









| Gyalogos egységek | Római /Karthagói | Osztály | Mozgás | Lőtávolság | Távolsági kockák | Közelharc? | Közelharc kockák | Figyelman kívül hagyható? | Közelharc specialitás | Közelharc kitérés? | Bónusz közelharc? | Visszavonulás: ? hexa | Speciális szabályok |
|--------------------|--|---------|--------|------------|------------------------------|------------------|------------------|---------------------------------|-----------------------|---------------------------------|-----------------------------|-----------------------|---|
| Könnyű gyalogság |  | Könnyű | 2 | 2 | Helyből: 2 Mozgás után: 1 | Igen | 2 | Ld. Megjegyzés 1. | Nincs kard találat | Igen | Igen, de csak vezetővel | 2 | – |
| Könnyű íjászok |  | Könnyű | 2 | 3 | Helyből: 2 Mozgás után: 1 | Igen | 2 | Ld. Megjegyzés 1. | Nincs kard találat | Igen | Igen, de csak vezetővel | 2 | – |
| Könnyű parittyások |  | Könnyű | 2 | 3 | Helyből: 2 Mozgás után: 1 | Igen | 2 | Ld. Megjegyzés 1. | Nincs kard találat | Igen | Igen, de csak vezetővel | 2 | – |
| Segédcsapatok |  | Könnyű | 1 2 | 2 – | Helyből: 2 Mozgás után: 1 | Igen Nem | 3 | Ld. Megjegyzés 1. | – | Nem | Igen, de csak vezetővel | 1 | – |
| Harcosok |  | Közepes | 1 2 | – – | – – | Igen Kötelező | 4** /3 | 1 Zászló** Ld. Megjegyzés 1. | – | Nem | Igen | 2 | ** Az első veszteséget okozó csata végéig |
| Közepes gyalogság |  | Közepes | 1 | – | – | Igen | 4 | Ld. Megjegyzés 1. | – | Nem | Igen, de csak vezetővel | 1 | – |
| Nehéz gyalogság |  | Nehéz | 1 | – | – | Igen | 5 | Ld. Megjegyzés 1. | – | Nem | Igen, de csak vezetővel | 1 | – |
| Nehéz harci gépek |  | Nehéz | 1 | 6 | Helyből: 2 Mozgás után: 0 | Igen Nem | 2 | Ld. Megjegyzés 1. | Nincs kard találat | Igen/ Eltávolítás a tábláról | Nem (helyzeti előny sincs!) | 1 | – |

☐ Az így jelölt egységekhez nincs matrica a Commands & Colors: Ancients alapjátékban.

Bónusz közelharc oszlop




Ha egy közelharc támadó megsemmisíti vagy visszavonulásra kényszeríti az ellenséges egységet, "helyzeti előny"-ével élve elfoglalhatja a védekező egység üresen maradt hexáját.

Bónusz közelharc ezután jöhet létre, mégpedig úgy, hogy az üres hexát elfoglaló egység ismét megtámadhat egy szomszédos ellenséges egységet. Megjegyzés: bizonyos tereptípusok megakadályozzák a támadást a hexára lépés után.

Bizonyos egységek csak akkor hajthatnak végre bónusz közelharcot, ha tartozik hozzájuk vezető.

Bizonyos egységek, miután a sikeres közelharc után "helyzeti előny"-üket kihasználva elfoglalták a megüresedő hexát, még egy plusz hexát mozoghatnak tetszőleges irányba (akár eredeti helyüke is), mielőtt bónusz közelharcot hajtanának végre! Ez a plusz mozgás nem kötelező, e nélkül is jár a bónusz közelharc. Megjegyzés: bizonyos tereptípusok megakadályozzák a plusz 1 mozgást és a támadást a hexára lépés után.

A kövek matricájának grafikája

Ez a segédlet a Commands & Colors: Ancients játékhoz vagy kiegészítőihez használható, de a fent látható legtöbb ábra a római és a karthagói egységekhez tartozik. Amikor más nemzettel játszunk, az egységek matricáin lévő    osztályszimbólumok páráját meg kell keresni ebben a Segédletben.