

# Commands & Colors: Ancients

## 1. A Játék elemei:

1 Tábla

45 db 2 oldalú tereplapka (3 kinyomóban)

60 Parancskártya

7 Csatakocka

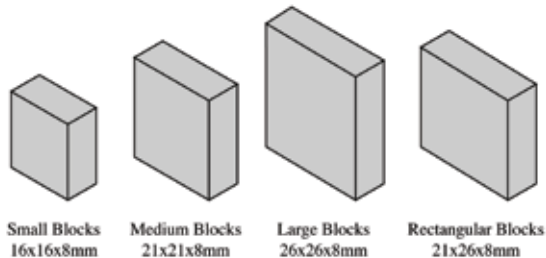
5 ív matrica a kövekre és kockákra

2 db 4 oldalú Segédlet

1 Szabálykönyv az alapjátékhoz

1 könyv 15 küldetéssel

345 kő: - a szürke kövek jelképezik a rómaiakat, a barnák a karthagóiakat, a két színben összesen: 220 kis kő = gyalogos egységek, 81 közepes kő = lovas egységek, 12 nagy kő = elefántok, 14 téglalap alakú kő = harci szekereknek és vezetők.



-a fekete kövek (18 kis kő) győzelmi zászlók, csak egyik oldalukra kerül matrica.



(A játékhoz 20 db tartalék kő és tartalék matricák is járnak. A fent felsorolt 345 kő már magába foglalja a tartalék köveket, ezek megoszlása: 2 db fekete kő, és 4+3+1+1 szürke ill. barna kő az egyes méretekből.) A **tábla** 13 hexa szélességű és 9 hexa mélységű. Szaggatott vonalak osztják 3 szekcióra: balszárny, centrum, jobbszárny. Ha egy hexát egy szaggatott vonal vág ketté, akkor az a hexa két szekcióhoz is tartozik.

A **tereplapok** arra valók, hogy a különféle küldetésekhez történelem hű terepviszonyokat teremtsünk a lapkáknak táblára történő felhelyezésével.

A **parancskártyákkal** adhatunk az egységeknek utasítást arra, hogy mozogjanak, harcoljanak, vagy valami speciálisat tegyenek.

A **csatakockák** 6 üres oldalára a megfelelő matricákat fel kell ragasztani: ● = könnyű egységek; ▼ =

közepes egységek; ■ = nehéz egységek; sisak = vezető; zászló ; kard

Az **egységeket** és **vezetőket** jelképező kövek mindkét oldalára fel kell ragasztani egy-egy hozzájuk tartozó matricát. Egy egység több kőből áll, minden egységnek van egy típuskódja. Az alapjátékban a következő egységek fordulnak elő: (sorban az egységek neve; 1 egység összetétele: 2,3 vagy 4 kő; típuszimbólum:

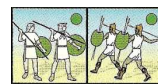
●●▼▼■; római egység képe; karthagói egység képe; hány ilyen kő van a játékban)

/Megjegyzés: ● és ▼ típuszimbólumok szerepére nem derült fény, a szabály szerint semmiben sem különböznek a ● ill. ▼ szimbólumoktól. A kiegészítőknél a ■ típusnak is van másik változata.)

## Gyalogos egységek:

könnyű gyalogság

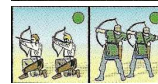
4 kis kő



össz.: 24 ill. 16 kő

könnyű íjászok

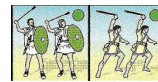
4 kis kő










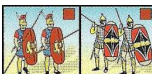

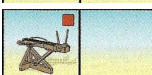

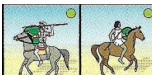









össz.: 8 ill. 4 kő

könnyű parittyások

4 kis kő



össz.: 4 ill. 12 kő

segédcsapatok	4 kis kő	!			össz.: 24 ill. 20 kő
harcosok	4 kis kő	!			össz.: 8 ill. 12 kő
közepes gyalogság	4 kis kő				össz.: 32 ill. 12 kő
nehézgyalogság	4 kis kő				össz.: 16 ill. 16 kő
nehéz harci gépek	2 kis kő				össz.: 2 ill. 0 kő
<b>Lovas egységek:</b>					
könnyű lovasság	3 közepes kő				össz.: 9 ill. 24 kő
közepes lovasság	3 közepes kő				össz.: 18 ill. 9 kő
nehéz lovasság	3 közepes kő				össz.: 3 ill. 12 kő
elefánt	2 nagy kő				össz.: 4 ill. 6 kő
harci szekér	2 téglalap alakú kő				össz.: 2 ill. 4 kő
<b>Vezetők</b> (nem egységek!)	1 téglalap alakú kő				össz.: 3 ill. 3 kő
<i>(Megjegyzés: néhány egység csak játéktechnikai okokból lett besorolva az adott kategóriába, pl. a harci gépek a nehézgyalogságba, az elefánt ill. a harci szekér pedig a nehézlovasságba.)</i>					

## 2. A Játék előkészítése:

1. Először is válasszatok egy küldetést, ha ez az első játékotok, akkor ajánlott az Akragas-szal kezdeni!
2. Minden küldetésben meg van határozva, hogy melyik sereg a tábla melyik felén kezd (melyik játékos hova ül).
3. A küldetésnek megfelelő tereplapkákat helyezték fel!
4. A küldetésnek megfelelő egységeket helyezték fel (mindig teljes egységeket, nem csak 1-1 követ kell felhelyezni)!
5. A küldetésnek megfelelő számú parancskártyát osszátok ki, és ezeket a másik fél által nem látható módon tartsátok.
6. A csatakockákat tegyétek mindkét fél által elérhető helyre!
7. Nézzétek át az adott küldetés esetleges speciális szabályait és győzelmi feltételeit.
8. A küldetésben meg van határozva az is, hogy ki kezdi a játékot.

## 3. A Játék célja:

A cél elsőként összegyűjteni az előírt számú győzelmi zászlót (általában 5-8 db). Győzelmi zászló jár minden ellenséges vezetőért, illetve minden ellenséges egység teljes elpusztításáért (= az egység utolsó köve is lekerül). Egyes küldetésekben másért is járhat győzelmi zászló, pl. bizonyos hexák elfoglalásáért.

A győzelem azonnal eldől, ahogy egyik fél megszerzi az utolsó szükséges győzelmi zászlót.

## 4. A játék menete:

A kezdőjátékkal kezdve, felváltva következnek a játékosok. A saját fordulótokban az alábbiakat hajthatjátok végre, a megadott sorrendben:

1. **Parancskártya kijátszása:** Játsszatok ki egy kártyát képpel felfelé, és hangosan olvassátok fel. A kártya szövegéből következik, hogy melyik szekció(k)ban, hány egységnek adhattok utasítást.
2. **Egységek és vezetők utasítása (ld. 5. fejezet)**
3. **Mozgás (ld. 6. fejezet)**
4. **Csata (ld. 7. fejezet)**

- 5. Egy új parancskártya húzása.** Ha a húzópakli elfogy, a dobott kártyákból keverés után új húzópaklit kell képezni. Ha az „Én vagyok Spartacus” kártya kijátszásra kerül, akkor a dobott kártyákat bele kell keverni a húzópakliba! Ha a védekező fél kijátssza az „Első csapás” kártyát, akkor húz helyette egyet, még mielőtt az aktív játékos a köre végén húzna.

Fontos, hogy az összes mozgást be kell fejezni, mielőtt a csaták elkezdődnének, és egy megkezdett csatát be kell fejezni, mielőtt másik csatát elkezdenének!

### **5. Egységek és vezetők utasítása**


Be kell jelentenetek, hogy melyik egységek ill. vezetők kapnak utasítást, csak ezek mozoghatnak, harcolhatnak, illetve hajthatnak végre speciális akciókat.


Egy baráti egységgel azonos hexán lévő vezetőt az egységhez „tartozó”-nak kell tekinteni. Ha az egység utasítást kap mozgásra, akkor a hozzá tartozó vezetőnek is az egységgel együtt kell mozognia (ugyanabba a hexába). Egy egységnek és a hozzá tartozó vezetőnek az együttes mozgatása csak 1 utasításba kerül.

Szaggatott vonallal kettévágott hexán mindkét szekcióból adható utasítás vezetőnek vagy egységnek.

Minden egységnek vagy vezetőnek legfeljebb 1 utasítás adható 1 fordulóban. Ha az adott szekció(k)ban nincs annyi egységetek, mint ahány utasítást adhatnátok, akkor a fel nem használt utasítások elvesznek.

Amikor egy Szekciókártya, vagy a „Lovas csapatok utasítása” parancskártya illetve az „Én vagyok Spartacus” parancskártya kerül kijátszásra, utasítást adhattok egységhez tartozó vezetőknek az egységükből való kiválásra, és önálló mozgásra. A kiváló vezetők utasítása 1-1 parancsba kerül, a fennmaradó parancsok felhasználásával pedig utasíthatók egységek (akár azok is, amelyekből a vezetők

kiváltak), és egyedülálló vezetők is. Sisak  szimbólum emlékeztet arra, hogy a vezetők külön is utasíthatók egy ilyen kártya kijátszásakor. *Fontos, hogy a vezetőkértékre nem érvényesek az itt leírtak*

*(nincs is rajtuk )*, vagyis egy vezetőkértékre hatására nem válhat ki vezető az egységéből!

**Parancs:** Néhány kártya a rendelkezésekre álló Parancsok számával egyenlő utasítást tesz lehetővé. A küldetésben (mindkét fél számára) szerepel egy maximális Parancskártya szám, amennyit kezetekben tarthattok, ez jelenti a Parancsaitok számát, de ez változhat a játék során. A kártya kijátszása pillanatában érvényben lévő maximum számát.

### **6. Mozgás**

#### **6/a. Egységek mozgatása:**

Egyszerre egy egység mozgatható, az általatok választott sorrendben. Egy egység mozgatását be kell fejezni egy másik mozgatása előtt. Minden egység mozgatását be kell fejezni a csata fázis előtt.

- Egy egység fordulónként egyszer mozoghat.
- Nem kötelező egy utasított egységet mozgatni.
- Az egységek átmozoghatnak egyik szekcióból a másikba.
- Az egységek nem mozoghatnak le a tábláról, kivéve egyes küldetések speciális szabályait. (Viszont vezetők a saját oldalukon elhagyhatják a táblát a tulajdonos döntése alapján – kitérés vagy szökés formájában, ld. 9/a/1.)
- Nem lehet két egység ugyanazon a hexán. Sőt nem is lehet áthaladni olyan hexán, amelyen ellenséges vezető vagy egység, illetve saját egység található. **Kivétel** a könnyű gyalogság, a „Könnyű csapatok utasítása” és a „Mozgás-Tűz-Mozgás” parancskártyák kijátszása esetén.
- Egy egység ráléphet olyan hexára, amelyen egyedülálló baráti vezető található, de meg kell állnia a hexán, és a vezető csatlakozik az egységhez.
- Egy egység nem bontható több részre, a köveknek mindig egy csoportban kell maradniuk.
- Megfogyatkozott egységek nem kombinálhatók más egységekkel.
- Néhány tereptípus jellemzői érintik a mozgást, és megakadályozhatják a mozgás teljes végrehajtását, vagy a csatát az adott fordulóban. (ld. 11. fejezet)
- A vezetők nem egységek, mozgásukra külön szabályok vonatkoznak (ld. 6/b.)
- A visszavonulás szabályait ld. a 8. fejezetben.

#### **Gyalogos egységek mozgása:**

könnyű gyalogság



1 vagy 2 hexát mozoghat és utána csatázhat

könnyű íjászok		1 v. 2 hexa + csata
könnyű parittyások		1 v. 2 hexa + csata
segédcsapatok		1 hexa + csata, vagy 2 hexa csata nélkül
harcosok		1 v. 2 hexa + csata (de 2 hexát csak akkor léphet, ha ezáltal egy ellenség szomszédja lesz, akivel kötelező közelharcot vívnia)
közepes gyalogság		1 hexa + csata
nehézsúlyos gyalogság		1 hexa + csata
nehéz harci gépek		1 hexa csata nélkül


#### Lovas egységek mozgása:

könnyű lovasság		1,2,3 v. 4 hexa + csata
közepes lovasság		1,2 v. 3 hexa + csata
nehéz lovasság		1 v. 2 hexa + csata
elefánt		1 v. 2 hexa + csata
harci szekér		1 v. 2 hexa + csata



#### 6/b. Vezetők mozgása:

Egy vezető 1,2 v. 3 hexát mozoghat, ha **egyedül** van. Ilyenkor átmozoghat baráti egységet vagy baráti vezetőt tartalmazó hexán, de nem állhat meg másik baráti vezető hexáján. Ellenséges egység vagy vezető hexájára nem léphet, és nem is mehet át rajta (kivéve szökési kísérlet esetén, ld. 9/a/1.).

- Egy vezető fordulónként egyszer mozoghat.
- Nem kötelező egy utasított vezetőt mozgatni (kivéve, ha egy mozgó egységhez tartozik).
- A vezetők átmozoghatnak egyik szekcióból a másikba.
- A vezetők nem mozoghatnak le a tábláról, kivéve egyes küldetések speciális szabályait, valamint a kitérést vagy szökést (ld. 9/a/1.).
- Nem lehet két vezető ugyanazon a hexán.
- *A egységhez tartozó vezetőkről és a  szimbólumos kártyák kijátszásáról már volt szó korábban (ld. 5. fejezet). Egységéből csak olyan vezető válhat ki, amelynek egysége még nem mozgott ebben a fordulóban, a kiválás után a vezető mozoghat, és akár csatlakozhat is más egységhez még ebben a fordulóban. Ilyenkor a vezető új egysége nem kap automatikusan utasítást, és ha utasítást is kap az egység, már nem mozoghat, csak csatázhat (a hozzá tartozó vezetővel együtt).*

Vezetők kiválásánál és csatlakozásánál nagyon fontos az időzítés, az utasítások megfelelő sorrendje: pl. ha elsőként "A" egységhez tartozó vezető kiválik egységéből, és csatlakozik "B" egységhez, akkor "B" egység már nem mozoghat, legfeljebb helyben csatázhat, ha utasítást kap. Ha viszont "B" egység mozog először, és csak utána válik ki "A" egységéből a vezető, és csatlakozik "B" egységhez, akkor "B" egység az újonnan csatlakozott vezetőjével új helyén harcolhat. A vezető nélkül maradt "A" egység is mozoghat még ebben a fordulóban. Ha azonban elsőként "A" egység mozgott volna, akkor vezetője nem válhatott volna ki, és nem csatlakozhatott volna "B" egységhez.

## 7. Csata

Egyszerre csak egy csata folyhat: be kell jelenteni, hogy melyik csata következik, és azt teljesen be kell fejezni, mielőtt másik csatába kezdenének. A csaták sorrendje tetszőleges.

- Egy egység fordulónként egy normál csatát vívhat (amelynek folyamányaként további csata is létrejöhet, amit szintén be kell fejezni, mielőtt újabb csatát kezdenének).
- Nem kötelező egy utasított egységgel csatázni.
- Egy egység nem oszthatja meg csatakockáit különböző ellenséges egységek közt (hogyan ezáltal több egységre célozzon).
- Az elszenvedett sérülések száma nincs hatással arra, hogy hány kockával dobhat egy egység. Egyetlen kőből álló egység is ugyanannyi kockával dob, mint egy teljes egység. (Kivétel: harcosok teljes egysége több kockával dobhat).
- A csatának két típusa van: távolsági harc és közelharc. Egy utasított egység egy fordulóban csak az egyik harcmodort alkalmazhatja, még akkor is, ha mindkettőre képes lenne.
- Egy forduló egymást követő csatáinál nincs megkötés arra vonatkozóan, hogy a kétféle harcmodor hogyan követheti egymást: szabadon lehet váltogatni őket.
- Mindkét harcmodor opcionális, pl. nem kötelező közelharcba bocsátkozni, ha van ellenséges egység a szomszédos hexán. (Kivétel: ld. 6/a. harcosok )

### 7/a. Távolsági harc

Csak lőfegyverrel rendelkező egységek képesek ezt a harcmodort alkalmazni. Ezek az alábbiak:

könnyű gyalogság		lőtávolság: 2 hexa
könnyű íjászok		lőtávolság: 3 hexa
könnyű parittyások		lőtávolság: 3 hexa
segédcsapatok		lőtávolság: 2 hexa
nehéz harci gépek		lőtávolság: 6 hexa
könnyű lovasság		lőtávolság: 2 hexa

Egyéb egységek esetleges távolsági harc képességét a küldetések speciális szabályai tartalmazzák. Távolsági harc (=Tűz) mindig 1 hexánál nagyobb távolságról történik (szomszédos egység ellen nem alkalmazható!). A megtámadott egységet ilyenkor „célegység”-nek is szokás nevezni. A célegységnek nemcsak lőtávolságban, hanem a támadó látómezejében is kell lennie!

Fontos, hogy ha egy egység támadásra kap utasítást, és van a szomszédjában ellenséges csapat, akkor kötelező azt támadnia (közelharc formájában), és ilyenkor nem választható a távolsági harc!

Ennél a harcmodornál a célegység nem tud visszatámadni, és kitérni.

A távolsági harc menete:

1. Először meg kell nevezni a támadó egységet és a célegységet. (Minden egység csak egy egységet támadhat. Ha egy egységet több egységgel is támadunk, a támadásokat akkor is egyenként kell végrehajtani!)
2. Lőtávolság ellenőrzése: a támadó és a célegység közti távolság hexákban mérve, a célegység hexáját beleszámítva, de a támadó egységét nem!
3. Látómező ellenőrzése: meg kell állapítani, hogy látja-e a támadó egység a célegységet, amire tüzel? Képzeletben össze kell kötni a két egység hexájának közepét. A láthatóság blokkolva van, ha valamelyik hexa, amin a képzeletbeli vonal áthalad, akadályt tartalmaz: egységet, vezetőt (akár barátit, akár ellenségeset), bizonyos tereptárgyakat, vagy a pálya szélét. A célegység hexájában lévő tereptárgy nem blokkolhatja a láthatóságot. Ha hexák szélén (pl. két hexa között) fut a képzeletbeli vonal, csak akkor van blokkolva a láthatóság, ha mindkét oldalról blokkolva van.
4. A terepből adódó esetleges csatakocka csökkentések meghatározása (ld. 11. fejezet)
5. Tüzelés végrehajtása: Ha az egység mozgott a tüzelés előtt, akkor 1 csatakockával, ha nem mozgott, akkor 2 csatakockával dobhat.

Kivételek: nehéz harci gépek 1, segédcsapatok 2 hexányi mozgás után már nem tüzelhetnek!

6. Találatok megállapítása: minden olyan kockadobás, ami az egység típusának megfelelő szimbólumot tartalmazza, találatnak számít. Ebből a szempontból: ● = ● ill. ▼ = ▼!



A nem számít találatnak, de visszavonulásra kényszeríti a célegységet (ld. 8. fejezet). Minden egyéb dobás hibás lövésnek számít (vezető, kard, téves szimbólum). Minden találat után 1 követ veszít a célegység. Ha az utolsó köve is elveszik, a támadó kap egy győzelmi zászlót. Ha több találat esik, mint ahány kőből a célegység áll, a plusz találatok elvesznek. Vezetőket ért találatokat ld. 10/a. fejezetnél.

7. Visszavonulás: ld. 8. fejezet.

### 7/b. Közelharc

Szomszédos egység ellen csak közelharc alkalmazható! Ha csatára kap utasítást olyan egység, amelynek szomszédságában van ellenséges egység, akkor távolabbi egységre nem tüzelhet, hanem a közelharcot kell választania!

A közelharc menete:

1. Először meg kell nevezni a támadó egységet és a támadott (szomszédos) egységet. (Ha egy egységet több egységgel is támadunk, a támadásokat akkor is egyenként kell végrehajtani!)
2. Kitérés: bizonyos egységek képesek kitérni a támadás elől, ami lehetővé teszi számukra az elmozgást a támadó egység elől. (ld. 9/a. fejezet)
3. A terepből adódó esetleges csatakocka csökkentések meghatározása (ld. 11. fejezet)
4. Dobás csatakockákkal: a kockák száma egységfüggő.

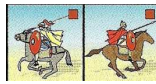
#### Gyalogos egységek közelharc lehetőségei:

könnyű gyalogság		2 kockával,  nem számít találatnak
könnyű íjászok		2 kockával,  nem számít találatnak
könnyű parittyások		2 kockával,  nem számít találatnak
segédcsapatok		3 kockával (de ha 2-t lép, nem támadhat!)
harcosok		3 kockával (teljes egység 4 kockával dobhat, ill., ha védekezőként elveszti első követ, egy azonnali visszatámadásban még 4 kockával dobhat. Teljes egységként 1 -t figyelmen kívül hagyhat védekezőként.)
közepes gyalogság		4 kockával
nehézyalogság		5 kockával
nehéz harci gépek		2 kockával (de ha lép, nem támadhat!)  nem számít találatnak

#### Lovas egységek közelharc lehetőségei:

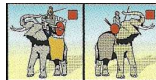
könnyű lovasság		2 kockával,  nem számít találatnak (A gyári segédlet ezen a ponton ellentmond a gyári szabálynak, mert a segédlet szerint találatnak számít a  . Én a szabály szövegét fogadtam el.)
közepes lovasság		3 kockával

nehéz lovasság



4 kockával

elefánt
















változó!

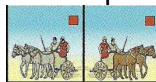
- Az elefántok annyi kockával dobhatnak támadóként és visszatámadáskor is, amennyivel a támadó vagy támadott ellenséges egység normál esetben dobhat. (Különös esetek: másik elefánt ellen 3, vezető ellen 1, harcosok ellen pedig 3 kockával dobhat az elefánt).
- Sem hozzá tartozó, sem vele szomszédos vezető nincs hatással az elefántra közelharc során:



nem számít találatnak elefánt szempontjából.

- Minden  találatnak számít, sőt egészen addig újra és újra lehet dobni egy kockával, amíg azon  van, így a találatok és -k is halmozódhatnak. Gondosan kell számolni a találatokat és -kat, a dobások befejeztével egyszerre kell őket érvényesíteni. De ha egy elefánt olyan egységet támad, ami a terepviszonyok, vagy az egység képességei miatt egy vagy több -ot figyelmen kívül hagyhatnak, akkor egy figyelmen kívül hagyott  nem csak találatként nem számít, hanem újradozni sem lehet. (Pl. egy gyalogos egység egy erődített táborban 1 -t hagyhat figyelmen kívül a tábor sajátossága miatt) A figyelmen kívül hagyottakon túl dobott -k természetesen találatnak számítanak és újradozást is jelentenek.
- Az elefánt minden -t figyelmen kívül hagyhat, ha támadás éri. (Épp ezért az elefántok egymás ellen dobott -i hatástalanok.)
- Lovasság és harci szekerek elleni közelharcban az elefánt figyelmen kívül hagyhat 1 -t és 1 -t. Ha pedig az elefánt támad lovasságot vagy harci szekereket, azoknak a visszavonuláskor +1 hexát kell lépniük minden egyes  után!

harci szekér




4 kockával (Visszatámadásnál ill. az „Első csapás” kártya kijátszásakor csak 3 kockával!

Védekezőként figyelmen kívül hagyhat 1 -t.)


Vezetők közelharcban:







Egyedülálló vezető nem harcolhat, de ha egy egységhez tartozik, vagy szomszédos egy baráti egységgel, akkor ösztönzőleg hat a közelharcban, beleértve a visszatámadást is! Ez azt jelenti, hogy a vezető szomszédságában vagy vele egy hexán álló harcoló baráti egység

csatakocka dobásainál minden  találatnak számít, az egység típusától függetlenül. (Kivétel az elefánt egység, amire nem hat a vezető.)

5. Találatok megállapítása: minden olyan kockadobás, ami az egység típusának megfelelő szimbólumot tartalmazza, találatnak számít. Ebből a szempontból: ● = ● ill. ▼ = ▼!

Az egységek többségére igaz, hogy minden  szimbólum is találatnak számít. (a kivételeket ld. fentebb, az egyes egységeknél feltüntetve). Az elefánt kivételével minden egység találatot ér el a  szimbólumokkal is, ha vezető tartozik az egységhez, vagy baráti vezető van a szomszédságában.

Harci szekér figyelmen kívül hagyhat 1 -t, az elefánt pedig az összes -t! Az elefánt a lovasság és harci szekerek ellen még 1 -t is figyelmen kívül hagyhat!

A  nem jelent találatot, de a visszavonulásban számít (ld. 8. fejezet).

Minden találat után 1 követ veszít a megtámadott egység. Ha az utolsó köve is elveszik, a támadó kap egy győzelmi zászlót. Ha több találat esik, mint ahány kőből a célegység áll, a plusz találatok elvesznek.

Vezetőket ért találatokat ld. 10/a. fejezetben!

6. Visszavonulást ld. 8. fejezetben!

7. „Helyzeti előny”-t és „bónusz közelharc”-ot ld. 9/b. és 9/c. fejezeteknél!


8. Visszatámadás: Ha a védekező egység túléli a közelharcot és nem kényszerül visszavonulásra, akkor visszatámadhat. Ha viszont visszavonulásra kényszerülve egy egység elhagyta hexáját, ezután már akkor sem támadhat vissza, ha olyan mezőre vonul vissza, ahol ismét szomszédos lesz a támadó egységgel. Ha egy egység nem tudja teljesíteni a visszavonulást, helyén marad, és a további veszteségek után még marad köve, akkor visszatámadhat.

A visszatámadásnál a 3.4.5.6 pontokat éppúgy végrehajtjuk, mint a támadásnál.

Különleges esetek: elefánt elefánt ellen és harcosok ellen is 3 kockával dobhat, a harci szekér 3 kockával támadhat vissza (épp ezért elefánt harci szekér ellen szintén 3 kockával támadhat vissza!)

## **8. Visszavonulás**


Csak az összes találat bevitele után hajtsátok végre, ha az érintett egység túlélte a támadást.







Minden  után a saját oldala felé kell hátrálnia az egységnek, mégpedig annyi hexát, amennyit maximálisan léphet, amikor mozgási parancsot kap. Kivételek: a harcosok és az elefánt 2 hexát, a segédcsoport 1 hexát vonul vissza.

Az egységet irányító játékos az alábbi megszorításokkal döntheti el, melyik hexára vonul vissza:


- Mindig maga felé kell mozgatnia az egységet, függetlenül attól, merről érkezett a támadás. Oldalirányban tilos visszavonulni!
- Csak a járhatatlan tereptípusok akadályozzák a visszavonulást, egyéb terepek hatását figyelmen kívül kell hagyni visszavonuláskor, szabadon át lehet rajtuk menni, nem kell megállni pl. az erdőn.
- Egységet (akár baráti, akár ellenséges) tartalmazó hexán át nem lehet visszavonulni.
- Egységhez tartozó vezetőnek visszavonuló egységével együtt vissza kell vonulni!
- Vezető nélküli egység visszavonulhat olyan hexára, amelyen egyedülálló vezető található. Ilyenkor a visszavonuló egységnek azonnal meg kell állnia, a visszavonulás véget ér, a vezető pedig azonnal csatlakozik az egységhez.
- Ha egy egység nem tud visszavonulni, mert a visszavonulási útján lévő hexát egy egység (ellenséges vagy baráti) vagy egy ellenséges vezető foglalja el, vagy mert elérte a tábla szélét, vagy járhatatlan terep állja útját, minden hexa után, amit nem tudott teljesíteni, veszít 1-1 követ. Ha egy egység vissza tud vonulni veszteségmentesen, akkor nem választhat olyan visszavonulási utat, ami veszteséggel járna!

### **8/a. Morális támogatás:**

Bizonyos esetekben egy védekező egység figyelmen kívül hagyhat 1 vagy több -t. Ha a következők közül több is teljesül, hatásuk összeadódik!

- Egy egység figyelmen kívül hagyhat egy -t, amennyiben van hozzá tartozó vezető. De ha az egység veszít legalább egy követ, akkor a vezetőnek túl kell élnie a „baleset ellenőrzést”, hogy a -t figyelmen kívül hagyhassa az egység.
- Egy egység figyelmen kívül hagyhat egy -t, ha két baráti egység tartózkodik az egység szomszédságában. Ilyenkor azt mondjuk, hogy a két baráti egység támogatja az egységet.
- Szomszédos mezőn lévő egyedülálló vezető is egy támogató egységnek számít. (Tehát 1 szomszédos egység + 1 szomszédos egyedülálló vezető = egy  figyelmen kívül hagyható.)
- Bizonyos tereptípusok hatására is figyelmen kívül hagyható egy  ld. a 11. fejezetnél.
- Teljes erejű harcosok (= 4 kő/egység) figyelmen kívül hagyhatnak egy -t.
- Elefánt egységeknek nem nyújthat morális támogatást sem más egység, sem vezetők. (Az elefánt ezzel szemben nyújthat más egységeknek támogatást!)




Fontos, hogy ha lehetőség nyílik egy vagy több  figyelmen kívül hagyására, akkor a védekező játékos dönti el, hogy a lehetségesek közül hány zászlót hagy figyelmen kívül, és hányat nem. Ha úgy dönt, hogy elfogad egy vagy több egyébként figyelmen kívül hagyható zászlót, akkor azok következményét teljes mértékben le kell lépnie, mint normál esetben, ha ezt nem tudja teljesíteni, akkor a veszteségek a szokásosak.

### **8/b. Elefánt visszavonulása (örjögés):**

Egy elefánt, mielőtt visszavonul, örjögésbe kezd. Minden az elefánttal szomszédos egységre, és egyedülálló vezetőre (akár baráti, akár ellenséges) ellenőrizni kell, hogy el lettek-e taposva. (Ez az örjögést előidéző támadóra is vonatkozik!) Minden érintett egységre 2 kockával kell dobni, a saját egységeitekre az ellenfél végezze el a dobást. Ha az egység típusának megfelelő szimbólumot dobtatok,



az találatnak számít (vezető esetén a  szimbólum jelent találatot). Minden más szimbólum hatástalan. Ha egy vezető túléli az örjögést, ki kell térnie!

(Megjegyzés: Ha egy olyan egység kap találatot az örjögés során, amihez tartozik vezető, akkor a vezetőre „baleset ellenőrzést” kell végezni.)

Az örjögést követően az elefánt visszavonul. Ha a visszavonulási útján egy (baráti vagy ellenséges) egység, vagy egyedülálló ellenséges vezető akadályozza a mozgásban, akkor se nem mozog tovább, se nem veszít követ: ehelyett az egységek vagy az ellenséges vezető veszítenek egy-egy követ minden egyes hexáért, amit az elefánt nem tud lelépni (Egységhez tartozó vezető esetén, ha az egység követ veszít, de nem semmisül meg, szükség van „baleset ellenőrzésre”). Az ellenséges egyedülálló vezető eltávolításra kerül „baleset ellenőrzés” nélkül, és egy győzelmi zászlót ér! Egyedülálló baráti vezető viszont nem blokkolja az elefánt visszavonulását. Az elefánt ráléphet a baráti vezetőt tartalmazó hexára, és abbahagyja a visszavonulást. Ez az egyetlen eset, amikor a vezető befolyásolja az elefántot.

**Fontos:** A játék azonnal véget ér, amint az egyik fél megszerzi a szükséges számú győzelmi zászlót. Egy elefánt örjögése és visszavonulása győzelmi dilemmákat vethet fel, mert előfordulhat, hogy mindkét oldal veszít egységet az örjögés vagy a visszavonulás alatt.

Az örjögés során a dobások rendjét az a játékos határozza meg, aki az örjögést okozta. Így ebben az esetben egyesével derül ki az egységekről, hogy elpusztulnak, és ezáltal győzelmi zászlót jelentenek-e. Ezt az eljárást használva, az örjögés során kizárt a döntetlen.

A visszavonulás esetén viszont előfordulhat, hogy az elefánt visszavonulási útját egyszerre mindkét fél egységei blokkolják, amik így akár egyszerre is elpusztulhatnak, egyszerre eredményezve győzelmi zászlót mindkét oldalnak. Ha ezek épp mindkét félnek a szükséges számú zászlót eredményezik, akkor a játék döntetlennel zárul.




(Megjegyzés: Ha egy elefánt nem tud visszavonulni, akkor mindenképp marad elég köve a visszatámadáshoz, hisz nem szenved veszteséget a visszavonulás nem teljesítése miatt...)

## **9. Speciális akciók**

### **9/a. Kitérés**

Közelharc támadásnál a védekező fél bejelenthet kitérést, ahelyett, hogy a helyén maradna és megvívna a közelharcot. (Megjegyzés: a támadó egység nem térhet ki, ha a védekező visszatámad!) Ha a kitérő egység elleni kockadobás megsemmisíti a kitérő egységet, az az ellenfélnek egy győzelmi zászlót jelent.

A támadó fél ugyanannyi kockával dob a kitérni készülő egységre, mint amennyivel a közelharc során dobna, de csak az egység típusának megfelelő szimbólumok számítanak találatnak, minden más

egységszimbólum, valamint a ,  és  szimbólumok is hatástalanok. Ha a kitérő egységet találat éri, és van hozzá tartozó vezető, akkor a normál szabályok szerint „baleset ellenőrzés”-t kell végezni, hogy lássuk, érte-e találat a vezetőt.

**A kitérés menete:** A kitérés 2 hexa mozgást jelent az egység saját oldala felé. 1 hexa mozgás is engedélyezett, de csak akkor ha 2 hexa mozgás nem lehetséges. Nem lehetséges kitérés, ha mindkét lehetséges mezőn járhatatlan terep, egység (ellenséges vagy baráti), vagy ellenséges vezető található. Érvényes kitérésnek számít viszont, ha az első hexán, amire lép, baráti egyedülálló vezető van. Ilyenkor a kitérő egység megáll, a vezető pedig csatlakozik az egységhez.

Kitérő egység akkor sem támadhat vissza, ha a kitérése végén az őt támadó ellenséges egységgel szomszédos hexán áll.

Kitérő egység hexáját nem foglalhatja el a támadó, függetlenül a támadás kimenetelétől (tehát még akkor sem, ha a kitérni szándékozó egység megsemmisül!).

(Megjegyzés: a kitérés akadályozza ugyan az ellenség haladását, de rejt némi kockázatot a kitérő egységre nézve!)

Gyalogos egységek kitérés jogosságai:

könnyű gyalogság		mindig kitérhetnek
könnyű íjászok		mindig kitérhetnek
könnyű parittyások		mindig kitérhetnek
segédcsapatok		sosem térhetnek ki
harcosok		sosem térhetnek ki
közepes gyalogság		sosem térhetnek ki
nehézyalogság		sosem térhetnek ki
nehéz harci gépek		szinte mindig kitérhetnek


Ha egy nehéz harci gépek egység kitérés során megsemmisül, az a támadónak győzelmi zászlót jelent. Ha azonban nem semmisül meg az egység, akkor egy érvényes 1 vagy 2 hexás kitérő mozgást végre kell hajtania, és utána el kell távolítani a tábláról. A harci gép legénységének sikerült megszöknie, ezért ilyenkor nem jár a támadónak a győzelmi zászló.

Lovas egységek kitérés jogosságai:


könnyű lovasság		mindig kitérhetnek
közepes lovasság		kitérhetnek minden gyalogos egység, és a nehéz lovassági egységek (nehézlovasság, elefánt, harci szekér) előtt
nehéz lovasság		kitérhetnek minden gyalogos egység, és az elefántok előtt
elefánt		sosem térhetnek ki
harci szekér		kitérhetnek minden gyalogos egység, és az elefántok előtt
<b>9/a/1. Vezetők kitérése:</b>		ki kell térniük, ha egyedül vannak

A vezetők kitérése némileg eltér az egységektől.

Amikor a vezető egy egységhez tartozik, és az egység elveszti utolsó követ (akár távolsági, akár

közelharc során), a vezetőre „baleset ellenőrzés”-t kell végezni 1 kockával dobva. 1  dobás szükséges a vezető eltalálásához és megsemmisítéséhez. Ha a vezető nem semmisül meg, kötelező kitérnie! Ha közelharc történt, akkor a támadó egység „helyzeti előny”-höz jut, mert megsemmisítette a védekező egységet.


Amikor a vezető már a támadás kezdetén egyedülálló, akkor az egység a normál számú kockával

támadja a vezetőt (akár távolsági, akár közelharc során).  dobás szükséges a vezető eltalálásához és megsemmisítéséhez. Ha a vezető nem semmisül meg, kötelező kitérnie! Egyedülálló vezető támadása esetén nem jár „helyzeti előny” a támadónak a közelharc után, függetlenül attól, hogy a vezető megsemmisült-e vagy se.

A kitérő vezetőnek be kell tartania a következő szabályokat:

- A vezetőt irányító játékos döntése szerint 1, 2 vagy 3 hexát mozog a saját oldala felé. Akár el is hagyhatja a táblát! Ilyenkor megmenekül ugyan attól, hogy az ellenfél győzelmi zászlót szerezzen, viszont egy értékes bábú veszik így el. Ha viszont (járhatatlan terep miatt) nem tud legalább 1 hexát mozogni, akkor megsemmisül, és az ellenfél győzelmi zászlóhoz jut!
- Átmozoghat baráti egységeken (még ha van az egységhez tartozó vezető, akkor is), és baráti vezetőkön is. (Az egységekre nincs hatással, ha a kitérő vezető átmegegy a hexájukon.)
- Nem fejezheti be a kitérését olyan hexán, amelyen másik baráti vezető, járhatatlan terep vagy ellenséges vezető ill. egység található. Vezető nélküli baráti egységet tartalmazó hexán viszont befejezheti mozgását, ilyenkor csatlakozik az egységre.
- A vezető kitérés közben átmozoghat ellenséges egységeken, de ez a „vezető szökése” speciális szabályait vonja maga után>>
- Vezető szökése: Ha a kitérés csak ellenséges egységeken át lehetséges, akkor meg kell kísérelni átmozogni ezen mezők valamelyikén.

#### A szökés menete:

- A vezető az egyik ellenséges hexára mozog. Az ellenséges egységnek lehetősége van megtámadni a vezetőt, a közelharcnak megfelelő számú kockával. A vezető ilyenkor nem élvezi a terep adta előnyöket. 1  dobás szükséges a vezető eltalálásához és megsemmisítéséhez.
- Ha a vezetőt nem találták el, a szökés sikeres volt, és folytathatja a kitérését, a következő hexára mozogva. Ha azon a hexán is ellenséges egység található, újabb szökési eljárás következik. Ha a harmadik mezőn is ellenség van, a vezető megsemmisül, az ellenfél pedig kap egy győzelmi zászlót.
- Ha a vezető szökését (vezető nélküli) baráti egységen fejezi be, csatlakozik az egységhez.

#### 9/b.Helyzeti előny:

Amikor közelharc során a támadó egység megsemmisíti, vagy visszavonulásra kényszeríti a védekező egységet, akkor a sikeres közelharc eredményeként elfoglalhatja az üresen maradt hexát. Ezt hívjuk „helyzeti előny”nek, amikor az egységet a sikeres harc után a lendülete továbbviszi az üres hexára.

A helyzeti előnyt nem kötelező kihasználni, de ha a támadó nem él vele, akkor „bónusz közelharc”-ban sem részesül, még akkor sem, ha egyébként van más ellenséges egység a szomszédjában!

Speciális lovas helyzeti előny: Egy lovas egység (bár az elefántok és harci szekerek is ebbe a kategóriába lettek sorolva, ez a szabály csak a könnyű, közepes és nehéz lovasságra vonatkozik!) miután a sikeres közelharc után helyzeti előnyét kihasználva elfoglalta a megüresedő hexát, még egy plusz hexát mozoghat tetszőleges irányba (akár eredeti helyére is)! Ez a plusz mozgás nem kötelező, e nélkül is jár a „bónusz közelharc”. Ha a „bónusz közelharc” is sikeres, akkor már csak a helyzeti előny jár a lovas egységnek, a plusz hexa mozgás már nem.


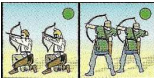
A következő esetekben nem jár a helyzeti előny:

- Bizonyos terep korlátozások esetén.
- Ha a védekező egység kitér a közelharc elől.
- Egyedülálló vezető megtámadásakor (sem annak megsemmisülésekor, sem kitéréskor).
- Sikeres visszatámadásért sem érhető el helyzeti előny.
- Az „Első csapás” kártyával utasított egység nem szerezhet helyzeti előnyt, akit viszont az „Első csapás” kártyával támadtak meg (tehát aki eredetileg a támadó), helyzeti előnyhöz és „bónusz közelharc”-hoz is juthat.
- **Nehéz harci gépek sosem részesülhetnek helyzeti előnyben!**

#### 9/c.Bónusz közelharc:

Egy sikeres közelharcot követően bizonyos egységek a helyzeti előnyüket kihasználva egy második közelharcot is vívhatnak. Ez az újabb közelharc nem közelebbi még akkor sem, ha a helyzeti előny révén a megüresedő hexát elfoglalja az egység. A következő egységek választhatják a második közelharcot a sikeres közelharc és helyzeti előny kihasználása után:

Gyalogos egységek bónusz közelharca:

könnyű gyalogság		bónusz közelharc csak vezetővel
könnyű íjászok		bónusz közelharc csak vezetővel

könnyű parittyások		bónusz közelharc csak vezetővel
segédcsapatok		bónusz közelharc csak vezetővel
harcosok		bónusz közelharc vezető nélkül is!
közepes gyalogság		bónusz közelharc csak vezetővel
nehézsúlyos gyalogság		bónusz közelharc csak vezetővel
nehéz harci gépek		nem lehetséges bónusz közelharc (helyzeti előny sem!)

#### Lovas egységek bónusz közelharca:

könnyű lovasság		bónusz közelharc vezető nélkül is!
közepes lovasság		bónusz közelharc vezető nélkül is!
nehéz lovasság		bónusz közelharc vezető nélkül is!
elefánt		bónusz közelharc vezető nélkül is!
harci szekér		bónusz közelharc vezető nélkül is!

Bizonyos terep korlátozások esetén nem jár a bónusz közelharc.

A bónusz közelharcra jogosult egység a helyzeti előny kihasználása után választhat, hogy melyik ellenséges egységet támadja. Nem muszáj ugyanazt az egységet, amelyiket az előbb erről a mezőről visszavonulásra kényszerített. Sikeres bónusz közelharc után újabb helyzeti előny jár, de azt követő harc már nem (és lovas egységeknek a plusz mozgás sem). Sőt bizonyos terep korlátozások esetén a helyzeti előny sem jár.


## **10. Vezetők**

### **10/a. Baleset ellenőrzés**

Több olyan helyzet van, amikor egy vezetőre „baleset ellenőrzés”-t kell végezni.

#### Megtámadott vezető:

Amikor egy vezető egy egységhez tartozik, és az egység veszít legalább egy követ, de nem semmisül meg, akkor esély van arra, hogy a vezető is találatot kapjon. Ilyenkor el kell végezni egy


„baleset ellenőrzést” 2 kockával dobva. A vezető eltalálásához 2 -t kell dobni! Az alábbi esetekben van szükség a „baleset ellenőrzésre”, ha a vezető egysége veszít követ:

- Távolsági harc
- Közelharc
- Kitérés
- Visszavonulás teljesítésének akadályoztatása
- Elefánt őrjöngése
- Elefánt visszavonulásának akadályozása


*(Megjegyzés: egy kockadobás nem okozhat több „baleset ellenőrzést”! Vagyis ha az egység - amelyhez tartozik vezető - követet veszít a támadás során, majd a visszavonulás nem teljesítése miatt is, akkor nem kell a sikertelen visszavonulás után is „baleset ellenőrzés”-t végrehajtani. Viszont ha csak a visszavonulás során veszít követ az egység, akkor erre már indokolt a „baleset ellenőrzés”!)*

#### Egységhez tartozó vezetők, egyedülálló vezetők:

Ha egy vezető a harc elején még egy egységhez tartozott, és megsemmisült az egysége, akkor a „baleset ellenőrzés” 1 kockával történik, míg ha eleve egyedülálló volt, akkor a normál számú



kockával támadja őt az egység. A vezető megsemmisítéséhez mindkét esetben 1  szükséges, és ha a vezető túléli a támadást, mindkét esetben kötelező kitérnie. A különbség az, hogy amikor az egysége meg lett semmisítve, akkor a támadónak jár a „helyzeti előny”, a másik esetben nem. (Részletesebben ld. 9/a/1.)

Minden esetben, amikor egy **vezetőt találhat ér**, el kell távolítani a követ a tábláról, és az ellenfél kap egy **győzelmi zászlót!**

A megsemmisült egységre dobott  már nincs hatással a magára maradt vezetőre. Az egyedülálló vezetőre szintén nincs hatással .

### 10/b. A vezető előnyei:

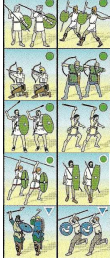


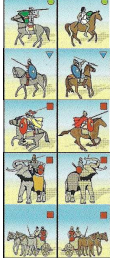



A vezetőnek előnyös hatásai vannak, amikor egy egységhez tartozik, vagy szomszédos egy egységgel.

-  szimbólum találhatot jelent a közelharc során a baráti nem elefánt egységeknek, a hozzájuk tartozó vagy velük szomszédos vezető esetén. Távolsági harc során a vezető hatástalan.
- Morális támogatás: minden (nem elefánt) egység, amelyhez vezető tartozik, figyelmen kívül hagyhat 1 -t, illetve egy szomszédos egyedülálló vezető támogató egységnek számít (két szomszédos egység támogatása = 1 zászló figyelmen kívül hagyása)
- Gyalogos egységeknek a hozzájuk tartozó vezető lehetővé teszi a bónusz közelharcot a „helyzeti előny” kihasználása után.
- Bizonyos parancskártyákon keresztül is hatalmas előnyt jelenthet a vezető (ld. 12. fejezet).

### 11. Tereptípusok

A tereptípusokat az alábbi linken talált táblázat mintájára gyűjtöttem össze egy táblázatba, csak az alapjáték tereptípusaira korlátozva a felsorolást:

<http://www.boardgamegeek.com/filepage/15469/commands-colors-ancients-terrain-summary>


Magyar	Angol	Könnyű Gyalogos egységek + Harcosok	Közepes gyalogság + nehéz gyalogság	Nehéz harci gép	Lovas egységek mozgás/csata	Egyedülálló vezető	Látómező	Közelharc (Távolsági harc) max kocka	Megjegyzés
									
Egyenetlen talaj 	Broken Ground	-	-	Járáhatatlan	Stop/Nem; BK nem	Stop	Nincs blokkolva	2	
Erdő 	Forest	Stop	Stop/Nem/BK nem	Stop/Nem/BK nem	Stop/Nem; BK nem	Stop	Blokkolva	2(1*)	



## 12. Parancskártyák

### Szekciókártyák (27 kártya)

Szekciókártyák segítségével meghatározott szárnyakon lehet utasításokat adni egységeknek és/vagy vezetőknek mozgásra és/vagy csatára. A kártyákon pontosan meg van határozva, hogy mely

szárnyakon, hány egység/vezető kaphat utasítást. Minden szekciókártyán  szimbólum emlékeztet arra, hogy az egységek tartozó vezetők kiválhatnak és külön is utasíthatók egy ilyen kártya kijátszásakor.

**Két egység utasítása a bal szárnyon:** Utasítást adhatsz két egységnek és/vagy vezetőknek a bal szárnyon. (3 kártya)

**Két egység utasítása a centrumban:** Utasítást adhatsz két egységnek és/vagy vezetőknek a centrumban. (4 kártya)

**Két egység utasítása a jobb szárnyon:** Utasítást adhatsz két egységnek és/vagy vezetőknek a jobb szárnyon. (3 kártya)

**Három egység utasítása a bal szárnyon:** Utasítást adhatsz három egységnek és/vagy vezetőknek a bal szárnyon. (3 kártya)

**Három egység utasítása a centrumban:** Utasítást adhatsz három egységnek és/vagy vezetőknek a centrumban. (4 kártya)

**Három egység utasítása a jobb szárnyon:** Utasítást adhatsz három egységnek és/vagy vezetőknek a jobb szárnyon. (3 kártya)

**Négy egység utasítása a bal szárnyon:** Utasítást adhatsz négy egységnek és/vagy vezetőknek a bal szárnyon. (1 kártya)

**Négy egység utasítása a centrumban:** Utasítást adhatsz négy egységnek és/vagy vezetőknek a centrumban. (1 kártya)

**Négy egység utasítása a jobb szárnyon:** Utasítást adhatsz négy egységnek és/vagy vezetőknek a jobb szárnyon. (1 kártya)

**Koordinált támadás:** Utasítást adhatsz egy-egy egységnek és/vagy vezetőknek minden szárnyon. (2 kártya)

**Körülölelő hadművelet:** Utasítást adhatsz két-két egységnek és/vagy vezetőknek a bal és a jobb szárnyon. (2 kártya)

### Csapatkártyák (10 kártya)


Csapatkártyák segítségével meghatározott típusú egységeknek lehet utasításokat adni mozgásra és/vagy csatára (pl. könnyű, közepes egységek). Ha a kártya nem rendelkezik másképp, akkor szabadon, tetszőleges kombinációban lehet választani a gyalogos és lovas egységek közül. Bármely szekcióban lévő egységeknek adható utasítás. Az utasítható egységek száma egyenlő az érintett fél parancsainak számával, ami megegyezik a kezében tartható maximális kártyaszámmal (ld. 5. fejezet).

**Könnyű csapatok utasítása:** Utasítást adhatsz legfeljebb a Parancsaiddal megegyező számú könnyű (gyalogos vagy lovas) egységnek. Könnyű gyalogos egységek (beleértve a segédcsapatokat is) átmozoghatnak baráti egységeken. Ha nincs könnyű egységed, utasítást adhatsz egy tetszőleges más egységnek. (4 kártya)

**Közepes csapatok utasítása:** Utasítást adhatsz legfeljebb a Parancsaiddal megegyező számú közepes (gyalogos vagy lovas) egységnek. Ha nincs közepes egységed, utasítást adhatsz egy tetszőleges más egységnek. (3 kártya)

**Nehéz csapatok utasítása:** Utasítást adhatsz legfeljebb a Parancsaiddal megegyező számú nehéz (gyalogos vagy lovas) egységnek. Ha nincs nehéz egységed, utasítást adhatsz egy tetszőleges más egységnek. (2 kártya)

**Lovas csapatok utasítása:** Utasítást adhatsz legfeljebb a Parancsaiddal megegyező számú lovas egységnek és/vagy vezetőknek. Ha nincs lovas egységed, utasítást adhatsz egy tetszőleges más egységnek. (1 kártya)

(Ezen a kártyán  szimbólum emlékeztet arra, hogy az egységhez tartozó vezetők kiválhatnak és külön is utasíthatók a kártya kijátszásakor.)

### Vezetőkártyák (6 kártya)

Vezetőkártyák lehetővé teszik egy vezetőknek, valamint vezetőhöz tartozó egységnek a mozgásra és/vagy csatára utasítását, ezen kívül még adott számú, a vezetőhöz szomszédosan láncszerűen kapcsolódó egység utasítását is. Ezek a szomszédosan összeláncolt hexákon lévő egységek lehetnek akár más szekcióban is, feltéve, ha minden utasított egység legalább egy másik utasított egységgel szomszédos és legalább egy egység magával a kijelölt vezetővel is szomszédos. Ily módon egy vezető kártya segítségével egységek láncolatát tudjátok mozgatni, vagy csatába küldeni. Fontos, hogy ezen kártyák kijátszásakor a vezető nem válhat ki egységéből!



**Általános vezetés:** Utasítást adhatsz egy vezető parancsnoksága alá tartozó egységeknek (a vezető hexáján lévő egységnek, és további 3 szomszédosan láncszerűen kapcsolódó egységnek), vagy egy tetszőleges egységnek. (3 kártya)

**Balszárnyai vezetés:** Utasítást adhatsz egy balszárnyai vezető parancsnoksága alá tartozó egységeknek (a vezető hexáján lévő egységnek, és további 4 szomszédosan láncszerűen kapcsolódó egységnek), vagy egy tetszőleges egységnek. (1 kártya)

*(Megjegyzés: csak a kijelölt vezetőnek kell az adott szárnyon tartózkodni, az egymáshoz láncszerűen kapcsolódó egységek más szekcióban is lehetnek!)*

**Vezetés a centrumban:** Utasítást adhatsz egy centrumban lévő vezető parancsnoksága alá tartozó egységeknek (a vezető hexáján lévő egységnek, és további 4 szomszédosan láncszerűen kapcsolódó egységnek), vagy egy tetszőleges egységnek. (1 kártya)

**Jobbszárnyai vezetés:** Utasítást adhatsz egy jobbszárnyai vezető parancsnoksága alá tartozó egységeknek (a vezető hexáján lévő egységnek, és további 4 szomszédosan láncszerűen kapcsolódó egységnek), vagy egy tetszőleges egységnek. (1 kártya)

#### Taktikai kártyák (17 kártya)

A taktikai kártyák lehetővé teszik egységnek a mozgásra és/vagy csatára utasítását oly módon, ahogy az alapszabályok nem engedik. A taktikai kártyákon lévő akciók elsőbbséget élveznek az alapszabályokkal szemben! Bizonyos taktikai kártyákon az utasítható egységek száma egyenlő az érintett fél Parancsainak számával, ami megegyezik a kezében tartható maximális kártyaszámmal (ld. 5. fejezet). *(A taktikai kártyák a távolsági harcra olykor „tűz”-ként hivatkoznak) Van 4 olyan taktikai kártya, ami módosítja a Parancsok (kézben tartható lapok) számát. Erre a kártyák bal felső sarkában lévő bekarikázott szám utal.)*

**Pajzsok ütközése:** Utasítást adhatsz minden, az ellenséggel szomszédos egységnek. Az egységeid 2 plusz csatakockával dobhatnak a közelharcban. Közelharc előtt nem mozoghatnak, de sikeres közelharc esetén részesülnek a „helyzeti előny”-ben. Ha sor kerül „bónusz közelharcra”, akkor már csak a szokásos számú kockával dobhatsz. Az utasított egységek nem vehetnek részt távolsági harcban! (1 kártya)

*(Megjegyzés: a kártya a szomszédos egységekre terjeszti ki hatályát. Zavarba ejtő lehet, hogy a kártya kijátszása után, a közelharcok egyenkénti végrehajtása során változhat, hogy melyik egység van ellenség szomszédságában. Javasoljuk, hogy a közelharcok megvívása előtt jelöljétek, hogy melyik egységek érintettek.)*

*(A kézben tartható parancskártyák száma kettővel nő. A kör végén 3 lapot kell húzni 1 helyett!)*

**Ellentámadás:** Hajtsd végre ugyanazt a parancsot, amit az ellenfeled most játszott ki! Amennyiben szekció vagy vezetési kártyát játszott ki, akkor a bal szárny jobb szárnyra módosul a parancsod kiadásánál, és fordítva. Ha „Általános vezetés” kártyát játszott ki, neked is az általa választott szekciónak megfelelő szekciót kell választanod! (2 kártya)

*(Megjegyzés: Az ellentámadás kártya nem használható az „Első csapás” kártya esetén.)*

**Elsötétül az ég:** Minden lőfegyverrel rendelkező egység kétszer tüzelhet. Nem léphet, csak tüzelhet. Minden távolsági harcot külön kell végrehajtani. Ha nincs lőfegyverrel rendelkező egységed, utasítást adhatsz egy tetszőleges más egységnek. (1 kártya)


*(Megjegyzés: a kártya hatálya minden lőfegyverrel rendelkező egységre kiterjed. Ha egy egység nem tud tüzelni egy szomszédos ellenség miatt (akivel csak közelharcot vívhatna), de közben egy másik baráti egység tüzelése megsemmisíti vagy visszavonulásra kényszeríti a szomszédos ellenséges egységet, akkor az újonnan felszabadult egység is tüzelhet!)*

**Dupla idő:** Utasítást adhatsz legfeljebb 4 gyalogos, egy csoportban lévő (szomszédosan, akár két szekción át láncszerűen kapcsolódó) egységnek. Minden utasított egység (kivéve a nehéz harci gépeket) mozoghat 2 hexát és még közelharcot is vívhat. A harcosok 2 vagy 3 hexát mozoghatnak, de utána kötelező közelharcot vívniuk. Az utasított egységek nem vívhatnak távolsági harcot. Ha nincs gyalogos egységed, utasítást adhatsz egy tetszőleges más egységnek. (2 kártya)


(Megjegyzés: a könnyű gyalogos egységek semmi előnyhöz nem jutnak a kártya kijátszása által, ennek oka, hogy ők általában kerülnek a közelharcot. A Dupla idő kártya a közelharc előtti végső rohamot jelképezi, és a segédc csapatok jutnak általa előnyhöz, hiszen normális esetben 2 hexányi mozgás után nem harcolhatnak, e kártya hatására viszont igen.)

**Első csapás:** Azután játszod ki ezt a kártyát, miután az ellenfeled bejelentett egy közelharcot, de még azelőtt, hogy dobott volna a kockákkal. A te védekező egységed fog elsőként támadni. Ha az ellenfél nem semmisül meg és nem vonul vissza, normál szabályok szerint támadhat. Ezután már semmilyen módon nem támadhatsz vissza! A forduló végén húzz egy új parancskártyát! (1 kártya)

**Én vagyok Spartacus:** Dobj a Parancsaiddal egyező számú kockával. Minden dobott

egységszimbólumért utasítást adhatsz egy megfelelő típusú egységnek. Minden  szimbólumért egy tetszőleges egységet vagy vezetőt utasíthatsz. Az utasított egységek tetszőleges szekcióban lehetnek, és csatánál plusz 1 kockával dobnak a forduló során. Keverjétek bele a dobott lapokat (ezt is) a pakliba! (1 kártya)

(Megjegyzés: a keverést még az új kártya húzása előtt el kell végezni!)

(Ezen a kártyán  szimbólum emlékeztet arra, hogy az egységhez tartozó vezetők kiválhatnak és külön is utasíthatók a kártya kijátszásakor.)

(A kézben tartható parancskártyák száma eggyel nő. A kör végén 2 lapot kell húzni 1 helyett!)

**Vonalas parancs:** Utasítást adhatsz gyalogosok egy csoportjának. A csoportnak szomszédosan, akár három szekción át láncszerűen kapcsolódó egységekből kell állnia. Minden egység legfeljebb 1 hexát mozoghat, utána pedig közelharcban vagy távolsági harcban vehet részt, ha erre jogosult. A sikeres közelharc utáni „helyzeti előny”, és „bónusz közelharc” is megengedett. Ha nincs gyalogos egységed, utasítást adhatsz egy tetszőleges más egységnek. (4 kártya)

(Megjegyzés: nem kötelező lépni a harc előtt!)


**Mozgás-Tűz-Mozgás:** Utasítást adhatsz legfeljebb a Parancsaiddal megegyező számú könnyű (gyalogos vagy lovas) egységnek. Az egységek mozoghatnak, tüzelhetnek, majd újra léphetnek. Előbb minden egységnek be kell fejeznie a mozgást, mielőtt bármelyik is tüzelne. Ha minden távolsági harc véget ért, az egységek újra mozoghatnak. Az utasított egységek nem vehetnek részt közelharcban. A 2. mozgás után már nincs tüzelés. Könnyű gyalogos egységek (beleértve a segédc csapatokat is) átmozoghatnak baráti egységeken, amikor 2 hexát mozognak. Ha nincs könnyű egységed, utasítást adhatsz egy tetszőleges más egységnek. (2 kártya)

(Megjegyzés: mindhárom utasítás opcionális, azaz nem kötelező az egységekre nézve!)


**Lovasroham:** Utasítást adhatsz legfeljebb a Parancsaiddal megegyező számú lovas egységnek és/vagy vezetőnek. Az utasított egységek közelharc során plusz 1 kockával dobnak, beleértve az esetleges bónusz közelharcokat is, távolsági harcban viszont nem vehetnek részt! Nehéz egységek 3 hexát mozoghatnak és még harcolhatnak is. Ha nincs lovas egységed, utasítást adhatsz egy tetszőleges más egységnek. (2 kártya)

(A kézben tartható parancskártyák száma eggyel nő. A kör végén 2 lapot kell húzni 1 helyett!)

**Utánpótlás:** Dobj a Parancsaiddal egyező számú kockával! Minden dobott egységszimbólumért

vagy  szimbólumért egy megfelelő típusú hiányos egységet a vezető hexáján vagy annak szomszédságában pótolhatsz 1 kővel. A pótolta egységek utasítva lettek, tehát mozoghatnak és harcolhatnak. Elefánt és harci szekér egységek nem pótolhatók. Ha nincs egy vezetőd sem, utasítást adhatsz egy tetszőleges egységnek. (1 kártya)

(Megjegyzés: Egy egység az utánpótlást követően sem állhat több kőből, mint amennyivel kezdte a

játékot, de ha több, mint 1 veszteséget szenvedett el, akár több kő is pótolható. A  szimbólumért tetszőleges egységtípus pótolható. Fontos, hogy csak azok az egységek kaphatnak utasítást ezzel a kártyával, amelyek pótolva lettek. Az összes táblán lévő saját vezető használható pótlásra, akár úgy, hogy megosztjuk a pótlásokat az egyes vezetők közt!)

## **Megjegyzés a fordításhoz**

Az eredeti játékszabályt ([http://www.gmtgames.com/living\\_rules/CC\\_Rules\\_2009.pdf](http://www.gmtgames.com/living_rules/CC_Rules_2009.pdf)) önkényesen átszerkesztettem, tömörítettem, kihagyva bizonyos részeket, így a fordításba nem kerültek bele pl. az alapjátékhoz nem szükséges speciális szabályok, az alapjátékban nem szereplő tereptípusok (mocsár, híd, stb.) és egységek (teve, könnyűlovas íjászok, barbár szekerek, stb.), valamint a szemléltető példák sem. A fordítással kapcsolatos bármilyen észrevételt a [balijan2@freemail.hu](mailto:balijan2@freemail.hu) címre várok.