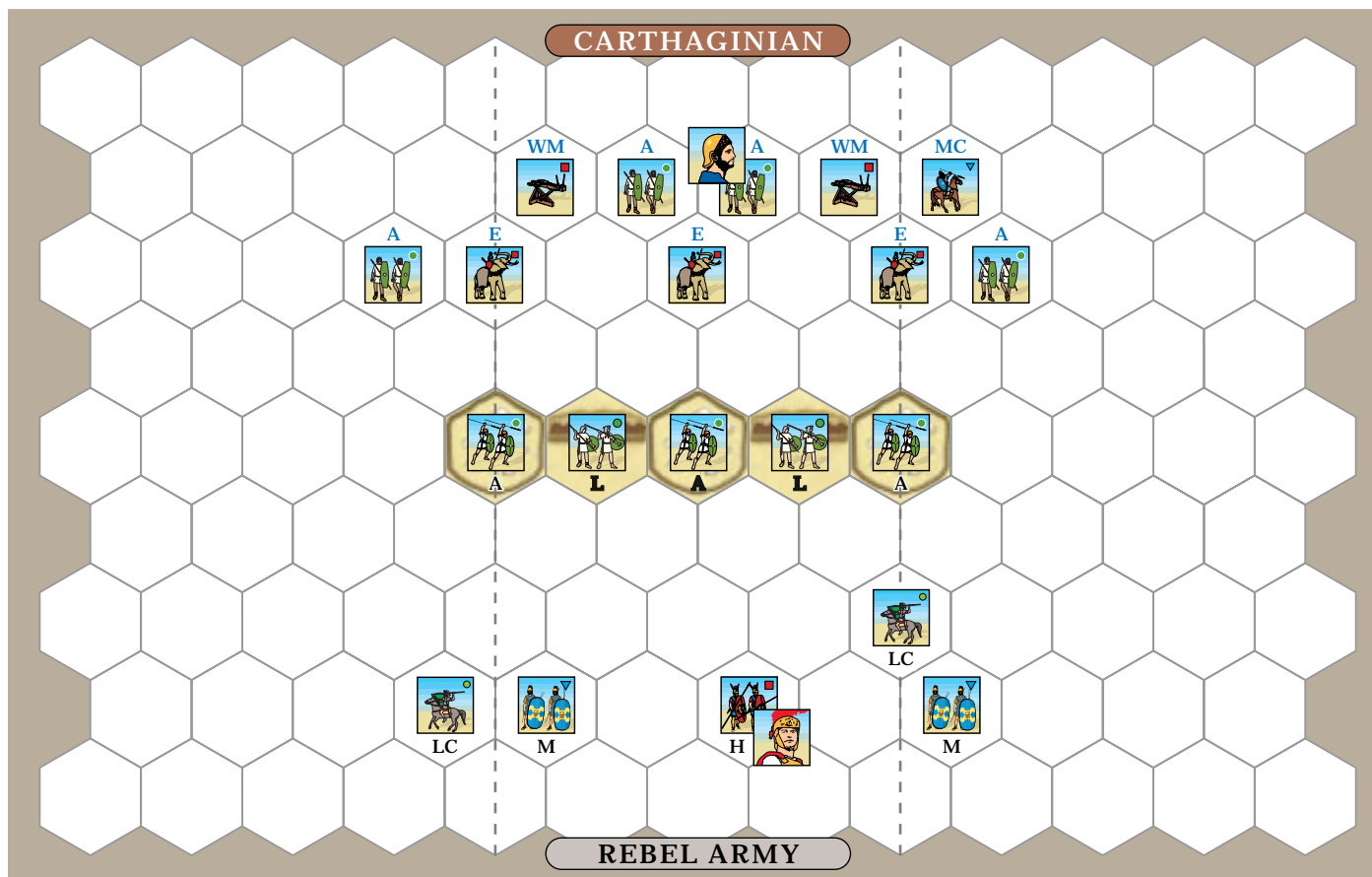
THE BATTLE OF UTICA - 240 BC • HIPACRITAE - 240 BC

HANNIBAL'S CAMP - 238 BC • LEPTIS - 238 BC



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente 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.

UTICA: REBEL CAMP - 241 BC



Sfondostorico

La vittoria di Roma nella battaglia navale portò alla sconfitta finale dei Cartaginesi nella prima guerra punica. Ma il corpo di 20.000 mercenari di Amilcare Barca era rimasto imbattuto a terra. Queste truppe furono respinte a Cartagine, ben presto scoprirono che la loro considerevole remunerazione, non era imminente, si ammutinarono sotto la guida di un libico, Mathos e di uno schiavo romano in fuga, Spendius. Mathos riuscì anche a generare una grande ribellione tra le tribù libiche. I ribelli misero sotto assedio due città fedeli, Utica e Ippacrita. All'inizio della ribellione non c'era nessun esercito cartaginese ad opporsi ai ribelli. Il senato nominò Hanno il Grande per formare e addestrare un esercito sul campo. La milizia civile e la cavalleria furono chiamate al servizio e rapidamente equipaggiò e addestrò le sue unità. Hanno era fiducioso mentre la sua forza scendeva in campo e avanzava verso l'esercito ribelle vicino a Utica. Gli elefanti di Hanno, supportati dal fuoco delle baliste, invasero il campo dei ribelli, ma a differenza del suo successo contro le rivolte libiche, dove i membri delle tribù fuggirono per giorni una volta sconfitti, questi ribelli erano veterani, si raggrupparono e contrattaccarono. Tornarono indietro per riprendersi il loro accampamento e misero in rotta l'esercito della milizia cartaginese. Hanno ritirò i resti del suo esercito, mezzo distrutto, a Cartagine.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

Consiglio di guerra

Esercito Cartaginese

- Leader: Hanno il Grande •
- 5 Carte Comando
- Muoviti per primo

Vittoria

6 stendardi

Regole speciali

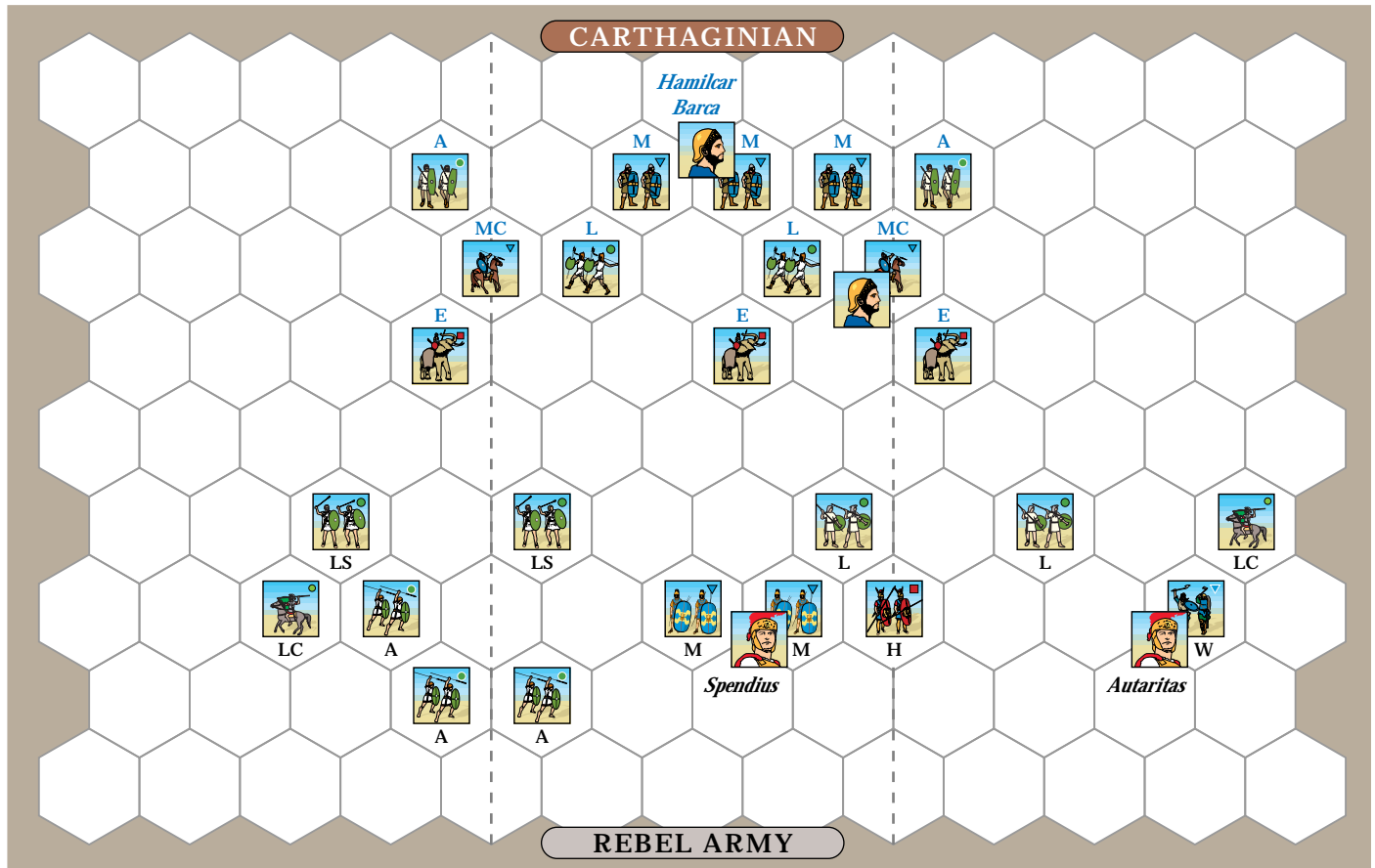
Entrambe le parti guadagnano o perdono Stendardi della Vittoria per il possesso o la perdita di esagoni di Campo. I Ribelli iniziano con 2 stendardi vittoria per il possesso di tutti e 3 gli esagoni di Campo. Entrambe le parti guadagnano/perdono 1 Stendardo della Vittoria per il possesso/perdita di 1 o 2 esagoni di Campo; guadagna/perdi un secondo Stendardo della Vittoria per il possesso/perdita di tutti e 3.

- **Macchina da guerra cartaginese:** (usa blocchi romani)
- **Classe:** unità di fanteria pesante rossa
- **Movimento:** 1 esagono, movimento – nessun Combattimento a Distanza o Ravvicinato, non può raddoppiare il tempo.
- **Gittata di fuoco:** 6 esagoni—Dadi di fuoco: 2.
- **Combattimento ravvicinato:** 2 dadi, nessuna spada a segno.
- **Evazione:** possibile. Se non viene eliminata dal tiro dell'attaccante, tutti i blocchi rimanenti vengono rimossi dal campo di battaglia, ma l'unità non conta per uno Stendardo della Vittoria.
- **Ritirata:** 1 esagono.

Esercito ribelle (usa blocchi romani)

- 5 Carte Comando

THE BATTLE OF UTICA – 240 BC



Sfondo storico

Dopo la sconfitta di Hanno, il senato cartaginese diede il comando ad Amilcare Barca. Cartagine ora doveva affrontare un possibile assedio. Amilcare radunò insieme un'altra forza di fanteria di scarsa qualità. Ma non si aspettava che questi prelievi grezzi sconfiggessero mercenari incalliti, Amilcare ripose le sue speranze di vittoria sulla cavalleria, sugli elefanti e su lui stesso.

Amilcare ha aggirato la forza di blocco dei ribelli al ponte sul fiume Bagradas e ha preso l'iniziativa effettuando una traversata a sorpresa di notte. Il suo esercito emerse schierato sul lato ribelle del fiume. Spendius, al comando delle forze che assediavano Utica, marciò per unirsi alla forza ribelle che stava cercando di bloccare l'attraversamento sul ponte di Amilcare. Il suo esercito comprendeva un'unità di feroci mercenari Galli, sotto il loro capitano, Autaritas.

Amilcare inizialmente si allontanò dall'esercito ribelle, con apparente paura. Ha attirato con successo i ribelli in un attacco selvaggio. All'arrivo dei ribelli, gli elefanti ruppero la carica ribelle mentre la cavalleria martellava i fianchi. La linea nemica è stata interrotta e le forze ribelli sono fuggite dal campo. Oltre 6.000 ribelli furono uccisi e altri 2.000 catturati. Cartagine per ora era al sicuro, ma la ribellione continuò nelle campagne.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

Consiglio di guerra

esercito cartaginese

- Leader: Amilcare Barca
- 6 Carte Comando
- Muoviti per primo

Esercito ribelle (usa blocchi romani)

- Leader: Spendius
- 4 Carte Comando

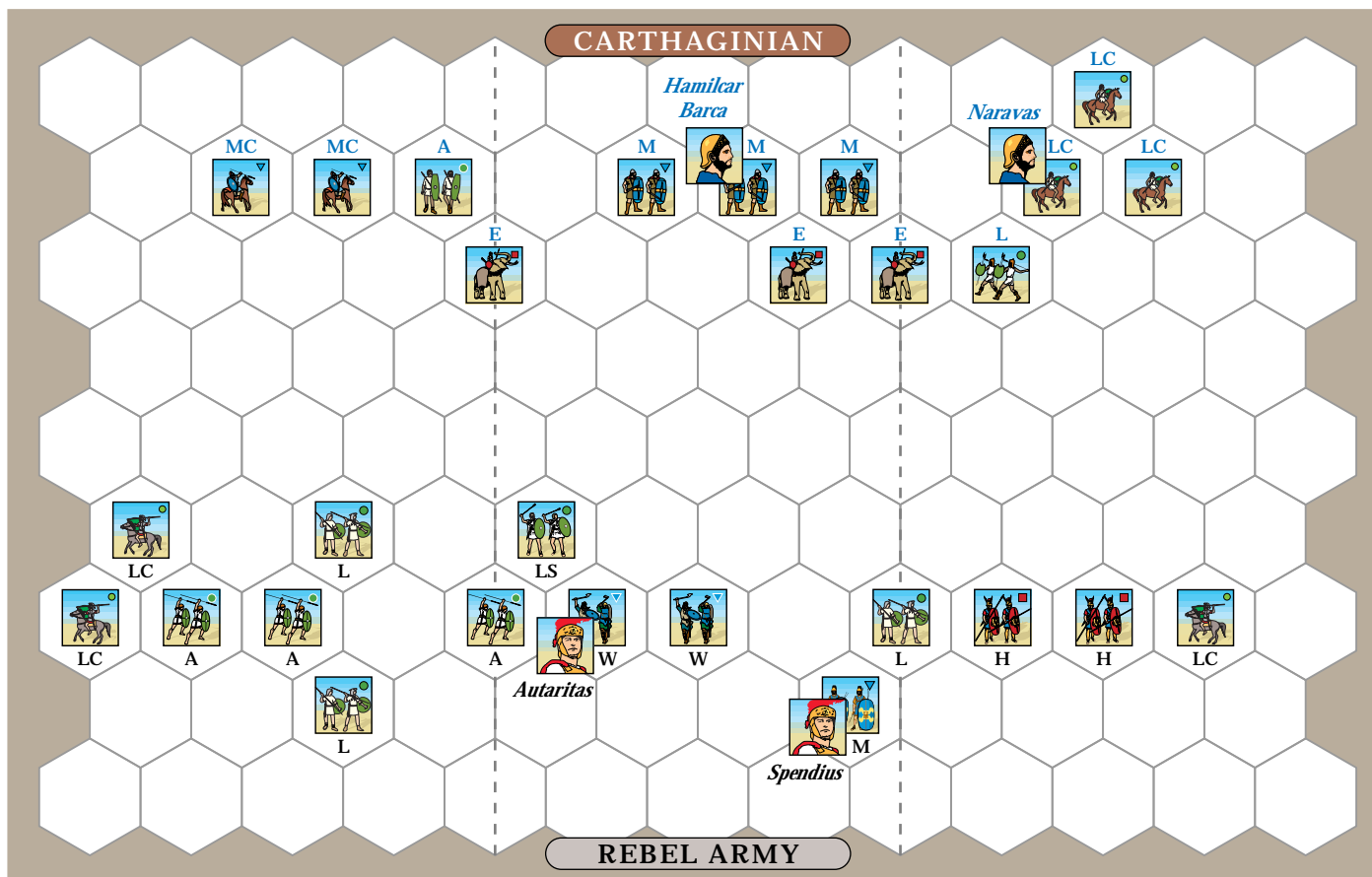
Vittoria

5 standardi

Regole speciali

Nessuno

HIPPACRITAE – 240 BC



Sfondo storico

Amilcare, dopo la sua vittoria ad Utica, attraversò le campagne riconducendo città e villaggi all'alleanza cartaginese. Mathos, il capo dei ribelli, inviò Spendius con 6.000 eccellenti mercenari e Autaritas con la sua banda di 2.000 guerrieri Galli. Volontari libici sotto il loro re, Zarzas, hanno portato l'esercito ribelle a oltre 20.000 uomini.

Amilcare aveva ricevuto rinforzi limitati ed era fortemente in inferiorità numerica. In un primo momento, ha evitato la battaglia. Poi, all'improvviso, il principe numidico Naravas entrò nell'accampamento di Amilcare con 2.000 cavalieri leggeri.

Amilcare era ora pronto per una battaglia con i due leader ribelli. Quando le due forze si unirono, gli elefanti di Amilcare e i cavalieri leggeri numidi combatterono con distinzione. I loro attacchi ben eseguiti portarono alla disfatta dei ribelli. Secondo quanto riferito, circa 10.000 ribelli furono uccisi e 4.000 catturati. Dopo la battaglia, molti dei prigionieri furono graziati e si unirono all'esercito di Amilcare.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

Consiglio di guerra

esercito cartaginese

- Leader: Amilcare Barca
- 6 Carte Comando
- Muoviti per primo

Esercito ribelle (usa blocchi romani)

- Leader: Spendius
- 4 Carte Comando

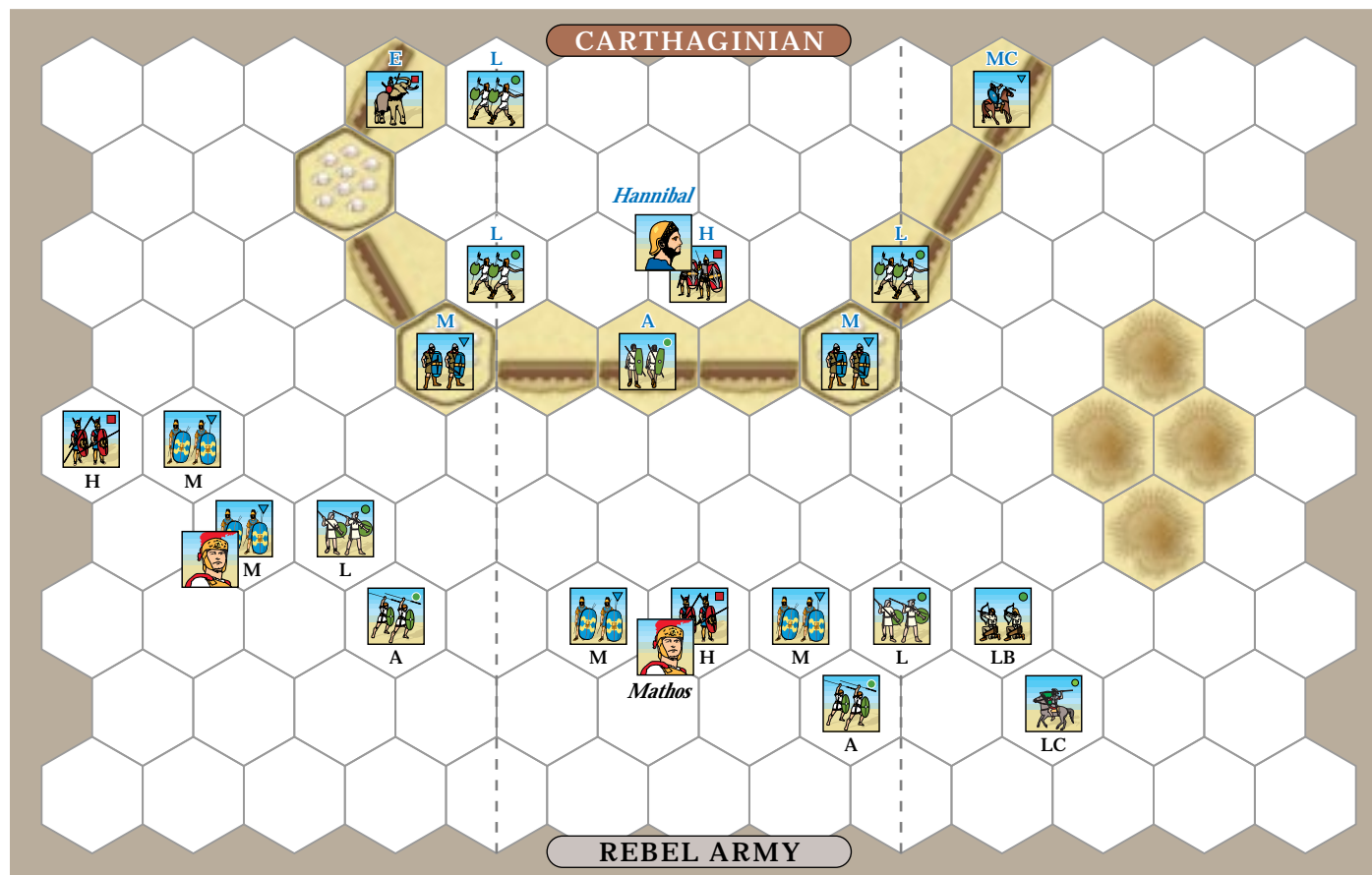
Vittoria

5 standardi

Regole speciali

Nessuno

HANNIBAL'S CAMP - 238 BC



Sfondostorico

All'indomani di Hippacritae, molti ribelli iniziarono a disertare ad Amilcare. In risposta, Mathos e Spendius torturarono e giustiziarono i loro prigionieri cartaginesi, incluso il generale Gisgo. Amilcare rispose facendo calpestare i suoi prigionieri ribelli dagli elefanti. Fu questo ciclo di atrocità e punizioni che diede il nome alla ribellione, la "Guerra senza tregua". Duri combattimenti continuarono fino a quando Amilcare non intrappolò il principale esercito ribelle in un canyon noto come "Saw". Qui i Cartaginesi sconfissero e massacrarono un gran numero di ribelli. Spendius, Autaritas e Zarzas furono catturati.

La guerra sembrava quasi finita, gli unici ribelli rimasti erano con Mathos a Tunisi. Amilcare si accampò da un lato della città e il suo nuovo vice Annibale (non il suo famoso figlio) si accampò dall'altro. Durante l'assedio, Annibale fece crocifiggere i capi ribelli catturati su una collina di fronte al suo accampamento. Quest'ultima atrocità fece infuriare i ribelli in una frenesia vendicativa. Mathos lanciò un attacco a sorpresa, che invase il campo di Annibale. Annibale stesso fu fatto prigioniero. La vendetta dei ribelli è arrivata subito dopo. Mathos fece crocifiggere Annibale e altri 30 nobili prigionieri cartaginesi furono giustiziati e deposti ai piedi di Spendio. Dopo la vittoria di Mathos, la ribellione divampò ancora una volta e la guerra continuò.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

Consiglio di guerra

esercito cartaginese

- Leader: Annibale
- 3 Carte Comando: pesca due carte Comando dopo il turno 1 e altre due dopo il turno 2. Ora avrai 5 carte Comando in mano per il resto della battaglia.

Esercito ribelle (usa blocchi romani)

- Leader: Mathos
- 6 Carte Comando
- Muoviti per primo

Vittoria

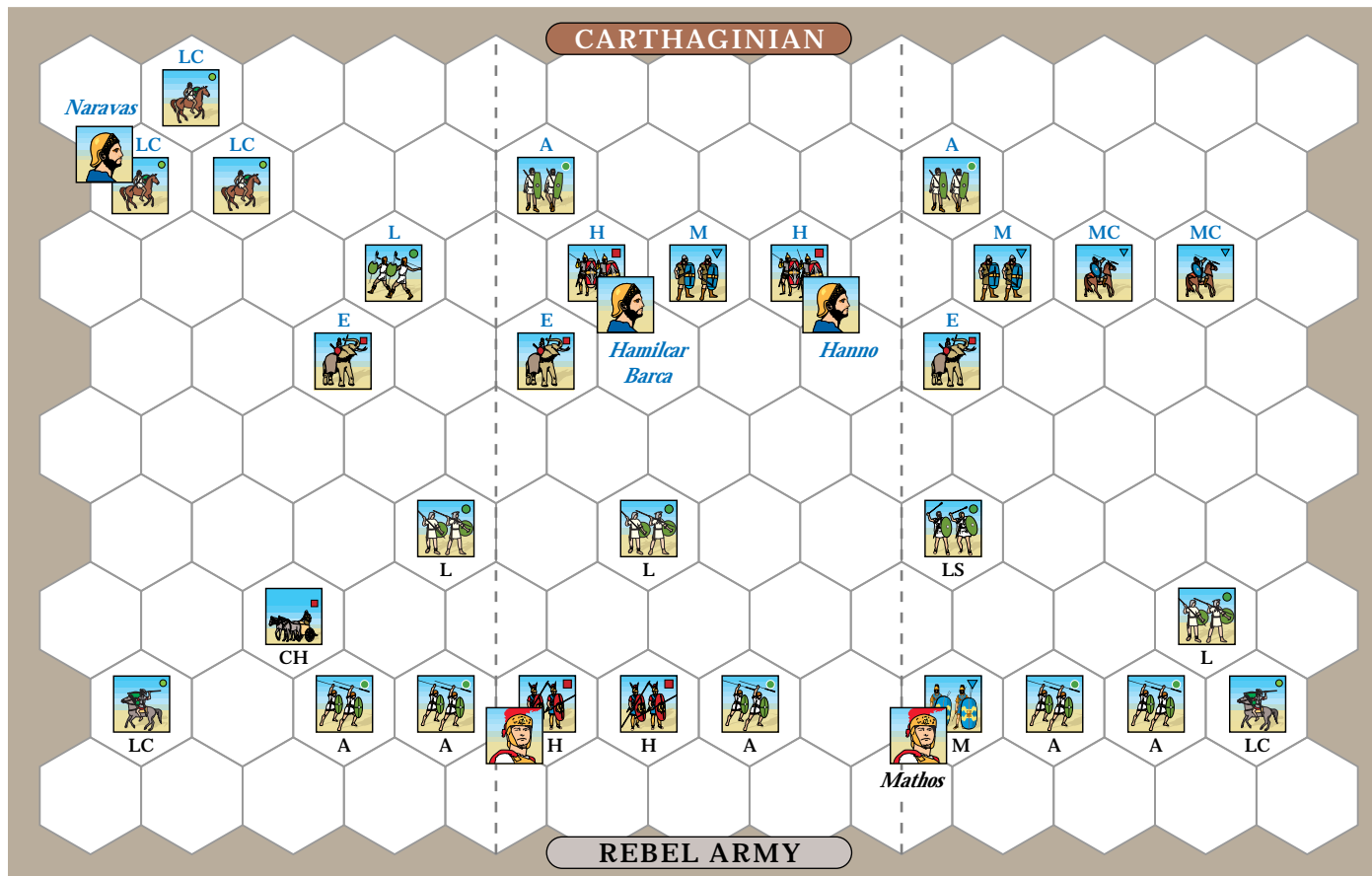
5 standardi

Oppure vince l'Armata Ribelle se Annibale viene ucciso.

Regole speciali

Nessuno

LEPTIS – 238 BC



Sfondostorico

Il senato cartaginese ha ricordato Hanno il Grande che ha racimolato ulteriori rinforzi. Si unì ad Amilcare in un ultimo tentativo di porre fine alla guerra. Dopo alcune scaramucce, guarnigioni e distaccamenti, da entrambe le parti, furono chiamati, mentre gli eserciti manovravano per una decisiva battaglia vicino a Leptis.

I Cartaginesi ammassarono 15.000 fanti, 5.000 cavalieri e un forte corpo di elefanti. Mathos aveva circa 30.000 uomini, per lo più libici con solo poche migliaia di mercenari veterani rimasti. I suoi alleati libici portarono cavalleria leggera e carri. La forza a cavallo superiore di Amilcare, la cavalleria e gli elefanti, si dimostrò troppo per la forza ribelle. Mathos fu catturato e i ribelli sconfitti. La guerra era durata quattro lunghi anni ed era stata particolarmente dura per i comandanti di entrambe le parti. Sopravvissero solo Amilcare, Hanno e Naravas.

I romani avevano approfittato dei guai di Cartagine per impadronirsi dell'antica provincia punica della Sardegna. Ma Amilcare Barca non aveva finito di combattere. Subito dopo questa battaglia raccolse i suoi veterani e marciò per la Spagna. Nell'estremo ovest, avrebbe formato un nuovo esercito per sfidare Roma. Crebbe anche tre figli: Annibale, Asdrubale e Mago, ognuno dei quali un giorno avrebbe invaso l'Italia per combattere Roma.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Il resto è storia.

Consiglio di guerra

esercito cartaginese

- Leader: Amilcare Barca
- 6 Carte Comando
- Muoviti per primo

Esercito ribelle (usa blocchi romani)

- Leader: Mathos
- 4 Carte Comando

Vittoria

6 standardi







Regole speciali

Nessuno

Commands & Colors: Ancients

COMBATTIMENTO A DISTANZA - Effetto per ogni simbolo di dado.

Aggiornato al regolamento della 5a edizione







Risultato del lancio -----> Tipo di bersaglio nel raggio						
Unità Leggera	Applica un Colpo	-	-	-	Applica una Ritirata	-
Unità Media	-	Applica un Colpo	-	-	Applica una Ritirata <i>Nota 3</i>	-
Unità Pesante	-	-	Applica un Colpo	-	Applica una Ritirata	-
Leader da solo in esagono	-	-	-	-	Ignora-ma evade quando attaccato	Leader Colpito <i>Nota 1</i>
Leader in esagono con unità	<i>Nota 2</i>	<i>Nota 2</i>	<i>Nota 2</i>	-	Applica una Ritirata	-

Nota 1 - Se il leader non è colpito, il leader deve effettuare un **evasione** di uno, due o tre esagoni verso il suo bordo mappa.

Nota 2 - Se il leader è collegato ad una unità, la quale prende uno o più colpi ma rimane sul campo di battaglia, il giocatore attaccante lancia due dadi. Se escono i simboli di due Elmi, il leader è colpito. Altrimenti il leader sopravvive e rimane collegato all'unità.

Nota 3 - Una unità di guerrieri in piena forza e carri barbari leggeri possono ignorare una ritirata.

COMBATTIMENTO RAVVICINATO - Effetto per ogni simbolo di dado.

Risultato del lancio -----> Difensore in esagono adiacente				 <i>Nota 4 e 5</i>		
Unità Leggera	Applica un Colpo	-	-	Applica un Colpo	Applica una Ritirata	Applica un Colpo <i>Nota 3</i>
Unità Media	-	Applica un Colpo <i>Nota 8</i>	-	Applica un Colpo	Applica una Ritirata <i>Nota 7</i>	Applica un Colpo <i>Nota 3</i>
Fanteria e Cavalleria Pesante	-	-	Applica un Colpo	Applica un Colpo	Applica una Ritirata	Applica un Colpo <i>Nota 3</i>
Unità Carro	-	-	Applica un Colpo	Applica un Colpo Ignora un Colpo di Spada	Applica una Ritirata	Applica un Colpo <i>Nota 3</i>
Unità Elefante	-	-	Applica un Colpo <i>Nota 6</i>	Ignora tutti i Colpi di Spada	Applica una Ritirata <i>Nota 6</i>	Applica un Colpo <i>Nota 3</i>
Leader da solo in esagono	-	-	-	-	Ignora-deve evadere quando attaccato	Leader Colpito <i>Nota 1</i>
Leader in esagono con unità	<i>Nota 2</i>	<i>Nota 2</i>	<i>Nota 2</i>	<i>Nota 2</i>	Applica una Ritirata	-

Nota 1 - Se il Leader non è colpito, il Leader deve effettuare una **evasione** di uno, due o tre esagoni verso il suo bordo mappa.

Nota 2 - Se il leader è collegato ad una unità, la quale prende uno o più colpi ma rimane sul campo di battaglia, il giocatore attaccante lancia due dadi. Se escono i simboli di due Elmi, il leader è colpito. Altrimenti il leader sopravvive e rimane collegato all'unità.

Nota 3 - Una unità attaccante deve avere un proprio Leader collegato, o adiacente, per colpire col simbolo leader.

Nota 4 - Le unità leggere non colpiscono col simbolo spade, ad eccezione degli Ausiliari e dei Carri leggeri.

Nota 5 - Ogni simbolo di spade lanciato da Elefanti, che infligge un colpo (cioè che non può essere ignorato), permette un nuovo lancio per infliggere ulteriori colpi. Ogni ulteriore simbolo spada lanciato, permette un nuovo lancio, fino a quando si ottiene un simbolo diverso.

Nota 6 - Gli Elefanti, quando attaccati da unità di Cavalleria o Carri, ignorano 1 simbolo colpo e possono ignorare una bandiera.

Nota 7 - Una unità Guerriero in piena forza e carro barbaro leggero, possono ignorare una ritirata.

Nota 8 - Le unità Dromedario quando vengono attaccate da unità Cavalleria o Carri, ignorano 1 simbolo colpo.

Commands & Colors: Ancients

Comb. Ravv. = COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Aggiornato al regolamento della 5a edizione

Unità a piedi	Romani	Cartaginesi / Altri	Classe	Movimento	Raggio di Tiro	Numero dadi per il Combattimento a distanza	Comb. Ravv.?	Num. dadi Comb. Ravv.	Può Ignorare?	Comb. Ravv. Special	Evasione in Comb. Ravv.?	Momentum	Numero Esagoni Ritirata	Regole Speciali
Fanteria Leggera			Leggera	2	2	Da fermo: 2 Movimento :1	Può	2	Vedi Nota 1	Non colpisce con Spade	Può	Avanzata Nota 9	2	-
Arcieri			Leggera	2	3	Da fermo :2 Movimento :1	Può	2	Vedi Nota 1	Non colpisce con Spade	Può	Avanzata Nota 9	2	-
Frombolieri			Leggera	2	3	Da fermo :2 Movimento :1	Può	2	Vedi Nota 1	Non colpisce con Spade	Può	Avanzata Nota 9	2	-
Ausiliari			Leggera	1	2	Da fermo :2 Movimento :1	Può	3	Vedi Nota 1	-	NO	Avanzata Nota 9	1	-
				2	-	-	NO							
Guerrieri			Media	1	-	-	Può	** 4	1 Bandiera Vedi Nota 1	-	NO	Avanza e può combattere ancora Nota 10	2	** Si perde questo bonus appena viene perduta una miniatura
				2	-	-	DEVE	3						
Fanteria Media			Media	1	-	-	Può	4	Vedi Nota 1	-	NO	Avanzata Nota 9	1	-
Fanteria Pesante			Pesante	1	-	-	Può	5	Vedi Nota 1	-	NO	Avanzata Nota 9	1	-
Macchine da Guerra Pesanti			Pesante	1	6	Da fermo :2 Movimento :0	Può	2	Vedi Nota 1	Non colpisce con Spade	Può ma viene rimosso dal campo di Battaglia	NO	1	-

NOTA 1 - (Supporto): una unità con due o più unità amiche adiacenti, può ignorare 1 Bandiera (*Gli Elefanti possono dare supporto ma non possono riceverlo*).

COLONNA MOMENTUM

“**Avanzata**” permette ad una unità che gode del Momentum, di entrare nell’esagono lasciato libero dall’avversario, perché distrutto o costretto a ritirarsi da quell’esagono, dopo un combattimento ravvicinato.

“**Avanza e può combattere ancora**” permette ad una unità che gode del Momentum, di entrare nell’esagono lasciato libero dall’avversario, perché distrutto o costretto a ritirarsi da quell’esagono, dopo un combattimento ravvicinato. Quindi permette di muovere ancora 1 esagono, in qualsiasi direzione, e combattere ancora contro una qualsiasi unità nemica adiacente, non necessariamente l’unità che ha arretrato. È possibile fare “Avanzata” dopo il secondo combattimento, ma non è più permesso combattere ancora. Alcuni terreni impongono di fermarsi dopo esservi entrati ed impediscono la regola “Avanzata”.

NOTA 9 - Le unità con la descrizione “Avanzata” beneficiano della fase del Momentum. Se a queste unità è collegato un Leader, dopo un Combattimento Ravvicinato vittorioso della fase del Momentum, possono scegliere di combattere ancora. Una unità (*con Leader collegato*) che sceglie di combattere ancora dopo la fase del Momentum può scegliere di combattere contro qualsiasi unità adiacente. Non è necessario combattere contro l’unità che ha arretrato. L’unità che vince un Combattimento Ravvicinato “ulteriore” eliminando o facendo ritirare l’avversario può avanzare nell’esagono vuoto, ma non può combattere ancora.

NOTA 10 - Le unità con la descrizione “Avanza e può combattere ancora” si comportano allo stesso modo delle altre unità, con la differenza che per effettuare un Combattimento Ravvicinato “ulteriore” dopo la fase del Momentum, non serve loro, avere un leader collegato.

NOTA 11 - Le unità con la descrizione “Avanza, muove 1 esagono, e può combattere ancora” (*Speciale Momentum delle Cavallerie*)

si comportano allo stesso modo delle altre unità, con la differenza che dopo uno scontro vittorioso della fase del Momentum, se quest’ultimo ha eliminato o obbligato il nemico ad una ritirata, può avanzare nell’esagono rimasto libero e può muovere ancora di 1 esagono in qualsiasi direzione. Questo ulteriore movimento è opzionale, e non richiede necessariamente un ulteriore combattimento. Se invece il giocatore dopo questo ulteriore movimento decide di effettuare un Combattimento Ravvicinato “ulteriore” contro una qualsiasi unità adiacente, eliminando o facendo ritirare l’avversario, può avanzare nell’esagono vuoto ma perde il bonus di 1 Hex supplementare e non può combattere ancora.

EFFETTI CHE NON DANNO DIRITTO AL MOMENTUM

- 1-) Se l’unità che difende sceglie di evadere, l’unità attaccante non può avanzare nell’esagono.
- 2-) Quando un Leader solo nell’esagono viene attaccato in un Combattimento Ravvicinato, deve evadere. L’attaccante non può avanzare nell’esagono vuoto.
- 3-) Una unità che contrattacca non gode del Momentum.
- 4-) Alcuni effetti del terreno impediscono il Momentum.
- 5-) Una macchina da guerra non può mai godere del Momentum.

EVASIONE DELLE UNITA’ - Il movimento di evasione è di 2 esagoni verso il proprio bordo mappa. 1 solo esagono se è l’unico disponibile. Una unità non può evadere se entrambi gli esagoni verso il proprio bordo mappa sono occupati da unità amiche o nemiche. Una unità che evade non può contrattaccare. L’attaccante determina e lancia i suoi dadi di attacco contro l’unità che evade, ma soltanto il simbolo corrispondente all’unità che difende sono colpi. Tutti gli altri simboli, spade, leader, o bandiere vanno ignorati.

Le unità con basetta verde (*non cerciate di bianco*) evadono sempre.

Le macchine da guerra se decidono di evadere e non vengono eliminate dal lancio di attacco, vengono rimosse dal gioco, non contano come Punto Vittoria.

La cavalleria pesante e i carri pesanti possono evadere contro le truppe a piedi e contro gli elefanti.

Gli ausiliari, i guerrieri, fanteria (*media e pesante*) e gli elefanti non possono mai evadere.

EVASIONE DI UN LEADER - Il Leader evade di 1, 2 o 3 esagoni verso il proprio bordo mappa. Quando un Leader è collegato ad una unità che perde l’ultima miniatura in un CR o a distanza, subisce un controllo di un lancio del dado. Se sopravvive deve evadere. Se questo accade dopo un CR, l’unità attaccante può avanzare se ne è capace. Quando un Leader solo (*non collegato*) è attaccato da vicino o da lontano, l’attaccante determina e lancia il proprio numero di dadi. Se il leader sopravvive deve evadere. Se questo accade in seguito ad un CR, l’unità che attacca non può usufruire del Momentum contro un Leader non collegato. Non si può terminare il movimento di evasione in un esagono con un Leader amico, su un terreno non transitabile o con unità nemiche. Un Leader può evadere anche attraverso unità nemiche (*Vedi Fuga del Leader*). Se il leader non può evadere nemmeno di 1 esagono, il leader viene perso e preso come PV. Si può decidere di far evadere il Leader fuori dalla mappa. In questo modo viene perso ma non consegnato all’avversario come PV (*Punto Vittoria*). Durante l’evasione del Leader che attraversa esagoni occupati da unità amiche, quest’ultime non ricevono nessun bonus. Una volta terminato il movimento di evasione se il Leader si trova in un esagono con unità amiche si considera “collegato”.

Commands & Colors: Ancients

Comb. Ravv. = COMBATTIMENTO RAVVICINATO Aggiornato al regolamento della 5a edizione

Unità Montate	Romani	Cartaginesi / Altro	Classe	Movimento	Raggio di Tiro	Numero dadi per il Combattimento a distanza	Comb. Ravv.?	Num. dadi Comb. Ravv.	Può Ignorare?	Comb. Ravv. Special	Evasione in Comb. Ravv.	Momentum	Num. Esagoni Ritirata	Regole Speciali
Cavalleria Leggera			Leggera	4	2	Da fermo :2 Movimento :1	Può	2	Vedi Nota 1	Non Colpisce con Spade	Può	Avanza, muove 1 esagono, e può combattere ancora Nota 11	4	Ritira di 1 Hex supplementare per ogni Bandiera se è attaccato da Elefanti e Dromedari
Cavalleria Leggera Arcieri			Leggera	4	3	Da fermo:2 Movimento :1	Può	2	Vedi Nota 1	Non Colpisce con Spade	Può	Avanza, muove 1 esagono, e può combattere ancora Nota 11	4	Ritira di 1 Hex supplementare per ogni Bandiera se è attaccato da Elefanti e Dromedari
Cavalleria Media			Media	3	-	-	Può	3	Vedi Nota 1	-	Possibile vs. Unità a Piedi o Unità Pesanti Montate	Avanza, muove 1 esagono, e può combattere ancora Nota 11	3	Ritira di 1 Hex supplementare per ogni Bandiera se è attaccato da Elefanti e Dromedari
Dromedari			Media	3	-	-	Può	Att:3 Dif:2	Vedi Nota 1	-	Possibile vs. Unità a Piedi o Unità Pesanti Montate	Avanza e può combattere ancora Nota 10	3	Può ignorare un simbolo Colpo quando è attaccato da Cavalleria e Carri
Cavalleria Pesante			Pesante	2	-	-	Può	4	Vedi Nota 1	-	Possibile vs. Unità a Piedi o Elefanti	Avanza, muove 1 esagono, e può combattere ancora Nota 11	2	Ritira di 1 Hex supplementare per ogni Bandiera se è attaccato da Elefanti e Dromedari
Carri Pesanti			Pesante	2	-	-	Può	Att:4 Dif:3	1 simbolo Spada Vedi Nota 1	-	Possibile vs. Unità a Piedi o Elefanti	Avanza e può combattere ancora Nota 10	2	Ritira di 1 Hex supplementare per ogni Bandiera se è attaccato da Elefanti e Dromedari
Elefanti			Pesante	2	-	-	Può	Leggi Regole Speciali ELEFANTE	Tutti i simboli Spada	Rilancia un dado per ogni Colpo di Spada Tutti i Colpi di Spada colpiscono	NO	Avanza e può combattere ancora Nota 10	1* Leggi Regole	Può ignorare un simbolo Colpo e una bandiera quando attaccato da Cavalleria e Carri
ELEFANTI: REGOLE SPECIALI	<p>DADI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO: l'Elefante usa 3 dadi in CR quando attacca Elefanti, Guerrieri, Dromedari o Carri Pesanti. 1 dado contro i Leaders; su tutte le altre unità, l'Elefante usa un numero di dadi pari al numero di dadi che userebbe l'unità attaccata in fase di Comb. Ravv. con le stesse restrizioni. Gli Elefanti non ricevono nessun beneficio dai Leaders, né supporto al tiro, ancorché affiancato da 2 unità amiche. Ogni simbolo di Spade lanciato dagli Elefanti segna 1 colpo e permette un nuovo lancio (ogniqualevolta un simbolo di Spade infligge un colpo) per possibili ulteriori Colpi. Alcuni modificatori dell'unità avversaria, potrebbe far diminuire il numero dei Colpi portati dai simboli Spada. Gli Elefanti, in difesa ignorano tutti i Colpi di Spada.</p> <p>* ELEFANTI INFURIATI: prima che un'unità di Elefanti esegua una ritirata, tutte le unità adiacenti (<i>amiche, nemiche o Leader isolati</i>) devono eseguire un controllo, per vedere se rimangono travolti dall'unità Elefante. Si lanciano 2 dadi per ogni unità o Leader isolati adiacenti. Ognuno tira per le unità del nemico. Si ottiene un Colpo per ogni simbolo corrispondente. Ogni altro simbolo va ignorato. Un Leader assegnato a una unità collegata subisce un controllo.</p> <p>* ELEFANTI CON RITIRATA BLOCCATA: se la ritirata è bloccata da unità amiche o nemiche, l'Elefante non muove indietro e non perde blocchi: piuttosto le unità che bloccano il passaggio perdono una miniatura ciascuna per ogni esagono di ritirata non percorso. Un Leader assegnato, subisce un controllo.</p>													

NOTA 1 - (Supporto): una unità con due o più unità amiche adiacenti, può ignorare 1 Bandiera (*Gli Elefanti possono dare supporto ma non possono riceverlo*).

BENEFICI APPORTATI DAI LEADERS:

- 1-) Un Leader converte un simbolo elmo in un Colpo portato contro un nemico **solo** in Comb. Ravv., quando collegato o adiacente a unità amiche (*tranne che per gli Elefanti*).
- 2-) Un Leader solleva il morale di una unità a lui collegata, che può ignorare 1 Bandiera.
- 3-) Un Leader collegato ad una unità a piedi permette un ulteriore Combattimento Ravvicinato dopo il Momentum.

Leader	Romani	Cartaginesi	Classe	Movimento	Raggio di Tiro	Numero dadi per il Combattimento a distanza	Comb. Ravv.?	Num. dadi Comb. Ravv.	Può Ignorare?	Comb. Ravv. Special	Evasione in Comb. Ravv.	Momentum	Num. Esagoni Ritirata	Regole Speciali
Non Collegato			Leader	3	-	-	-	-	-	*** Converte un Elmo in un Colpo	Deve Evadere se sopravvive dopo un attacco. 1, 2 o 3 Esa.	-	Vedi Evasione Leader	*** A tutte le unità adiacenti No agli Elefanti
Collegato			Leader	Muove con l'unità con cui è Collegato	-	-	-	-	1 Bandiera	** Converte un Elmo in un Colpo	Evade con l'unità con cui è Collegato	La Fanteria può combattere Nota 9	Ritira con l'unità con cui è Collegato	** A l'unità collegata e a tutte quelle adiacenti No agli Elefanti

CONTROLLO DEL LEADER: Se un Leader è **collegato** ad una unità, e questa ha preso uno o più colpi il Leader deve subire un controllo. Lancia due dadi e se escono due simboli Elmo il Leader è colpito (*con un simbolo solo nessun effetto*). Se invece rimane solo dopo un attacco, subisce un controllo con un solo dado. Se il Leader non è collegato e viene attaccato da una unità nemica, l'unità nemica tira il numero di dadi corrispondente, se esce un simbolo Elmo il Leader è colpito. Se il leader sopravvive si procede con l'**evasione**.

QUANDO SI DEVE EFFETTUARE UN CONTROLLO DEL LEADER:

- 1-) Nel combattimento a distanza e nel Combattimento Ravvicinato (*se l'unità subisce perdite*).
- 2-) Nell'**evasione** (*se l'unità subisce perdite*).
- 3-) Nell'impossibilità di completare il movimento di **ritirata** (*cioè quando l'unità con Leader collegato perde miniature in seguito ad una ritirata impossibile*).
- 4-) Con gli Elefanti infuriati (*se l'unità subisce perdite*).
- 5-) Con il blocco delle ritirate degli Elefanti (*cioè quando l'unità con Leader collegato perde una miniatura in seguito ad una ritirata impossibile degli Elefanti*).

FUGA DEL LEADER: Se unità nemiche bloccano l'evasione del Leader, si può tentare una **Fuga** attraverso unità nemiche. La fuga del Leader consiste nel muovere la pedina attraverso esagoni occupati da unità nemiche. Quando il Leader occupa il primo spazio con unità nemiche l'avversario lancia il proprio normale numero di dadi per il Comb. Ravv. Il Leader non gode di eventuali protezioni del terreno. Per bloccare la fuga del Leader basta ottenere un simbolo leader (*elmo*). Se il Leader non viene colpito la sua fuga riesce, e continua il suo movimento negli esagoni successivi. Se anche gli esagoni successivi sono occupati da unità nemiche il Leader deve subire un ulteriore controllo. Da notare che un esagono occupato dai nemici non potrà mai essere designato come esagono finale della fuga. Se al termine della fuga il Leader occuperà un esagono con unità amiche, verrà considerato collegato. Il movimento in esagoni della fuga è pari a quello dell'**evasione** (1, 2 o 3 esagoni).

Romani Cartaginesi /
altri

Dadi da lanciare nel Combattimento Ravvicinato

Fanteria Leggera			
Arcieri			
Frombolieri			
Ausiliari			
Guerrieri			
Fanteria Media			
Fanteria Pesante			
Macchine da guerra Pesanti			
Cavalleria Leggera			
Cavalleria Leggera Arcieri			
Cavalleria Media			
Cavalleria Pesante			
Dromedari			
Carri Pesanti			
Elefanti			

Lanciare di nuovo i simboli Spada!

Leader



Non lanciano dadi

LISTA DELLE CARTE

Carte Truppa (10)

- 4 – Ordine alle truppe leggere
- 3 – Ordine alle truppe medie
- 2 – Ordine alle truppe pesanti
- 1 – Ordine alle truppe montate

Ordini fianco sinistro (7)

- 3 – Ordini 2 unità
- 3 – Ordini 3 unità
- 1 – Ordini 4 unità

Ordini al centro (9)

- 4 – Ordini 2 unità
- 4 – Ordini 3 unità
- 1 – Ordini 4 unità

Ordini fianco destro (7)

- 3 – Ordini 2 unità
- 3 – Ordini 3 unità
- 1 – Ordini 4 unità

Attacco coordinato (2)

Manovra ai fianchi (2)

Carte leadership (6)

(Tattica Brillante)

- 3 - leader in qualsiasi sezione
- 1 - leader ispirato a sinistra
- 1 - leader ispirato al centro
- 1 - leader ispirato a destra

Contrattacco (2)

Movimento doppio (2)

Linea comando (4)

Muovere-tiro a distanza-muovere (2)

Carica truppe montate (2)

Scontro di scudi (1)

Oscurare il cielo (1)

Imboscata (1)

Io sono Spartaco (1)

Recupero (1)

Blocco senza adesivo in CCAncients

No Le unità non colpiscono col simbolo spada nel Combattimento Ravvicinato





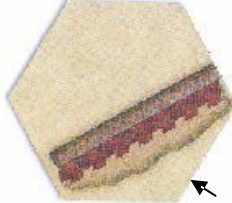


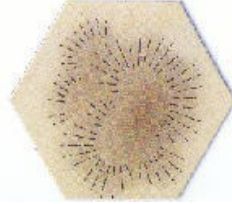










Variabile secondo le regole



Commands and Colors ANCIENTS



Aggiornato al regolamento della 5a edizione

 <p>Terreno sconnesso</p>  <p>Combattimento Ravvicinato</p>	<p>Movimento Fanteria: nessuna restrizione. Unità Montate: entra e si ferma. Non muove oltre per il turno. Macchine da guerra: non possono entrare nel terreno.</p> <p>Combattimento Fanteria: entra e può combattere. Unità Montate: non combatte nel turno in cui entra. Nel Combattimento ravvicinato l'unità nel terreno sconnesso tira max 2D, anche l'unità che combatte verso il terreno sconnesso. Carte comando che aggiungono dadi in battaglia possono modificare questo limite.</p> <p>Linea di tiro: Non bloccata</p>
 <p>Bastione</p>	<p>Movimento: Nessuna restrizione</p> <p>Combattimento La fortificazione è solo su 2/3 lati (vd. disegno) Comb. ravvicinato: l'unità se attaccata dall'esterno della fortificazione (vd. frecce) ignora 1 spada e può 1 bandiera. Comb. a distanza: l'unità se attaccata dall'esterno della fortificazione può ignorare 1 bandiera. NB: Le Unità Montate non hanno protezione.</p> <p>Linea di tiro: Non bloccata</p>
 <p>Accampamento Fortificato</p>  <p>- 1</p>	<p>Movimento Nessuna restrizione</p> <p>Combattimento la fortificazione è su tutti i lati, l'unità nel campo tira 1D in meno rispetto al suo potenziale. Comb. ravvicinato: l'unità che si difende nell'accampamento ignora 1 spada e può 1 bandiera. Comb. a distanza: l'unità che si difende nell'accampamento può ignorare 1 bandiera. NB: Le Unità Montate non hanno protezione.</p> <p>Linea di tiro: Bloccata</p>
 <p>Collina</p> <p>↑ dal basso </p> <p>↓  Fanteria</p> <p> Unità Montate</p>	<p>Movimento Nessuna restrizione</p> <p>Combattimento Chi attacca l'unità sopra la collina tira max 2D. La fanteria sopra la collina che attacca l'unità sotto, o quando attacca da collina a collina (altopiano), tira max 3D. L'Unità Montata 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>Foresta</p>  <p>Comb. Ravvicinato</p>  <p>Comb. a Distanza</p>	<p>Movimento L'unità che entra si ferma, e non muove oltre per il turno.</p> <p>Combattimento In genere le unità entrano e non combattono. NB: possono entrare e combattere: fanteria legg., frombolieri, arcieri, ausiliari, guerrieri. Nel Combattimento ravvicinato l'unità nella foresta tira max 2D, anche l'unità che combatte verso la foresta. Nel Combattimento a distanza l'unità che attacca al di fuori della foresta tira 1D. Carte comando che aggiungono dadi in battaglia possono modificare questo limite.</p> <p>Linea di tiro: Bloccata</p>
 <p>Costa</p>	<p>Movimento Terreno intransitabile. Sulla costa non è consentito il movimento, la ritirata, eludere o la fuga.</p> <p>Combattimento non possibile.</p> <p>Linea di tiro: Non bloccata</p>
 <p>Fiume</p>  <p>Comb. Ravvicinato</p>  <p>Comb. a Distanza</p>	<p>Solitamente intransitabile Guadabile (quando indicato)</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 Comb. ravvicinato, anche l'unità che combatte verso il fiume e 1D, solo l'unità all'interno, in Comb. a distanza. Può avanzare dopo un Combattimento ravvicinato vincente. Carte comando che aggiungono dadi in battaglia possono modificare questo limite.</p> <p>Linea di tiro: Non bloccata</p>
<p>Sequenza del turno di gioco</p> <ol style="list-style-type: none"> Gioca 1 carta comando Indica le unità a cui dare l'ordine. <ul style="list-style-type: none"> Solo queste unità potranno eseguire azioni 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 Fase del combattimento <ul style="list-style-type: none"> Ogni unità combatte 1 volta per turno (vd. Comb. Ravv.). L'unità non può dividere la forza contro più nemici. Ogni unità combatte nel turno in una sola maniera, a scelta tra ravvicinato o a distanza. L'unità non è obbligata a combattere. Scartare la carta giocata e ripescarne una nuova. 	