















Lovas egységek	Karthagói /egyéb	Római	Osztály	Mozgás	Lótávolság	Távolsági kockák	Közel-harc?	Közel-harci kockák	Figyelman kívül hagyható?	Közelharci specialitás	Közelharci kiterés?	Bónusz közelharc?	Vissza-vonulás: ? hexa	Speciális szabályok
Könnyű lovasság			Könnyű	4	2	Helyből: 2 Mozgás után: 1	Igen	2	Ld. Megjegyzés 1.	Nincs kard találat	Igen	Igen (előtte: +1 hexa mozgás lehetséges)	4	Zászlóként plusz 1 hexa visszavonulás, amikor "elefánt" vagy "teve" támadja.
Könnyű lovas íjászok			Könnyű	4	3	Helyből: 2 Mozgás után: 1	Igen	2	Ld. Megjegyzés 1.	Nincs kard találat	Igen	Igen (előtte: +1 hexa mozgás lehetséges)	4	Zászlóként plusz 1 hexa visszavonulás, amikor "elefánt" vagy "teve" támadja.
Közepes lovasság			Közepes	3	–	–	Igen	3	Ld. Megjegyzés 1.	–	Csak gyalogos és nehéz lovas egységek előtt.	Igen (előtte: +1 hexa mozgás lehetséges)	3	Zászlóként plusz 1 hexa visszavonulás, amikor "elefánt" vagy "teve" támadja.
Teve			Közepes	3	–	–	Igen	3 Vissza-támadás: 2	Ld. Megjegyzés 1.	–	Csak gyalogos és nehéz lovas egységek előtt.	Igen	3	Figyelman kívül hagyhat egy szimbólumtalálatot, amikor "lovasság" vagy "harci szekér" támadja.
Nehéz lovasság			Nehéz	2	–	–	Igen	4	Ld. Megjegyzés 1.	–	Csak gyalogos egységek és elefántok előtt.	Igen (előtte: +1 hexa mozgás lehetséges)	2	Zászlóként plusz 1 hexa visszavonulás, amikor "elefánt" vagy "teve" támadja.
Harci szekér			Nehéz	2	–	–	Igen	4 Vissza-támadás: 3	1 kard találat Ld. Megjegyzés 1.	–	Csak gyalogos egységek és elefántok előtt.	Igen	2	Zászlóként plusz 1 hexa visszavonulás, amikor "elefánt" vagy "teve" támadja.
Elefánt			Nehéz	2	–	–	Igen	# ? Ld. lent	Minden kard találat	Kard találatoknál újradobás	Nem	Igen	1 <sup>^</sup> Ld. lent	Figyelman kívül hagyhat egy szimbólumtalálatot és egy zászlót, amikor "lovasság" vagy "harci szekér" támadja.

## SPECIÁLIS ELEFÁNT SZABÁLYOK





Elefánt közelharci kockadobások: Elefántok közelharcban 3 kockát használnak "elefántok", "tevék", "harcosok" vagy "harci szekerek" ellen; 1 kockát vezetők ellen, egyéb esetben annyit, amennyit a szembenálló egység használ. Elefántok NEM részesülnek a vezető nyújtotta előnyökből.

<sup>^</sup> **Elefánt őrjöngés:** Mielőtt az elefánt visszavonul, minden szomszédos egységre (barátira és ellenségesre) két kockával dobni kell.

<sup>^</sup> **Elefánt visszavonulás akadályozása:** Az elefánt nem szenved veszteséget. A két blokkoló egység veszít köveket.

**Megjegyzés 1. (Támogatás):** Egy egység két vagy több szomszédos baráti egység esetén figyelman kívül hagyhat 1 zászlót ("elefántok" tudnak támogatni, de nem kaphatnak támogatást").

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

Vezetők	Karthagói /egyéb	Római	Osztály	Mozgás	Lótávolság	Távolsági kockák	Közel-harc?	Közel-harci kockák	Figyelman kívül hagyható?	Közelharci specialitás	Közelharci kiterés?	Bónusz közelharc?	Vissza-vonulás: ? hexa	Speciális szabályok
Egyedül			Vezető	3	–	–	–	–	–	Sisak szimbólum találat <sup>^^</sup>	Miután megtámadták, kötelező	–	Id. Kiterés	<sup>^^</sup> Minden a vezetővel szomszédos hexában lévő egységre vonatkozik (kivéve az elefántokat).
Egységhez tartozva			Vezető	Amennyit az egysége mozog	–	–	–	–	1 zászló	Sisak szimbólum találat <sup>^^</sup>	Követnie kell az egységét	Gyalogosok csak vezetővel (kivéve "harcosok")	Követnie kell az egységét	<sup>^^</sup> Minden a vezetővel azonos vagy szomszédos hexában lévő egységre vonatkozik (kivéve az elefántokat).

**Vezető "baleset ellenőrzés":** Ha a vezető egységét egy vagy több találat éri, de nem semmisül meg az egység, akkor 2 kockával dobni kell a vezetőre. Ha mindkét dobás eredménye sisak, a vezető megsemmisül. Ha a vezető egyedül van, egy kockával kell rá dobni, és ha sisak szimbólum a dobás eredménye, a vezető megsemmisül.