

Hamilcar

Pomoc Gracza

Skróty

BC - Karty Bitewne (czasem krótko: Karty)

CU - Oddziały (**1 lub więcej**)

BR - Wartość Bitewna Dowódcy

MP - Punkty Ruchu (zwykle **4**)

OP - Punkty Operacyjne (Kart Strategii **1-3**)

PC - Kontrola Polityczna (zwykle żeton)

PP - Punkt Polityczny (na Torze Kontroli Prowincji)

SC - Karty Strategii (zwykle krótko: Karty)

ST - Tabory

TC - Karty Taktyki

Arystokrata - jeśli zostanie usunięty, to musisz usunąć także tyle swoich zwykłych PC, ile wynosi jego Wartość Bitewna.

Afrykański - **zawsze** może wylądować w **Afryce**.

Admirał - Armia z Admirałem **może wykonać Odwrót albo Uciekać** przez morze oraz użyć jego Wartości Bitewnej w fazie Przegrupowania i Ucieczki Bitwy Morskiej.

Okręty - Gracz może mieć co najwyżej **10** Okrętów.

Flota - Dowódca, Okręty oraz Transportowce (**1 lub więcej**) poruszające się razem.

Miat - reprezentuje *Radę Stu i Czterech*

Skarbiec Wojenny - nowa faza gry

1. Uzupelnienia - Pomiń w 1. Turze

1. Kartagińczycy

- Umieść **1** Gotowy Okręt w Porcie (jeśli masz **co najmniej 5** Okrętów, to możesz ten Okręt zamienić na **1** Oddział)
- Dodaj **1** Oddział swojemu Dowódcy albo do nieobleganego, kontrolowanego przez siebie Miasta
- Możesz otrzymać dodatkowe Oddziały, zależnie od sytuacji w *Miat*.

Usuń z planszy wszystkich Dowódców (nie dotyczy Xanthippusa, ani Hamilcara Barca).

Umieść na planszy Dowódcę wskazanego na Torze Tur oraz drugiego, losowo dobranego z Talii. Dobierz losowo **1-2** Dowódców, jeśli umożliwia to *Miat*. Dowódców należy umieścić z Oddziałami lub w Miastach (kontrolowanych, ale nieobleganych).

2. Rzymianie

- Umieść w **Italii** tyle Oddziałów, ile Prowincji italskich kontroluje Rzym (max. **6**). Spośród nich, do **2** Oddziałów można dodać wybranemu Dowódcy (w **Italii**).

Pozostałe **Oddziały** muszą być umieszczone na polu **Roma**.

- Rzymskie uzupełnienia mogą być zamienione na Gotowe Okręty w Porcie w stosunku **1:1**

3. Wybór Konsulów i Prokonsulów

1. Wskaż Prokonsula
2. **Usuń z gry** wszystkich pozostałych na planszy rzymskich Dowódców.
3. Wylosuj i rozmieść **2** nowych Konsulów.
4. **Wprowadź Reformy Morskie** Admirałów (wybierz jedną z poniższych):
 - Podnieś poziom Seamanship.
 - Zamontuj albo zdemontuj *Corvi*.
 - Dodaj **1** Okręt jako Uzupełnienie.
 - Do **3** OP można wydać na Naprawę Okrętów.

2. Faza Kart Strategii

Gracz rzymski decyduje, kto będzie zagrywał Karty pierwszy, chyba że gracz kartagiński zagra Kartę Kampanii (wówczas to on zaczyna).

OP mogą być wydane na (można je dowolnie dzielić):

- umieszczenie PC
- naprawa Okrętów: za **1** OP napraw **1** Okręt
- w *Miat* albo na wymagania *Wydarzeń*
- umieszczenie **Taborów**
- **Budowę Okrętów**: (tylko Karty Strategii z **3** OP) umieść tyle Gotowych Okrętów w Porcie, ile symboli Okrętów jest na Karcie
- **Szkolenie**: podnieś o **1** poziom Seamanship używając Karty z **2** ikonami Okrętów [okręty]

3. Straty Zimowe

Można uniknąć Strat Zimowych, jeśli gracz usunie **1** własny Tabor z pola, które jest sprawdzane.

Straty podczas Sztormów - usuń **1** Okręt, **1** Oddział i **1** Tabor za każde Trafienie.

Morskie Straty Zimowe: wykonaj Rzut i sprawdź efekt w kolumnie odpowiadającej liczbie **Gotowych Okrętów**. To oznacza ile Gotowych Okrętów należy odwrócić na drugą stronę (Wykorzystane). **Nie można uniknąć** Morskich Strat Zimowych.

4. Izolacja Polityczna

Najpierw Kartagina, potem Rzym.

5. Sprawdzenie Zwycięstwa oraz faza Skarbca Wojennego

Gracz zdobywa PP za każdą kontrolowaną znaczącą Politycznie Prowincję oraz **1** PP za spełnienie poniższych warunków:

- kontrolowanie Lilybaeum
- posiadanie Supremacji
- kontrolowanie *Miat*

Faza Skarbca Wojennego

Gracze porównują sumę OP ze wszystkich Kart Strategii zagranych oraz odrzuconych w tej Turze. Możesz zmniejszyć różnicę odrzucając z mapy własne Tabory. Pozostająca różnica w OP może być wydana przez przeciwnika w poniższy sposób (**1 lub więcej**):

- **naprawa Okrętów** - za 1 OP napraw 1 Okręt
- w *Miast* albo na wymagania *Wydarzeń*
- umieszczenie **Taborów**
- **Budowę Okrętów** - za każde 3 OP umieść 1 Gotowy Okręt w Porcie
- **Zaciąg** - za każde 3 OP umieść 1 Oddział w swojej stolicy

W ostatniej Turze gracz posiadający więcej PP wygrywa. **Jeśli jest wówczas remis, wygrywa Kartagina.**

{strona 2}

Kwestie Morskie

Transport Morski

- Transport Morski kosztuje **1 Punkt Ruchu** za każdy Szlak Morski. Można łączyć ruch morski i lądowy, ale co najwyżej **3 Punkty Ruchu** można wydać na Transport Morski (*Forsowny Marsz* nie stanowi wyjątku!).
- Dowódcy wykorzystującemu Transport Morski można przydzielić Gotowe Okręty.
- Podczas Transportu Morskiego można przemieścić do **10 Oddziałów oraz 10 Taborów**.
- Transportowiec (wirtualny) tworzy **1 Oddział** oraz **1 Tabor** (jeśli przewożone).

Określenie Supremacji - jeśli Transport Morski z co najmniej **1 Okrętem** wpływa do Portu kontrolowanego przez przeciwnika i nie zostanie przy tym Przechwycony, to ten gracz przejmuje Supremację.

Porty Kontrolowane przez przeciwnika - zaokrętowanie albo wyokrętowanie Oddziałów odbywa się niezależnie od kontroli nad Portem.

Transport Morski a oblegane Miasto - nie wolno wykonywać Transportu Morskiego do ani z obleganego Miasta

Morskie Przechwytywanie - Przed dotarciem do celu, przeciwnik może podjąć próbę Przechwyconia, które jeśli się uda wywołuje Bitwę Morską. Przechwycony gracz może oddać Supremację i anulować swój ruch. Przechwycony podczas Transportu Morskiego samotny Dowódca zostaje Usunięty.

Bitwa Morska

Karty Taktyki (TC) - Każdy gracz otrzymuje:

- **1 TC** za Supremację
- **tylko** TC ile wynosi Wartość Bitewna Dowódcy Floty

Gracz z Supremacją zaczyna. Kolejność nie zmienia się, aż do **następnej** Rundy Bitwy. W Rundzie gracz kolejno:

- (Manoeuvre/Manewr): Możesz zagrać Kartę Taktyki.
- (Engage/Starcie): Możliwe, jeśli we Flocie jest chociaż **1 Gotowy Okręt**. Wybierz czy atakujesz Okręty czy Transportowce. Wykonaj Rzut Bitewny. Sprawdź efekt **w kolumnie odpowiadającej aktualnej Rundzie Bitwy**.
 - Rzym **odejmuje 1** od Rzutu, jeśli poziom Seamanship jest Poor/Fair.
 - Rzym **dodaje 1** do Rzutu, jeśli używa *Corvi*.

Każdy trafiony Okręt (albo Transportowiec - w tym przypadku **1 Oddział** razem z **1 Taborem**, jeśli możliwe) jest odkładany na bok i usuwany z planszy na końcu Bitwy.

Pryzy - Jeśli wynik Rzutu odpowiada wierszowi z symbolem *Corvus* **oraz** gracz rzymski używa *Corvi*, wtedy **1 Okręt** trafiony w bieżącej Rundzie należy odłożyć na bok, aby zastąpić go po Bitwie rzymskim Wykorzystanym Okrętem (Fleet/Spent). Jeśli gracz przegra bitwę, wszystkie jego Pryzy należy zwrócić przeciwnikowi jako Wykorzystane (Fleet/Spent).

Przejęcie Supremacji - Jeśli wynik Rzutu odpowiada wierszowi z symbolem Supremacji, ten gracz natychmiast przejmuje Supremację.

- (Regroup & Retreat/Przegrupowanie & Ucieczka): Próba Dobrania Kart Taktyki **albo** Ucieczki z Bitwy.

Przegrupowanie - Jeśli wynik Rzutu jest **mniejszy lub równy** niż Wartość Bitewna **Admirała** dowodzącego flotą, to gracz dobiera **1** Kartę Taktyki. Gracz zawsze dobiera kartę, gdy wynik Rzutu jest **1 lub mniej**.

Ucieczka z Bitwy Morskiej może być zrealizowana na sposób:

- **Unik**: gracz z Supremacją przekazuje ją przeciwnikowi.
- **Oderwanie się**: Jeśli wynik Rzutu jest **mniejszy lub równy** Wartości Bitewnej **Admirała** dowodzącego flotą albo wynik jest **1 lub mniej**, to próba jest udana. W przeciwnym razie Bitwa jest wznawiana.

Pościg

Można natychmiast zagrać Kartę Taktyki, aby anulować Ucieczkę.

Koniec Bitwy następuje po spełnieniu jednego z poniższych warunków:

- Jedna z Flot nie ma już Gotowych Okrętów.
- Jedna z Flot skutecznie Uciekła.
- Każdy z graczy rozegrał **5** Rund Bitwy. Bitwa jest wówczas nierozstrzygnięta. Gotowe Okręty obu stron należy odwrócić na stronę Wykorzystane, a Supremacja pozostaje u gracza, który miał ją w ostatniej Rundzie.

Po Bitwie:

- Jeśli gracz Uciekł, to jego ocalałe Okręty należy odwrócić na stronę **Wykorzystane**. Okręty zwycięskiego gracza pozostają **Gotowe**.
- Jeśli gracz **Oderwał się** albo nie ma już Gotowych Okrętów, to zwycięzca może wykonać **1** Rzut Bitewny przeciw Transportowcom w kolumnie **V**. Nie wykonuje się Rzutu, jeśli Flota wykonała Unik.

Konsekwencje Polityczne - Przegrany musi usunąć PC w liczbie równej połowie (zaokrąglając w dół) zatopionych w Bitwie **Okrętów**.

Rzymianie na Morzu

- **Rzym może wkroczyć do Afryki przy użyciu Transportu Morskiego, jeśli choć jeden z poniższych warunków został spełniony:**
 - Seamanship jest na poziomie Excellent
 - Seamanship jest na poziomie Good oraz Rzym kontroluje Syracusae
 - Dowódca desantującej floty ma zdolność **Afrykański**
 - została zagrana Karta #83 *Imperium: Sycylia i Afryka*
- **Seamanship zostaje obniżony o 1, jeśli 5 lub więcej rzymskich Okrętów zostało usuniętych w jednej Turze.**

Bitwy Lądowe

- **Limit Kart Bitewnych wynosi 15 (tylko 10 BC można zyskać za Oddziały).**
- **Odwrót i Ucieczka przez Morze** (sprawdź ograniczenia!): Armia może użyć Transportu Morskiego jeśli w jej szeregach jest **Admirał** oraz Pole Bitwy jest

połączone Szlakiem Morskim z kontrolowanym przez gracza portem bez wrogich Oddziałów.

- **Gracz kartagiński odejmuje 2 od swoich Rzutów na Szarżę Słoni aż do przybycia Xanthippusa.**
- **Jeśli Kartagina musi usunąć jakieś PC, to pierwszy PC musi być usunięty z *Miat*.**
- Gracz rzymski nigdy nie może *dobrowolnie* zostawić Konsula z **mniej niż 3 Oddziałami**.

Oblężenia i Pacyfikacje

Jeśli gracz ma Supremację, to użyj **Czerwonej** Kości, inaczej użyj **Białej** Kości.

Carthago, Roma oraz **Syracusae** - **gracz musi mieć Supremację**, aby oblegać te Miasta i **zawsze używa Białej Kości przy takim oblężeniu**.

Zaciekła Obrona - jeśli gracz usunie **1 Oddział** **oraz 1 Tabor** z obleganego Miasta, to tym samym chroni Miasto przed dołożeniem kolejnego Punktu Oblężenia.

Hannibal

Pomoc Gracza

1. Faza Uzupelnień - Pomiń w 1. Turze

Uzupelnienia - Zależą od warunków scenariusza - sprawdź szczegóły.

2. Faza Kart Strategii

Warunki scenariusza decydują, kto będzie zagrywał Karty pierwszy.

Karty Strategii - użyj Punktów Operacyjnych (OP), **albo** zagraj Wydarzenie, **albo** odrzuć odkryte Kontrwydarzenie (z ikoną [miecze] mieczy) co nie liczy się jako zwykłe zagranie Karty.

[okręt] - Karta z tym symbolem pozwala na Transport Morski

Użycie OP: **Ruch Dowódcy, Umieszczenie PC** albo **Zaciąg Oddziałów (wyłącznie Karty z 3 OP)**

Jeśli nie ma w Talii wystarczającej liczby Kart do rozdania między graczami, to należy przetasować resztę Talii razem z Kartami odrzuconymi.

3. Faza Strat Zimowych

Wszystkie Oddziały na polach z wrogimi PC albo wrogimi Plemionami muszą wykonać Rzut na Straty.

Straty nigdy nie dotyczą Dowódców.

4. Faza Izolacji

Usuń wszystkie zwykłe PC (okrągłe), które są izolowane. O tym, kto zaczyna **decydują warunki scenariusza.**

Połączenie nie może prowadzić przez przełęcz, ani pola z PC przeciwnika, ani wrogie Plemiona (chyba, że na takim polu jest własny Oddział). Połączenie może prowadzić przez pola z wrogimi Oddziałami, jeśli na takim polu jest własny PC (albo przyjazne Plemię). Połączenie może prowadzić przez puste pole.

5. Faza Sprawdzenia Zwycięstwa

Obaj gracze liczą Punkty Polityczne (PP) zliczając kontrolowane przez siebie politycznie znaczące Prowincje.

Jeśli jeden z graczy ma mniej PP, to musi usunąć tyle swoich zwykłych PC, ile wynosi różnica. Jeśli nie może tego uczynić gra natychmiast kończy się jego przegraną.

W ostatniej Turze gracz, który zdobył więcej PP wygrywa. **Remis? Sprawdź warunki scenariusza.**

Ruch

Dowódcy mogą się przemieszczać samodzielnie oraz z Oddziałami. Zwykła Karta Strategii pozwala na ruch **1** Dowódcy (Karty Kampanii więcej).

Dowódca może się przemieścić do **4** pól (a Kartą *Forsowny Marsz* do **6**). Można dołączyć lub wydzielić Oddziały w czasie przemieszczania (limit **10** CU).

Każde pole na które wkracza Armia może wywołać Fazę Reakcji. Jeśli przeciwnik skutecznie* Rzuci na Przechwytywanie, to Armia musi cofnąć się o **1** pole i kończy swój ruch.

Jeśli Armia wkracza na pole z wrogimi Oddziałami, którym nie udało się* Uniknąć Bitwy, to musi zakończyć swój ruch i podjąć Bitwę.

Dowódca bez Oddziałów nie może wejść na pole z wrogim Oddziałem, ani *zakończyć* ruchu na polu z wrogim Dowódcą (może jednak przejść przez takie pole).

Jeśli Armia złożona z **co najmniej 5** Oddziałów wkracza na pole z dokładnie **1** wrogim Oddziałem bez Dowódcy, to wrogie Oddziały zostają Zniesione. Wrogie Oddziały zostają usunięte, a Armia może kontynuować ruch (jeśli ma jeszcze Punkty Ruchu).

Po zakończeniu ruchu Armia może Obiegać/Pacyfikować albo walczyć w Bitwie.

Stosy i Podwładni

Nie ma ograniczeń co do liczby Oddziałów w stosie na jednym polu.

Hannibal przewyższa rangą innych Dowódców kartagińskich, a Konsul przewyższa rangą Prokonsulów.

Faza Reakcji

Jeśli Armia wkracza na pole z Miastem, to drugi gracz może zostawić swoje Oddziały w polu (przed murami) albo schronić je za murami.

Drugi gracz zapowiada wszelkie swoje próby Uniknięcia Bitwy* oraz Przechwylenia*.

Unikanie Bitwy*: Jeśli udane, to wycofaj swą Armię z atakowanego pola.

Przechwytywanie*: Wykonaj je w dowolnej kolejności. Armia *Przechwytyująca* na dane pole nie może wkroczyć do Miasta.

Karty Kampanii

Umożliwiają aktywowanie więcej niż **1** Dowódcę (ale nie wielokrotnie tego samego!). Każdy Dowódca musi zakończyć swój ruch oraz Bitwy, zanim zostanie aktywowany kolejny.

Nie wolno w jednej Kampanii podczas aktywacji kolejnego Dowódcy użyć Oddziałów, ani innych Dowódców, które uczestniczyły w Bitwach, Oblężeniach/Pacyfikacjach, cofaniu się dla uniknięcia Przechwylenia czy próbach wykonania Pościgu, które zakończyły się niepowodzeniem.

Usunięci Dowódcy

Dowódca zostaje usunięty (z mapy) jeśli był bez Oddziału, a wroga Armia wkroczyła na jego pole albo jeśli wszystkie jego Oddziały zostały wyeliminowane w efekcie Rzutu na Straty, w czasie Ucieczki albo w konsekwencji wyniku w Tabeli Strat Morskich (nie chodzi o Straty Morskie, ale Sztormy na Morzu lub Straty Bitewne).

Scipio Africanus jeśli ma być usunięty, to zostaje trwale wyeliminowany z gry.

Hannibal jeśli ma być usunięty, to zostaje trwale wyeliminowany z gry, a ponadto gracz kartagiński **musi usunąć dodatkowo 5 PC** z mapy.

Przełęcze i Cieśniny

Ruch przez przełęcz i cieśniny kosztuje 2 Punkty Ruchu. Wykonaj Rzut na Straty po przekroczeniu przełęczy (**odejmij 2** od Rzutu, jeśli to zwykła przełęcz). Przekroczenie Cieśniny Messyńskiej jest możliwe jeśli gracz kontroluje pole, z którego zaczyna ruch. (**Uwaga: ta zasada została zmieniona względem poprzednich wydań**). Przechwytywanie, Unikanie Bitew, Odwrót oraz Ucieczki nie są możliwe przez przełęcz ani cieśniny.

Miasta

Tylko Oddziały na zewnątrz Miasta zatrzymują ruch.

Przechwytywanie

Przechwytywanie rozstrzyga się przed **Zniesieniem**.

Armia nie może Przechwytywać próby Unikania Bitwy, Odwrotu albo Ucieczki, ani innego Przechwytywania.

Jeśli Przechwytywanie jest udane*, to Oddziały Przechwytyjące wkraczają na to pole. Jeśli na takim polu będzie Bitwa, to gracz Przechwytyjący otrzymuje **1 dodatkową** BC. Jeśli Przechwytywanie jest nieudane*, to Armia nie może Unikać Bitwy przeciw tej Armii podczas rozstrzygnięcia zagranej Karty.

Można zapowiedzieć wielokrotne Przechwytywanie; wszystkie muszą być rozstrzygnięte zanim przeciwnik zdecyduje o Bitwie albo Wycofaniu się. Udanie Przechwytyjące Armie łączą się pod dowództwem wybranego Dowódcy.

Z danego pola można wyprowadzić tylko jedno Przechwytywanie.

Unikanie Bitew

Jeśli próba jest udana*, to gracz może ruszyć swoją Armię (pamiętaj o limicie **10** Oddziałów) na dowolne sąsiednie pole. W przeciwnym razie w nadchodzącej Bitwie Armia otrzymuje **1 mniej** BC. Samotny Dowódca, któremu nie uda się Unikać Bitwy zostaje usunięty.

Transport Morski

Dowódca może ruszyć się z jednego Portu do innego (niezależnie czy są tam obce Oddziały czy PC) kosztem **3** Punktów Ruchu.

Gracz rzymski wykonuje Rzut dla Tabeli Transportu Morskiego, kiedy **gracz kartagiński korzysta z Transportu Morskiego**.

Bitwy

Bitwa zaczyna się, kiedy Armia wkracza na pole z wrogimi Oddziałami, które nie Uniknęły* Bitwy. Poruszająca się Armia kończy swój ruch.

Każdy z graczy dobiera Karty Bitewne (BC) w **liczbie równej Wartości Bitewnej Dowódcy** (jeśli jest) **i ponadto**:

- **1** BC za każdy Oddział na polu Bitwy
- **1** BC za udane Przechwycenie
- **-1** BC dla broniącego się, jeśli nie udało się Unikać Bitwy
- **1** albo **2** BC za Sojuszników
- **2** BC dla Rzymian, jeśli Bitwa jest w Prowincji **LATIUM**

- 1 BC jeśli na tym polu jest przyjazne Plemię
Gracz może mieć na ręce max. 20 BC (przed ew. Szarżą Słoni).

Sojusznicy

Sojuszników pozyskuje się przez Kontrolę Polityczną Prowincji i **tylko wówczas, gdy Dowódca uczestniczy w Bitwie**.

Rzym nigdy nie może otrzymać w **Italii** więcej niż 2 BC za Sojuszników i nie może wliczać Prowincji **LATIUM** do Sojuszników; jednak otrzymuje dodatkowe 2 BC w **LATIUM**, nawet jeśli nie ma Dowódcy w Rzymie. Kartagina może mieć do 6 BC za Sojuszników w **Italii**.

Porządek rozstrzygnięcia Bitwy

1. Rzut na Zmianę Dowódcy (przed pierwszą Rundą, udany na 4-6).
2. Atakujący (a po nim Broniący) deklaruje użycie Kart Strategii wpływających na Bitwę.
3. Szarża Słoni i Rzut sprawdzający jej efekt (Uwaga na Kartę #42 *Słonie wpadają w szarżę*).
4. Rozdaj BC, ew. ujawnij część BC po zagranie Karty #20 *Szpieg w obozie*, rozpocznij Bitwę.

W każdej Rundzie atakujący zagrywa BC, a broniący musi odpowiedzieć pasującą Kartą. Po każdej Rundzie broniący **może** kontratakować wykonując Rzut*; jeśli udany, to teraz on będzie atakującym.

Jeśli atakujący zagra BC *Podwójne Oskrzydlenie*, a broniący dopasuje Kartę, wówczas broniący **automatycznie** staje się atakującym.

Karta *Odwód* pasuje do każdej BC.

Kolejne Rundy są rozgrywane aż do chwili, gdy broniący nie może albo nie chce zagrać pasującej Karty, tym samym przegrywając Bitwę. Broniący wygrywa, jeśli atakujący nie ma BC do zagrania.

Straty Bitewne

Wykonaj Rzut na Straty i sprawdź efekt w Tabeli na przecięciu liczby Rund Bitwy (łącznie z ostatnią Rundą, ale bez zliczania nieudanych prób Odwrotu) z Wynikiem Rzutu, aby określić ile Oddziałów traci każda ze stron.

Zwycięzca rzuca Kością Ucieczki i sprawdza swoją ostatnią zagraną BC, aby odczytać dodatkowe straty przegranego podczas Ucieczki. Użyj **mniejszej** kości, jeśli Armia przegranego na początku Bitwy liczyła 4 lub mniej Oddziałów, w przeciwnym razie użyj większej kości. Jeśli to możliwe, to pierwszym eliminowanym Oddziałem **muszą** być Słonie.

Szarża Słoni

W przypadku nieudanego Rzutu* rzymski gracz **traci tyle BC**, ile Słoni uczestniczy w Szarży.

Jeśli nie ma rzymskiego Dowódcy, Szarża jest nieudana jeśli wypadnie 1. Gracz kartagiński **zawsze traci 1 BC**, jeśli wypadnie 1.

Ucieczka

Przegranym musi wycofać Dowódcę i całą Armię do 4 pól, na najbliższe kontrolowane przez siebie pole bez wrogich Oddziałów albo na najbliższe pole z większą, własną Armią. Gracz

może wybrać trasę Ucieczki albo pole, które nie jest najbliższe, jeśli dzięki temu Straty będą mniejsze. Własne Oddziały które znalazły się na drodze Ucieczki także muszą Uciekać, chyba że jest ich więcej (limit **10** Oddziałów w tym przypadku nie obowiązuje).

Jeśli Armia przegrała Bitwę na polu desantu po Transporcie Morskim, to zostaje w całości zniszczona (chyba, że na tym polu jest Miasto, za którego mury może Uciekać).

Armia, która zaatakowała jako pierwsza w Bitwie, zawsze najpierw Ucieka na pole, z którego wkroczyła do Bitwy; natomiast broniący się nie może wkroczyć na takie pole podczas swojej Ucieczki.

Uciekająca Armia traci **1** Oddział za każde pole na trasie Ucieczki, które zawiera wrogi PC albo wrogie Plemię. Jeśli zaś wkracza na pole z wrogimi Oddziałami, to traci dodatkowy Oddział za każdy wrogi Oddział na takim polu. Nie można zakończyć Ucieczki na polu z wrogimi Oddziałami. Jeśli Armia nie może Uciec, to zostaje wyeliminowana.

Armia może Uciekać za mury nieobleganego, kontrolowanego Miasta, jeśli Bitwa miała miejsce na tym polu. Taka Armia może się rozdzielić podczas Ucieczki.

Odwrót

Aktualny atakujący może podjąć próbę Odwrotu wykonując Rzut* zamiast zagrywania BC. Broniący może spróbować zapobiec Odwrotowi wykonując własny Rzut*. Jeśli Odwrót był nieudany, to broniący się **może** natychmiast zostać atakującym.

Udany Odwrót kończy Bitwę. Armia, która wykonuje Odwrót przemieszcza się na sąsiednie pole. Należy określić Straty Bitewne, ale nie ma Strat podczas Ucieczki.

Konsekwencje Polityczne

Przegraną musi usunąć swoje zwykłe PC w liczbie równej połowie (zaokrąglając w dół) łącznie utraconych w Bitwie (oraz podczas Ucieczki) Oddziałów. Jeśli nie może tego zrobić, natychmiast przegrywa grę.

Konsulowie i Armie Konsularne

Gracz rzymski nigdy nie może *dobrowolnie* zostawić Konsula z mniej niż 5 Oddziałami.

Gdy Armia Konsularna atakuje, to gracz kartagiński **może** wykonać Rzut na Zmianę Dowódcy. Jeśli Armia Konsularna zostaje zaatakowana, rzut na Zmianę Dowódcy **musi** zostać wykonany. **Wynik 4-6 oznacza**, że Głównodowodzący i Podwładny zamieniają się rolami.

Kontrola Polityczna

Gracz kontroluje pole, jeśli ma na nim żeton PC (niezależnie, czy jest tam wrogi Dowódca i/lub Oddziały). Gracz kontroluje prowincję, jeśli kontroluje **większość** jej pól. PC nie wpływają w żaden sposób na ruch Oddziałów.

Oblężenia i Pacyfikacje

Miasto jest uznawane za oblegane, jeśli jest na nim co najmniej 1 Punkt Oblężenia.

Każdy aktywowany Dowódca kończący swój ruch na polu Miasta albo Plemienia, na którym są co najmniej własne **3** Oddziały może przeprowadzić próbę Oblężenia. Oddziały na polu Miasta podtrzymują Oblężenie. Można dokonać tylko **1** próby Oblężenia po zagranie Karty

Strategii. Oblegane Miasto nie może otrzymywać Uzupelnień ani Zaciągać Oddziałów. Oblegana Armia może zrobić wycieczkę za mury, aby zainicjować Bitwę przeciw oblegającym Oddziałom (wg zwykłych zasad).

Oblężenie/Pacyfikacja zostaje przerwane tylko wtedy, gdy nie ma żadnych wrogich Oddziałów na polu Miasta. Wszystkie zgromadzone Punkty Oblężenia przepadają (należy je usunąć).

Zdobycie 3 Punktów Oblężenia oznacza upadek Miasta. Należy je odwrócić na stronę zwycięzcy (Oddziały z Miasta zostają wyeliminowane, a Dowódcy usunięci).

Podobnie zdobycie 3 Punktów Pacyfikacji oznacza zastąpienie żetonu Plemienia własnym PC.

Nagłe Zwycięstwo

Gra kończy się Nagłym Zwycięstwem jeśli choć jeden z poniższych warunków zostanie spełniony:

- gracz zwycięża, jeśli przeciwnik kapituluje
- gracz zwycięża, jeśli kontroluje stolicę przeciwnika
- Kartagina zwycięża, jeśli kontroluje wszystkie Prowincje **Italii** (prócz **LATIUM**) podczas Fazy Sprawdzania Zwycięstwa

*Skuteczny Rzut - zwykle oznacza wynik mniejszy lub równy Wartości Bitewnej Głównodowodzącego

{strona 5}

Mapka pogładowa

Regiony

Afryka: NUMIDIA MAIOR, NUMIDIA MINOR, LIBYA oraz CARTHAGO

Iberia: BAETICA, CELTIBERIA, OROSPEDA oraz IDUBEDA

Italia: GALLIA CISALPINA, ETRURIA, SAMNIUM, LATIUM, CAMPANIA, APULIA
oraz LUCANIA

Sicilia: SICILIA oraz SYRACUSAE

Corsica & Sardinia: CORSICA & SARDINIA

Prowincje **GALLIA TRANSALPINA, LIGURIA, BALEARES, MASSILIA** oraz **MAURETANIA** (jeśli została włączona do rozgrywki) nie mają znaczenia politycznego ani nie są częścią żadnego z Regionów. Jednak kontrola nad taką prowincją daje prawo do dodatkowych Kart Bitewnych (BC), jeśli bitwa rozgrywa się w ich granicach.

{strona 6}

Wcześniejsze wydania *Hannibala* wykorzystywały tylko jedną klasyczną kość oraz zestaw tabel do zarządzania Transportem Morskim, Obleganiem oraz Stratami. Niektórzy gracze przywykli do używania tych tabel, stąd decyzja, aby je wydrukować i w tym wydaniu.

Jest dokładnie wszystko jedno, którego mechanizmu gracze używają, bo efekty są identyczne. Wręcz jest możliwe, że jeden gracz używa specjalnej kości z tego wydania, a drugi wybierze klasyczną kość i zestaw tabel.

---*---

Tabela Strat (Attrition Table)

Wynik Rzutu

^Kolumna wrogich Plemion

Modyfikatory do Rzutu

-2 jeśli przekraczasz zwykłą Przełęcz

e = jednym z usuwanych Oddziałów muszą być Słonie (jeśli są w Armii)

Tabela Oblegania

Wynik Rzutu / Punkty Oblężenia / Usuwane Oddziały

Modyfikatory do Rzutu

-1 jeśli Oblegają Kartagińczycy

+1 jeśli Kartagińczycy używają Machiny Oblężniczej

-1 jeśli Oblegane jest: *Carthage*, *Roma* lub *Syracusae*

Specjalna zdolność Marcellusa

Może dodać +1 do wyniku Rzutu, jeśli został Aktywowany Kartą Kampanii

{Ramka Siege}

Oblężenie

Rzuć kością i zastosuj modyfikatory z powyższej Tabeli (obie strony używają tej samej kości), [mury] oraz zdolność specjalna Marcellusa zostały uwzględnione w Tabeli.

Tabela Ucieczki

Wynik Rzutu

Modyfikatory do Rzutu

-2 dla Karty Rozpoznanie

+2 dla Karty Podwójne Oskrzydlenie

All = usuń wszystkie Oddziały

{Ramka Retreat}

Ucieczka

Jeśli mniejsza Armia uczestnicząca w Bitwie liczy **mniej niż 5** Oddziałów użyj lewej kolumny.

Jeśli liczy **5 lub więcej** Oddziałów, to użyj prawej kolumny. Rzuć kością i zastosuj modyfikatory.

{Ramka Naval Movement}

Traktuj wszystkie "romby" [♦], jako pozytywne modyfikatory (+), a wszystkie "kółka" [●], jako negatywne (-). W Tabeli pokazane są także dodatkowe modyfikatory. Wykonaj Rzut, zastosuj wszystkie dostępne modyfikatory i znajdź rezultat w Tabeli.

* Oddziały z Oblegającej Armii.

** Te modyfikatory stosuje się zarówno do Portu zaokrętowania, jak i wyokrętowania; należy je zsumować.

*** **Wyjaśnienie:** umieść żeton PC na tych polach, kiedy ich efekt zaczyna działać, aby zaznaczyć ich działanie.

{Tabela Naval Combat}

Walki Morskie

Wynik Rzutu / Efekt

Modyfikatory do Rzutu dla Kartaginy

+/- oba modyfikatory** Portów (sprawdź na mapie)

-1 jeśli Dowódca Przemieszcza się bez lub tylko z 1 Oddziałem. Oczywiście Oddział może się Przemieszczać tylko z Dowódcą.

+1 jeśli Port jest pod kontrolą** Rzymian

-1 jeśli Kartagina kontroluje Syracusae

-1 jeśli Macedonia jest sprzymierzona z Kartaginą (Wydarzenie #9A)

-1 jeśli działa efekt wydarzenia #29 Morskie Zwycięstwo Kartaginy

{Carthaginian Naval Movement Modifiers***}

Modyfikatory*** Kartagińskiego Transportu Morskiego

Macedonia sprzymierzona z Kartaginą **-1**

Syrakuzy sprzymierzone z Kartaginą **-1**

Rok Morskiego Zwycięstwa Kartaginy **-1**