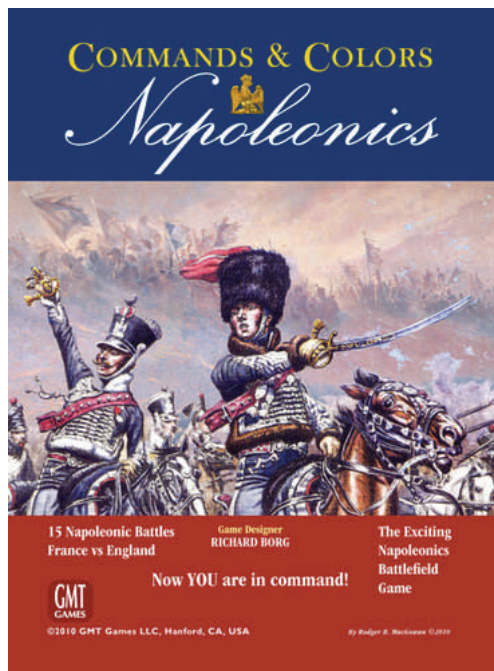




COMMAND & COLORS: NAPOLEONICS

Regole Opzionali GC

San Marino, Luglio 2011

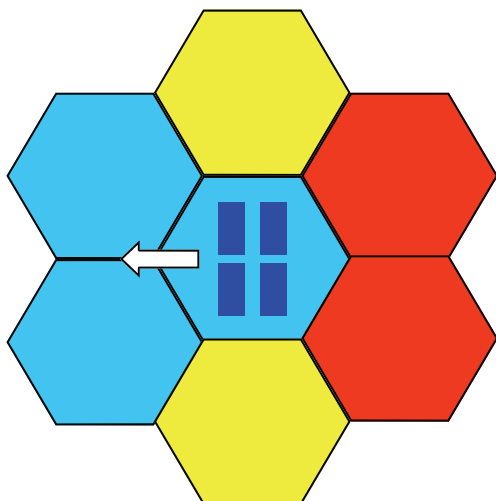
Scala di gioco (utile per creare scenari)

A) 1 unità = 1 Divisione di Fanteria e cavalleria; 8-12 cannoni / 1 esagono = 250 metri da lato a lato; (la scala è idonea se si considera il fattore di raggruppamento sulla mappa e le caratteristiche dei terreni), oppure:

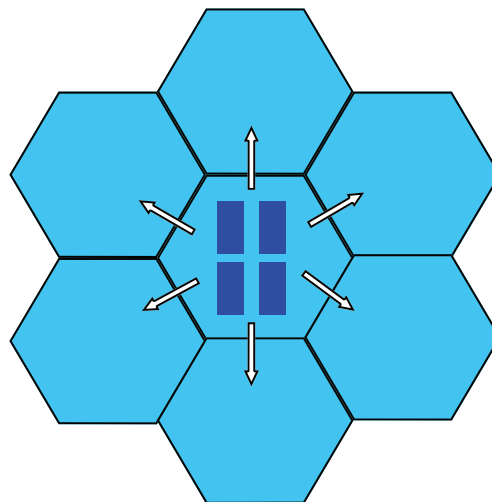
B) 1 unità = 1 Battaglione di Fanteria e cavalleria; 1-4 cannoni / 1 esagono = 50 metri da lato a lato (la scala è idonea se si considera il raggio delle armi in uso)

Orientamento

- Una unità è orientata verso un vertice di esagono; in questo modo essa presenta sempre **un fronte di 2 esa (F, azzurro)**, **2 fianchi (Fi, giallo)**, **2 retri (R, rosso)**.
- Un'unità in quadrato ha sempre **6 fronti (F)**.



Unità "in linea"

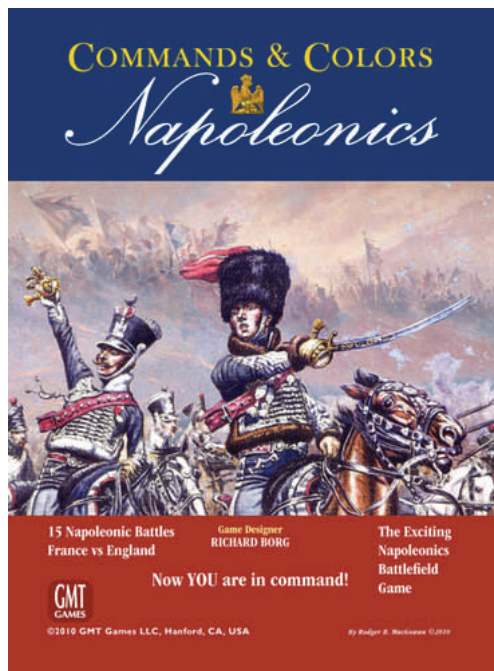


Unità "in quadrato"

- Quando l'unità riceve un comando di movimento, essa **può cambiare orientamento nello stesso esagono o nell'esagono in cui muove senza costi aggiuntivi**.
- Un'unità che avanza in un esagono a seguito di "Taking Ground" o "Breakthrough", può cambiare orientamento liberamente.
- Una unità può **muovere ed eseguire attacchi (ranged o melee) solo nei suoi esagoni frontali (F)**. Vedi schema.
- Un'unità che attacca un'unità nemica in **mischia da esagoni di lato o di retro ha +1 dado**.
- Ad inizio scenario, ogni giocatore sceglie l'orientamento delle unità

Fuoco di Fanteria

- utilizzando **la scala di gioco A)** unità di Fanteria che sparano "ranged" a distanza di 2 esagoni, tirano sempre solo 1 dado.



COMMAND & COLORS: NAPOLEONICS

Regole Opzionali GC

San Marino, Luglio 2011

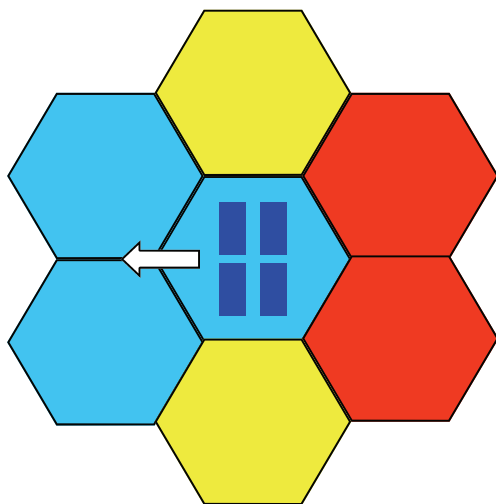
Scale of the game (useful for creating scenarios)

A) 1 unit = 1 Division of Infantry and Cavalry, 8-12 guns; 1 hex = 250 meters from side to side (the scale is appropriate when considering the stacking on the map and soil characteristics), or:

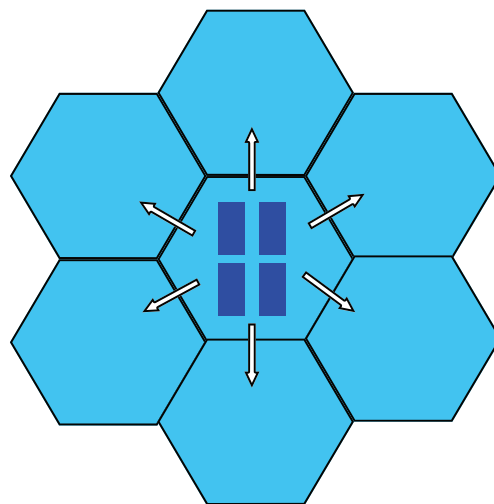
B) 1 unit = 1 Battalion of Infantry and Cavalry; 1-4 guns / 1 hex = 50 metri da lato a lato (the scale is appropriate when you consider the range of weapons in use)

Facing

- One unit is oriented toward a vertex of the hexagon, so it **always presents a front of 2 hex (F), 2 sides (S), 2 back (B)**.
A unit square has always **6 front (F)**.



Unit "in line"

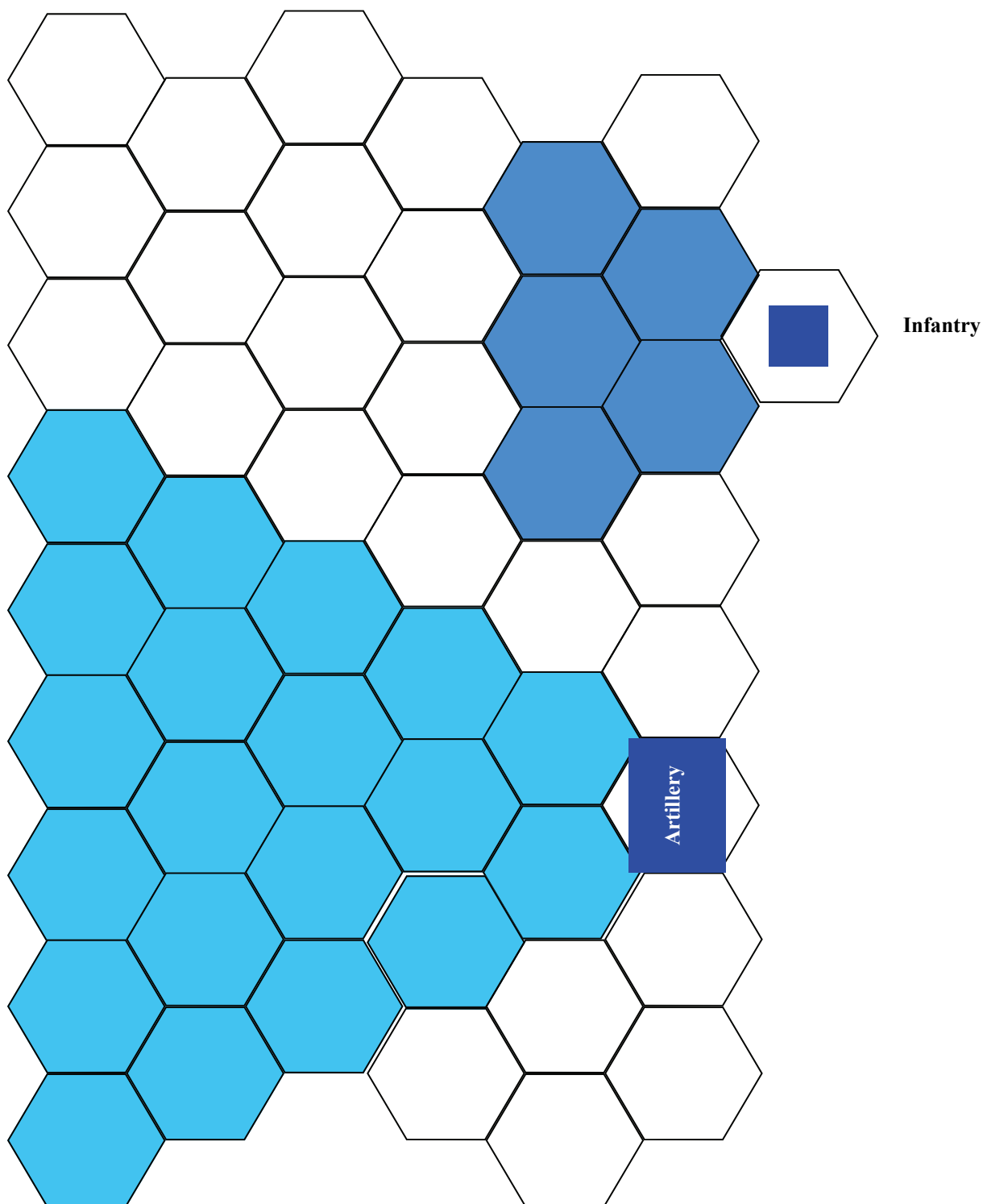


Unit "in square"

- When the unit receives a command of movement, **it can change facing in the same hex or if it moves at no additional cost.**
- A unit that moves in a hexagon as a result of "Taking Ground" or "Breakthrough", can change facing freely.
- A unit **may move and perform attacks (ranged or melee) only in its frontal hexes (F)**. See diagram.
- A unit that attacks an enemy unit **in melee hexes from the side or back has +1 die.**
- Earlier this scenario, each player chooses the orientation of the units

Fire Infantry

- **With A) scale**, Infantry units that shoot "Ranged" at a distance of 2 hexes, always pull only 1 die.



Campo di tiro per artiglierie e fanterie; sono valide, naturalmente, tutte le regole sulla Linea di Vista

Shooting Range for artillery and infantry, are valid, of course, all the rules on the Line of Sight