

Note sulle Carte Comando

In questa pagina e nelle seguenti, troverete tutte le carte che vi occorrono per il gioco. Stampate tante copie quanto indicato a lato di ogni carta.

Incollate le Carte fronte/retro e, se volete migliorarne la giocabilità, potete anche plastificarle o inserirle nelle apposite custodie porta schede.

Totale CARTE 31

(CARTA ORDINI) ATTACCO 3 Carte

A Me miei Dragoni!

"La guerre du Soleil"

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

ATTACCO



Potete dare un ordine a 3 unità o generali (o combinazione di questi) sull'ala destra, centro o ala sinistra

A Me miei Dragoni!

"La guerre du Soleil"

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

ATTACCO



Potete dare un ordine a 3 unità o generali (o combinazione di questi) sull'ala destra, centro o ala sinistra

A Me miei Dragoni!

"La guerre du Soleil"

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

ATTACCO



Potete dare un ordine a 3 unità o generali (o combinazione di questi) sull'ala destra, centro o ala sinistra

(CARTA ORDINI) ASSALTO 2 Carte

A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

ASSALTO



Potete dare un ordine a tutte le unità o generali sull'ala destra, centro o ala sinistra

A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

ASSALTO



Potete dare un ordine a tutte le unità o generali sull'ala destra, centro o ala sinistra

(CARTA ORDINI) COMBATTIMENTO 4 Carte

A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

COMBATTIMENTO



Potete dare un ordine a 2 unità o generali (o combinazione di questi) sull'ala destra, centro o ala sinistra

A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

COMBATTIMENTO



Potete dare un ordine a 2 unità o generali (o combinazione di questi) sull'ala destra, centro o ala sinistra

A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

COMBATTIMENTO



Potete dare un ordine a 2 unità o generali (o combinazione di questi) sull'ala destra, centro o ala sinistra

A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

COMBATTIMENTO



Potete dare un ordine a 2 unità o generali (o combinazione di questi) sull'ala destra, centro o ala sinistra

(CARTA ORDINI) ATTACCO SIMULATO 4 Carte

A Me miei Dragoni!

"La guerre du Soleil"

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

ATTACCO



SIMULTANEO



Potete dare un ordine a un'unità o generale in ogni sezione: ala destra, centro, ala sinistra

A Me miei Dragoni!

"La guerre du Soleil"

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

ATTACCO



SIMULTANEO



Potete dare un ordine a un'unità o generale in ogni sezione: ala destra, centro, ala sinistra

A Me miei Dragoni!

"La guerre du Soleil"

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

ATTACCO



SIMULTANEO



Potete dare un ordine a un'unità o generale in ogni sezione: ala destra, centro, ala sinistra

A Me miei Dragoni!

"La guerre du Soleil"

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

ATTACCO



SIMULTANEO



Potete dare un ordine a un'unità o generale in ogni sezione: ala destra, centro, ala sinistra

TRINCERARSI 1 Carta

 <p><i>A Me miei Dragoni!</i></p> <p><i>“La guerre du Soleil”</i></p> <p><i>- Hex system -</i></p> <p><i>www.amemieidragoni.com</i></p>	<p><i>Trincerarsi</i></p>  <p><i>Potete dare un ordine a 2 unità di fanteria, dragoni appiedati o di artiglieria (o combinazione di questi), di costruire trincee. Piazzate due sezioni di trincea sugli esagoni occupati dalle unità scelte; queste non si muovono o combattono durante questo turno – tranne se dragoni appiedati -</i></p>
---	---

CANNONEGGIAMENTO 1 Carta

 <p><i>A Me miei Dragoni!</i></p> <p><i>“La guerre du Soleil”</i></p> <p><i>- Hex system -</i></p> <p>www.amemieidragoni.com</p>	<p><i>Cannoneggiamento</i></p>  <p><i>Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di artiglieria. Ogni unità può combattere due volte o muovere due volte. Non possono muovere e combattere.</i></p>
--	--

INVESTIMENTO 1 Carta

 <p><i>A Me miei Dragoni!</i></p> <p><i>“La guerre du Soleil”</i></p> <p><i>- Hex system -</i></p> <p><i>www.amemiezidragoni.com</i></p>	<p><i>Investimento</i></p>  <p><i>Potete dare un ordine a tutte le vostre unità o generali. Dopo aver giocato questa carta, dovete mischiarla nuovamente con il resto del mazzo e con le carte scartate, prima di pescare un'altra Carta Comando.</i></p>
---	--

CONTROFFENSIVA 1 Carta

 <p><i>A Me miei Dragoni!</i></p> <p><i>“La guerre du Soleil”</i></p> <p><i>Hex system</i></p> <p><i>www.amemieidragoni.com</i></p>	<p><i>Controffensiva</i></p>  <p><i>Con questa carta duplicate gli ordini dell'ultima carta giocata dal vostro avversario. Tutte le istruzioni sulla mappa rimangono le stesse, eccetto la sostituzione di Ala Destra e Sinistra e viceversa</i></p>
---	--

RINCALZI 1 Carta



A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

Rincalzi

Potete chiedere dei rinforzi. Solo unità che non erano schierate all'inizio della battaglia possono arrivare come rinforzi. Tirate un dado unità:

Consultare pag. 11 del regolamento per i risultati e modalità.

DIFENDERE 2 Carte



A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

Difendere



Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di fanteria e di artiglieria in una sola sezione del campo di battaglia. Le unità possono combattere ma non possono muovere.



A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

Difendere



Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di fanteria e di artiglieria in una sola sezione del campo di battaglia. Le unità possono combattere ma non possono muovere.

MARCE FORZATE 2 Carte

A Me miei Dragoni!

"La guerre du Soleil"

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

Marce Forzate



Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di fanteria in una sola sezione del campo di battaglia. Ogni unità può muovere di 2 esagoni e combattere. Le limitazioni di movimento dovute al terreno sono ancora valide.

A Me miei Dragoni!

"La guerre du Soleil"

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

Marce Forzate



Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di fanteria in una sola sezione del campo di battaglia. Ogni unità può muovere di 2 esagoni e combattere. Le limitazioni di movimento dovute al terreno sono ancora valide.

AGGUATO 2 Carte



A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

Agguato



Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di cavalleria. Ogni unità può muovere, combattere e muovere di nuovo, (di un solo esagono lontano dal nemico, anche se ha finito i suoi 3 esagoni di movimento normale).



A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

Agguato



Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di cavalleria. Ogni unità può muovere, combattere e muovere di nuovo, (di un solo esagono lontano dal nemico, anche se ha finito i suoi 3 esagoni di movimento normale).

ATTIVAZIONE 2 Carte



A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

Attivazione



Potete dare un ordine a tutti i vostri generali aggregati. Le unità aggregate ai generali si possono muovere e combattere assieme al generale. Ogni unità (anche quelle di artiglieria) aggregata ad un generale, tira 2 dadi in più invece di 1 dado in più.



A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

Attivazione



Potete dare un ordine a tutti i vostri generali aggregati. Le unità aggregate ai generali si possono muovere e combattere assieme al generale. Ogni unità (anche quelle di artiglieria) aggregata ad un generale, tira 2 dadi in più invece di 1 dado in più.

ARRUOLAMENTO 1 Carta

 <p><i>A Me miei Dragoni!</i></p> <p><i>“La guerre du Soleil”</i></p> <p><i>- Hex system -</i></p> <p><i>www.amemieidragoni.com</i></p>	<p><i>Arruolamento</i></p>  <p><i>Scegliete una delle vostre unità che abbia sofferto delle perdite. Tirate un dado ordini per ogni carta che possedete (compresa questa). Per ogni simbolo, uscito sui dadi, che sia dello stesso tipo dell'unità scelta, potete aggiungere all'unità una figura. Non potete superare il numero di figure che l'unità aveva in partenza. L'unità può combattere durante questo turno (questa carta conta come un ordine), ma non muovere.</i></p>
--	---

RIORGANIZZAZIONE 1 Carta



A Me miei Dragoni!

“La guerre du Soleil”

- Hex system -

www.amemieidragoni.com

Riorganizzazione

Giocate questa carta su una vostra unità o su un'unità nemica scelta da voi, purché sia isolata, cioè che non abbia unità amiche adiacenti. Consultare pag. 12 del Regolamento per i risultati e modalità.

COMANDANTE IN CAPO 1 Carta

 <p><i>A Me miei Dragoni!</i></p> <p><i>“La guerre du Soleil”</i></p> <p><i>- Hex system -</i></p> <p><i>www.amemieidragoni.com</i></p>	<p><i>Comandante in Capo</i></p>  <p><i>L'unità alla quale viene aggregato, per questo turno, il Comandante in Capo, mettendo vicino all'unità scelta il relativo segnalino, ignora il primo risultato di ritirata. Inoltre, se un'unità è costretta comunque a ritirarsi può decidere di fermarsi ed ignorare ogni altro risultato di ritirata subito in questo turno. In combattimento il C-in-C aggregato all'unità aggiunge 2 dadi.</i></p>
--	--

CARICA DI CAVALLERIA 2 Carte



Carica di



Cavalleria

Fino a 6 unità di cavalleria possono muovere ed attaccare (distanza massima 3 esagoni). Tutte quelle unità che muovono di 1 o + esagoni, cioè quelle che non si trovano già in contatto con il nemico, si considerano in carica e quindi al tiro del dado unità aggiungono il tiro del dado reazione.



Carica di



Cavalleria

Fino a 6 unità di cavalleria possono muovere ed attaccare (distanza massima 3 esagoni). Tutte quelle unità che muovono di 1 o + esagoni, cioè quelle che non si trovano già in contatto con il nemico, si considerano in carica e quindi al tiro del dado unità aggiungono il tiro del dado reazione.