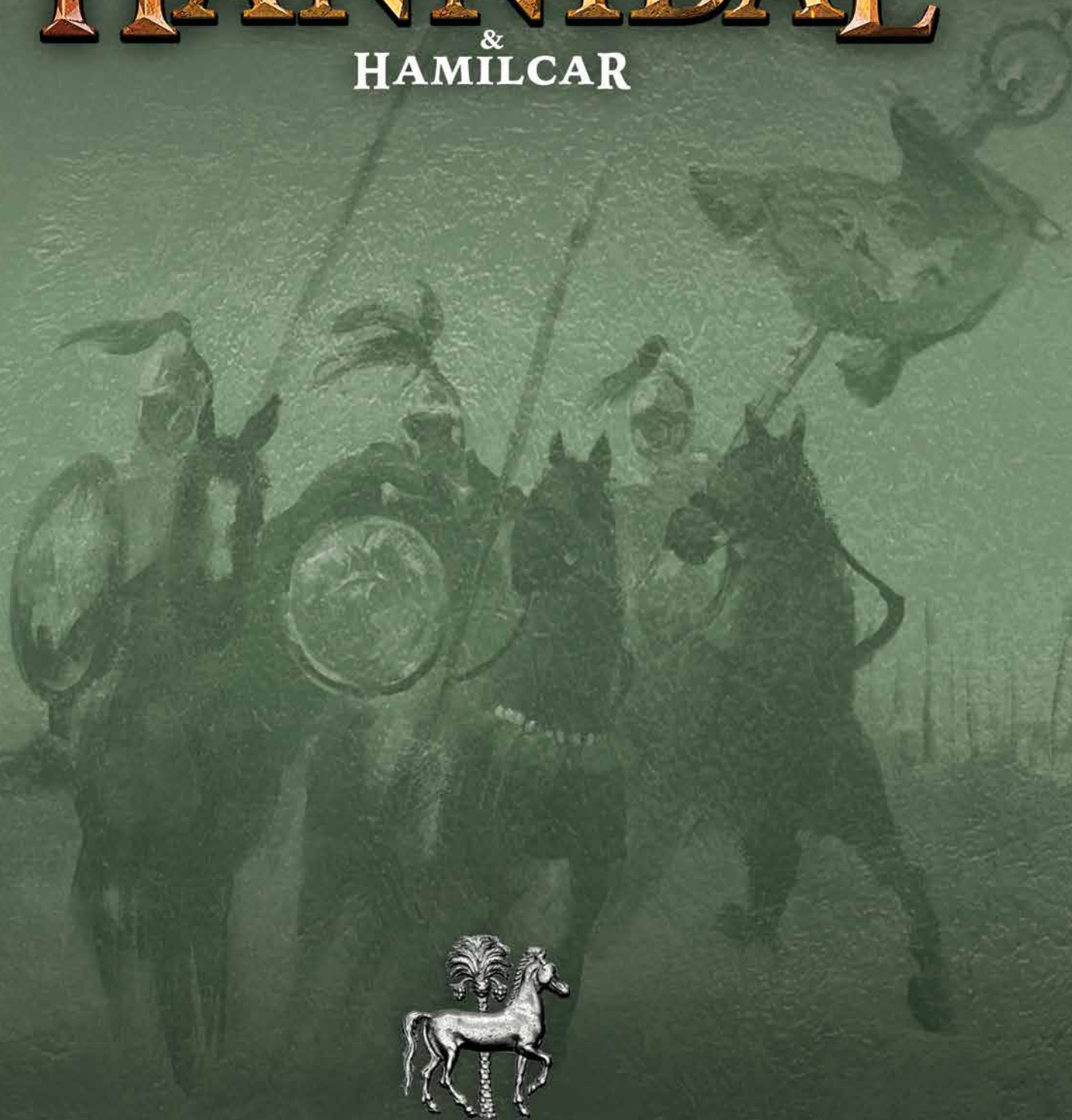


MARK SIMONITCH'S  
**HANNIBAL**  
&  
**HAMILCAR**



PORADNIK GRACZA



# TŁO HISTORYCZNE

Kartagina i Rzym były najsilniejszymi państwami regionu Morza Śródziemnego. Rzym zbudował swoją potęgę na skutecznym systemie mobilizacji i jego produkcie: legionie. Dzięki nim, Rzym był w stanie pokonać przeciwnika bez względu na ilość porażek, po prostu zaciągając kolejne oddziały. Siła Kartaginy wynikała z kontroli nad śródziemnomorskim handlem, który chroniła potężna flota.

Co ciekawe, w trakcie wojny z potężnym Pyrrusem, oba państwa były sojusznikami. Jednak zaledwie dwanaście lat później stały się wrogami. Przyczyną konfliktu była kartagińska próba zdobycia kontroli nad Sycylią. Rzym uznał to za wielkie zagrożenie dla rzymskiej kontroli nad całym półwyspem Apenińskim.

**I**wojna punicka trwała 23 lata. W roku 264 p.n.e. Rzymianie przeprowadzili oblężenie Syrakuz i zmusili to małe królestwo do złamania sojuszu z Kartaginą, a w konsekwencji do sprzymierzenia się z Rzymem. Kartagińczycy byli pewni, że pokonają Rzymian, tak jak wcześniej zdołali pokonać Pyrrusa - przez fortyfikowanie kluczowych miast i utrzymanie morskiej supremacji. Rzym nie miał floty, dlatego można się było spodziewać, że w dłuższej perspektywie na pewno przegra.

Jednakże w 262 p.n.e. Rzymianie zdobyli twierdzę Agrigentum. Posiłki prowadzone przez Hanno zostały pokonane, co było czytelnym dowodem rzymskiej dominacji w walkach lądowych!

Kartagina straciła swoją morską supremację w 260 r. p.n.e. Mimo wcześniejszego zwycięstwa w morskiej bitwie koło wysp Liparyjskich, w kolejnej pod Mylae zastosowanie rzymskiego wynalazku tzw. kruka (łac. *corvus*) okazało się kluczem do pokonania kartagińskiej floty. Bez przewagi na morzu nie sposób było obronić Sardynię i Korsykę

Następna była Afryka, gdzie w 256 r. p.n.e. Marek Atyliusz Regulus wylądował ze swoimi wojskami. Kartagina poprosiła o pokój, ale warunki stawiane przez Rzym były tak ciężkie, że zamiast szukać porozumienia Kartagińczycy zdecydowali się nająć Ksantipposa i greckich najemników. W 255 p.n.e. pomógł on zreorganizować całą kartagińską armię, co pozwoliło mu w bitwie pod Tunisem (Tunes), zniszczyć armię rzymską i wziąć Regulusa do niewoli.

Kartagina, chwilowo bezpieczna, powierzyła Hamilkarowi Barca zadanie odzyskania pozycji na Sycylii. Jednak, z powodu kolejnych przegranych bitew morskich, musiała jednak zabiegać o rozejm, a następnie zawrzeć pokój, w wyniku którego straciła całą Sycylię na rzecz zwycięskiego Rzymu.

Poszukujący obszarów do ekspansji, Kartagińczycy znaleźli je w Iberii.

Nie mogąc polegać na flocie, Hamilkar Barca przeprowadził swoje wojska przez Numidię i Mauretanię. Wykorzystując Nową Kartaginę, miasto, które zbudował w Hiszpanii jako bazę, zdołał podbić nowe tereny. Jednak, kiedy

syn Hamilkara, Hannibal przystąpił do oblężenia sprzymierzonego z Rzymem Saguntum, Rzymianie zareagowali wykorzystując to jako kolejny *casus belli*. W 218 r. p.n.e. Hannibal ze swoją armią przekroczył Alpy, a następnie pokonał Publiusza Korneliusza Scypiona nad rzeką Ticinius w Galii Przedalpejskiej.

Następnie Hannibal wkroczył do Italii, gdzie wkrótce odniósł swoje najznamienitsze zwycięstwo w bitwie pod Kannami w 216 p.n.e., unicestwiając w jej trakcie całą rzymską armię. Zrezygnował jednak z oblegania Rzymu decydując się na odcięcie Rzymian od ich sojuszników, którzy - jak Kapua czy Tarent - zaczęli zmieniać strony. Republika Rzymska była w prawdziwym niebezpieczeństwie i mianowała dyktatorem Kwintusa Fabiusza Maksimusa, znanego później jako Tarcza Rzymu.

W Italii Hannibal zwyciężał rzymskich dowódców jednego po drugim. Jednak na innych frontach nie wiodło się Kartaginie równie dobrze. W Iberii ród Scypio stanowił poważne wyzwanie dla Hazdrubala, brata Hannibala. Na Sycylii zaś, Marek Klaudiusz Marcellus (Miecz Rzymu) zdołał zdobyć Syrakuzy bronione z pomocą słynnego Archimedesza. W 210 p.n.e. losy wojny zaczęły się odwracać. W wyniku zaskakującego uderzenia Scypion zdobył Nową Kartaginę i ostatecznie wyparł Hazdrubala z Iberii. Mimo to, w 207 p.n.e. Rzym był ponownie zagrożony - przez Hazdrubala, nadchodzącego z północy i Hannibala, idącego z południa półwyspu. Tym razem jednak rzymscy konsulowie połączyli swoje siły przeciwko Hazdrubalowi, wygrywając z nim bitwę nad Metaurusem. Hazdrubal zginął, a wraz z nim przepadły kartagińskie nadzieje na zwycięstwo w wojnie. Hannibal był wciąż niepokonany w polu, ale utracił zarówno Kapuę, jak i Tarent.

Ostatni akord wojny rozegrał się w Afryce, gdzie wylądował Scypion Afrykański na czele legionistów ocalałych po klęsce pod Kannami. Pokonanie wroga w jego ojczyźnie było dla nich doskonałą okazją do odzyskania żołnierskiego honoru. Pod Zamą Hannibal pierwszy raz przegrał bitwę. Oznaczało to koniec wojny. Rzym po raz kolejny zwyciężył!

## Drogi Graczu!

Chcemy, abyś czerpał satysfakcję z tej gry jak najszybciej. Nie musisz czytać Instrukcji, ani Księgi Scenariuszy, aby zacząć rozgrywkę. Niezależnie od tego czy znasz poprzednie wydania gry *Hannibal: Rome vs. Carthage*, powinieneś przeczytać ten Przewodnik i rozegrać tutoriala.

Pierwsze trzy tutoriala można rozegrać samodzielnie, a pozostałe wymagają dwóch graczy.

Po ich rozegraniu będziesz zaznajomiony z wszystkimi ważnymi zasadami oraz teatrami działań wojennych, co pozwoli ci walczyć w epickich starciach scenariuszy wojen punickich.

## CEL GRY

W tej grze wcielasz się w jednego z przywódców najbardziej epickiego konfliktu świata starożytnego, którego skutki określiły kształt naszej cywilizacji. Gra oferuje wielkie bogactwo możliwości – politycznych i militarnych – rozstrzygnięcia tych zmagania na swoją korzyść.

Na mapie wyróżniono kluczowe dla zwycięstwa Prowincje, ich granice są oznaczone kolorami. W szczególności wyróżniono Regiony takie jak: **Afryka**, **Iberia** oraz **Italia**. Prowincje o mniejszym znaczeniu, które nie mają wpływu na zwycięstwo, pozbawione są koloru.



Zależnie od scenariusza, na mapie prezentującej przygotowanie widoczne są zwykle żetony Kontroli Politycznej (dalej PC), kwadratowe Miasta oraz owalne znaczniki Plemion (szare są neutralne, a niebieskie sprzyjają Kartaginie). Generalnie kolor niebieski oznacza Kartaginę, a czerwony Rzym.

*Przykład: GALLIA CISALPINA jest kontrolowana przez Kartaginę. Prowincje ETRURIA, LATIUM oraz SAMNIUM są kontrolowane przez Rzym. LIGURIA jest neutralna.*



Zwykle zwycięzcę poznajemy po rozegraniu pełnej partii (liczba Tur zależy od scenariusza) sprawdzając kto uzyskał kontrolę nad większą liczbą prowincji leżących wokół Morza Śródziemnego.

Jednak gracze mają wiele możliwości, aby grę zakończyć wcześniej. W szczególności zwycięstwo daje udane Oblężenie i zdobycie wrogiej stolicy.

Kartagina wygra także, jeśli na końcu Tury kontroluje wszystkie Prowincje Italii (nie licząc **LATIUM**, bo kontrola **LATIUM** oznacza zdobycie Wiecznego Miasta).

*Przykład pełnej kontroli wszystkich Prowincji Italii przez Kartaginę.*



Gra pozwala używać zarówno środków politycznych, jak i militarnych. Przewaga polityczna przejawia się w liczbie kontrolowanych Prowincji na koniec Tury.



Przykład Toru Prowincji z przewagą jednej ze stron.



Aby zobrazować utratę wpływów politycznych, gracz który kontroluje mniej Prowincji musi usunąć tyle PC, ile wynosi różnica w liczbie kontrolowanych Prowincji.

Przykład usuwania 3 PC Kartaginy. Wyboru dokonuje gracz tracący żetony.

Umiejętne wykorzystanie siły militarnej, to przede wszystkim doprowadzenie do zwycięskich Bitew i zdobywanie wrogich Miast. Konsekwencje Polityczne Bitew lądowych i morskich (o Bitwach szczegółowo niżej) są zdecydowanie negatywne dla przegranych. Strona pokonana musi usunąć z mapy nie tylko rozbite Oddziały i pokonanych Dowódców, ale także odpowiednią liczbę PC.

Oczywiście może dojść do sytuacji, gdy gracz będzie zmuszony usunąć kolejne PC i nie będzie w stanie tego zrobić! Oznacza to przedwczesne zakończenie gry i porażkę wynikającą z Kapitulacji.

#### Podsumowując, oto jak można wygrać wojny punickie:

- na koniec gry, jeśli:
  - gracz kontroluje więcej znaczących politycznie Prowincji niż przeciwnik, w przypadku remisu decydują zasady wybranego scenariusza.
- w czasie rozgrywki, jeśli:
  - gracz zdobędzie stolicę przeciwnika;
  - gracz kartagiński opanuje całą Italię (z wyjątkiem rzymskiego Lacjum);
  - gracz nie może usunąć z planszy wystarczającej liczby PC i musi Kapitulować.

## PRZEBIEG TURY

Pełna Tura rozgrywana jest zgodnie z kolejnymi Fazami.

Kluczowe jest zagrywanie Kart Strategii, których liczba wzrasta w miarę postępu gry.

O tym, kto rozpoczyna daną Turę, decydują szczegóły scenariusza.

W każdej Turze gracze muszą wykorzystać (zagrać albo odrzucić) wszystkie swoje Karty Strategii.

Szczegóły Faz związanych z wystawianiem Uzuppełnień oraz zagrywaniem Kart Strategii mogą zależeć od rozgrywanego scenariusza.

### 1. Faza Uzuppełnień

Gracze mogą wystawić nowe Oddziały.

Kartagina może przywrócić do gry usuniętych Dowódców.

Rzym wyznacza Prokonsula oraz losuje nowych Konsulów.

### 2. Faza Kart Strategii

Gracze dobierają Karty Strategii w liczbie określonej w danej Turze. Jeśli w Talii nie ma wystarczającej liczby Kart, to należy ją przetasować z Kartami

odrzucenymi (oczywiście bez Kart usuniętych z gry), **przed** dobieraniem Kart w tej Turze.

### 3. Faza Strategii

Gracze na przemian zagrywają Karty Strategii decydując czy korzystają z Wydarzenia czy Punktów Operacyjnych (OP).

Niektóre Karty zagrywane jako Wydarzenia są jednorazowego użytku i należy je odrzucić po wykorzystaniu.

Ta Faza kończy się, gdy obydwaj gracze zagrają wszystkie swoje Karty. Można swoją Kartę odrzucić bez aktywowania jej Wydarzenia, ani korzystania z jej OP.

Warto podkreślić, że może się zdarzyć iż jeden z graczy wcześniej zużyje swoje Karty Strategii (jako Karty Kontrwydarzeń np. #60 *Sztormy*, czy podczas bitwy np. #6 *Kawaleria Maharbala*). Wówczas drugi gracz zagrywa swoje pozostałe Karty jedną po drugiej.

### 4. Faza Strat Zimowych

Gracze sprawdzają straty swoich Oddziałów, które znajdują się na polach z wrogimi żetonami Kontroli Politycznej (PC) albo wrogimi Plemionami.

## 5. Faza izolacji

Gracze usuwają swoje PC, które są izolowane.  
Kolejność usuwania zależy od scenariusza.

## 6. Faza Sprawdzania Zwycięstwa

Gracz, który posiada mniej Punktów Politycznych, musi usunąć z planszy tyle własnych PC, ile wynosi różnica między liczbą posiadanych przez graczy Punktów Politycznych.

W tym wydaniu gry na planszy znajduje się Tor Prowincji ułatwiający określenie liczby posiadanych Punktów Politycznych przez każdą ze stron.

## 7. Koniec Tury

Należy przesunąć znacznik Tur na kolejne pole i rozegrać kolejną Turę, chyba że nastąpiło przedwczesne zakończenie gry albo była to ostatnia Tura.

# KARTY STRATEGII – PUNKTY OPERACYJNE I INNE SYMBOLE NA KARTACH

Sercem gry są Karty Strategii. Każda z nich może być wykorzystana na dwa sposoby.

Liczba na Karcie (niezależnie od jej koloru) oznacza Punkty Operacyjne (OP). Karty z wartością 1 są najsłabsze, a z 3 są najsilniejsze. Zamiast użycia Karty dla OP, gracz może aktywować Wydarzenie (tutaj znaczenie ma kolor tła, na którym jest liczba OP).

W tym wydaniu gry wprowadzono kilka nowych symboli ułatwiających rozpoznanie możliwości Kart.

**1** W przypadku aktywacji Dowódcy sprawdzamy jego **Wartość Strategiczną**. Jeśli jest równa lub mniejsza niż wartość Karty, to aktywacja jest możliwa. Dlatego Dowódca o **Wartości Strategicznej 1** jest łatwiejszy do aktywacji niż ten o **Wartości Strategicznej 3**.



Symbol Okrętu informuje o limicie 5 Oddziałów, które mogą być przemieszczane Transportem Morskim, natomiast symbol dwóch Okrętów wskazuje na maksymalną wielkość transportowanej armii – 10 Oddziałów.



Skrzyżowane miecze wskazują Kartę, która może być użyta w czasie Bitwy albo jako Kontrwydarzenie.

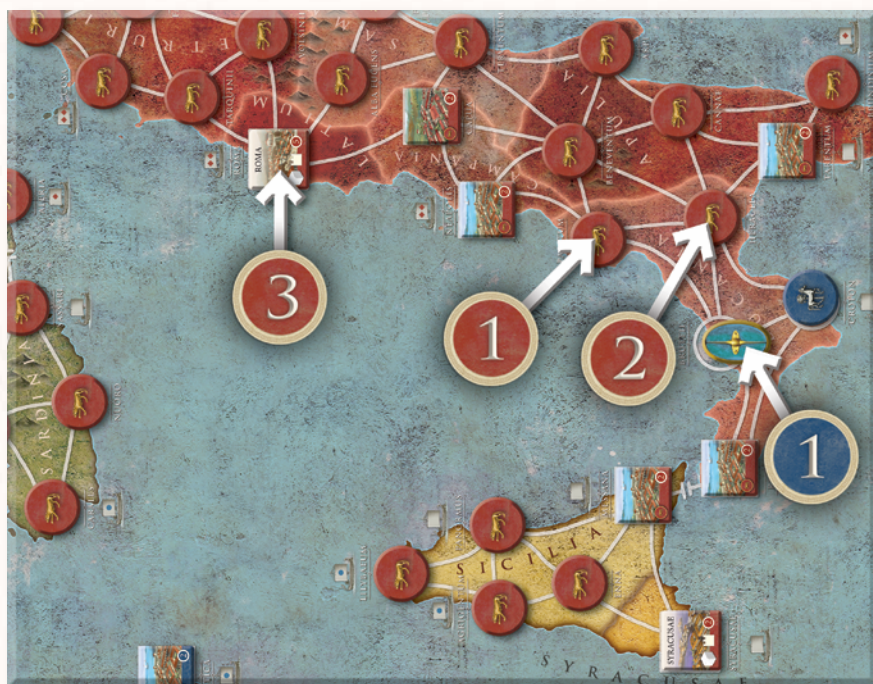


Złamaną gałązką wawrzynu oznaczone są Karty łamiące Rozjem (#64 Wydarzenie).

Karty z Wydarzeniami związanymi z konkretnymi Prowincjami mają też pomocnicze mapy, aby ułatwić graczom orientację podczas początkowych rozgrywek (np. #1 Karta).

# JAK OSIĄGNAĆ ZWYCIĘSTWO?

Drogi graczu,  
teraz gdy jesteś zaznajomiony z celami gry,  
dowiesz się w jaki sposób możesz te cele osiągnąć.  
Znaczniki Kontroli Politycznej to sposób oznaczenia na planszy pól (okrągłe) oraz Miast (kwadratowe).  
Ustawienie początkowe zależy od wybranego scenariusza.



*Przykład scenariusza ze strzałkami pokazującymi pola i Miasta, gdzie należy rozmieścić Oddziały i Dowódców.*

Zacznijmy od sposobów na umieszczenie na planszy własnych żetonów PC. Następnie dowiesz się jak usuwać PC przeciwnika. Wreszcie opowiemy o Oblężeniach, Pacyfikacjach i Bitwach.

## Jak umieścić na planszy własne PC?

- Zagranie Karty Strategii i użycie jej wartości OP do umieszczania PC pozwala:
  - umieścić na planszy własne PC na pustych polach bez wrogich Oddziałów;
  - odwrócić na własną stronę żeton PC, jeśli na tym polu znajduje się własny Oddział.

*Przykład:*



*Karta o wartości 2 OP jest użyta do (1) umieszczenia PC oraz (2) odwrócenia wrogiego PC na swoją stronę.*

- Zagranie niektórych Karty Strategii i aktywowanie ich Wydarzeń pozwala umieścić na planszy własne PC.
- Udana Oblężenie Miasta albo Pacyfikacja wrogiego Plemienia, to kolejna metoda na zmianę równowagi politycznej, ale o tym niżej.

### Jak usunąć albo wymusić usunięcie z planszy żetonów PC przeciwnika?

- Zagranie Karty Strategii (i użycie jej wartości do umieszczania żetonów PC) pozwala zlikwidować i odwrócić na własną stronę żeton PC, jeśli na tym polu znajduje się własny Oddział

*Przykład:*



*Karta Strategii #24 Piękna Sofonisba uwodzi numidyjskiego władcę pozwala graczowi kartagińskiemu odwrócić 3 rzymskie PC.*

- Zagranie Karty Strategii i aktywowanie jej Wydarzenia pozwala usunąć z planszy wrogie żetony PC.

*Przykład:*



*Karta Strategii #2 Bunt na Sycylii skutkuje usunięciem 3 rzymskich PC.*

- Pod koniec Tury w Fazie Izolacji gracze muszą usunąć swoje PC znajdujące się na polach, które nie są połączone trasą łączącą je z własnym Oddziałem, z własnym Miastem (nie jest istotne, czy trwa Oblężenie), przyjaznym Plemieniem lub własnym Portem. Trasa nie może przebiegać przez Przełęcz, neutralne Plemiona ani wrogie PC.



*Przykład Izolacji.*

- Po Bitwie pokonany gracz może być zmuszony do usunięcia z planszy pewnej liczby żetonów PC, ale o tym niżej.

# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

5



1 Wybierz scenariusz z **Księgi Scenariuszy** albo **Przewodnika** (tutoriale) i zapoznaj się z jego szczegółami.

2 Rozłóż **planszę** na środku obszaru gry.

3 Przygotuj Talię **Kart Strategii**. Wybierz Karty Strategii wskazane w wybranym Scenariuszu. Potasuj te Karty i utwórz zakryty stos.

4 Przygotuj Talię **Kart Bitewnych (BC)**. Zawsze używamy wszystkich BC. Potasuj te Karty i utwórz zakryty stos.

4A W Scenariuszu **Hamilcar** podobnie przygotuj Talię **Kart Taktyki**.

5 Przygotuj Karty **Dowódców**. Jeśli rozgrywasz scenariusze **Hannibala**, to usuń Karty oznaczone symbolem . Jeśli rozgrywasz Scenariusz **Hamilcar**, to usuń Karty oznaczone symbolem . Następnie rozłóż odkryte Karty **rzymskich Dowódców** po stronie gracza rzymskiego.

6 Podobnie przygotuj Karty **Dowódców kartagińskich**.

7 Umieść na planszy znacznik **Tur/Rozejmu** (odpowiednią stroną do góry).

8 Rozłóż na planszy żetony **PC**,

9 znaczniki **Plemion**

10 oraz znaczniki **Miast** – zgodnie z zasadami Scenariusza.

11 Umieść także żetony PC na Torze Prowincji. Upewnij się, że nie popełniłeś pomyłki, bo Kontrola Polityczna i kontrolowanie Miast są bardzo ważne.

12 Umieść pozostałe znaczniki i kości obok planszy.



2



15



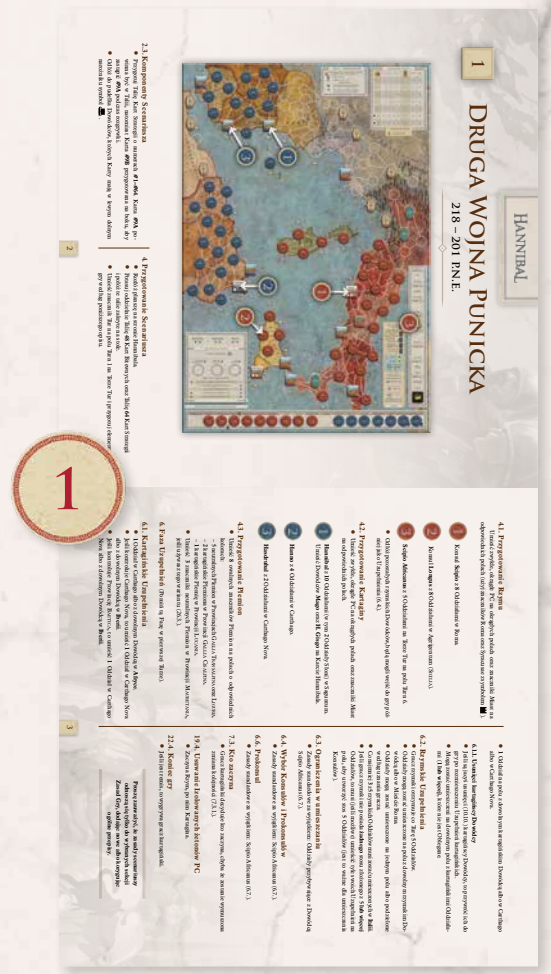




13 Rozmieść Oddziały

14 oraz figurki Dowódców na planszy (możesz zamiast nich użyć znaczników Dowódców) zgodnie ze Scenariuszem.

15 Umieść podporządkowanych Dowódców (Podwładnych) na Kartach odpowiednich Dowódców.



Figurki Dowódców są wykonane z plastiku na tyle elastycznego, aby uchronić je przed połamaniem podczas transportu czy rozgrywki. Jeśli jakaś część figurki jest wygięta (np. włócznia, miecz itp.), to zanurz ją na około minutę w gorącej wodzie, a następnie delikatnie nadaj jej odpowiedni kształt.

# TUTORIAL

## 1

# ZDOBYWANIE KONTROLI POLITYCZNEJ



### Wprowadzenie

To łamigłówka dla jednego gracza.

Cel: Nauczenie się jak używać Kart Strategii do zdobywania Kontroli Politycznej.

### Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 Turę.
- Rzym otrzymuje tylko 3 Karty:
  - #4 *Bunty w Celtaiberii*
  - #67 *Bunty Beotów*
  - #71 *Gades po stronie Rzymu*

### Warunki zwycięstwa

- Rzym zwycięża, jeśli kontroluje więcej Prowincji w Iberii.
- W przeciwnym razie zwycięża Kartagina.

### Wskazówka

- Czasem Wydarzenia dają dużo więcej korzyści niż Punkty Operacyjne.

### Wykorzystywane reguły

- 8. Karty Strategii
- 19. Kontrola Polityczna

## SIŁY MILITARNE

W grze występują Dowódcy oraz Oddziały. Jeśli na jednym polu znajdzie się Dowódca (**1 lub więcej**) oraz Oddziały, to mamy do czynienia z Armią. W przypadku Rzymu Armie określamy Konsularnymi, jeśli Dowódcą jest jeden z Konsulów (zwykle muszą one mieć **co najmniej 5** Oddziałów, aby móc podjąć akcję). W przypadku Kartaginy mamy do czynienia ze specjalnym rodzajem Oddziałów – Słonie. W grze występują tylko **4** znaczniki Słoni i jest to celowe ograniczenie. W większości sytuacji Słonie traktowane są jak zwykłe Oddziały.

Tylko Kartagina może wprowadzić do gry (Wydarzeniem #30 *Kartagińskie maszyny oblężnicze*) Maszyny Oblężnicze.

Nie ma, w ogólności, ograniczenia co do liczby Dowódców czy Oddziałów na jednym polu. Tylko w przypadku tworzenia garnizonu – wprowadzania Armii do Miasta – należy zwrócić uwagę na oznaczenia umieszczone na znaczniku Miasta.

W dowolnej chwili każdy z graczy może sprawdzić jakie znaczniki tworzą Zgrupowanie czy Armię.

Także w dowolnej chwili każdy z graczy może zamienić żetony na wyższe bądź niższe nominały.

## JAK POZYSKAĆ ODDZIAŁY?

- Każdy scenariusz określa początkowe rozmieszczenie Dowódców i Oddziałów.
- Na początku każdej Tury, w Fazie Uzupelnień, gracze – zgodnie z zasadami Scenariusza – otrzymują Uzupelnienia.
- Zagrywając Kartę Strategii o wartości 3 gracz może dokonać Zaciągu, czyli umieścić **1** nowy Oddział na polu spełniającym **wszystkie** poniższe wymagania:

- leży w kontrolowanej przez siebie Prowincji;
- zawiera własny PC;
- jest tam własny Dowódca.

Nie można Zaciągać Oddziałów w Obleganym Mieście.

- Niektóre Karty Strategii (np. #10-#16, #22, #43-#48) pozwalają graczowi umieścić na mapie swoje Oddziały pod pewnymi warunkami.

## KARTY STRATEGII – AKTYWACJA DOWÓDCY (RUCH, OBLEGANIE, PACYFIKACJA)

Innym sposobem użycia Karty Strategii jest aktywacja Dowódcy.

Aby aktywować Dowódcę wartość Karty musi być większa lub równa Wartości Strategicznej Dowódcy.

### Wprowadzenie do zasad ruchu (Armii i Dowódców)

Drogi gracz, zasady opisujące manewry zajmują blisko 1/3 Zasad Gry. Możesz czuć się przytłoczony.

Jednak warto mieć w świadomości, że w zdecydowanej większości przypadków ruch Twojej Armii to po prostu przesunięcie jej o 4 pola. A czasem mniej, gdy wcześniej dopadniesz wroga wojska i wydasz im Bitwę.

Przeciwnik może próbować uniknąć Bitwy, ale nie jest to łatwe (zależy od właściwości Dowódcy), a do tego ryzykowne (gracz atakujący może zyskać Kartę Bitewną).

Z drugiej strony możesz się spodziewać Przechwycenia, czyli ataku z zaskoczenia ze strony sąsiadujących wrogich Armii. W efekcie możesz przedwcześnie zakończyć przemarsz wojsk albo stoczyć Bitwę.

Analizując sytuację na mapie łatwo rozpoznasz kiedy stosować dodatkowe reguły (Unikania czy Przechwytywania), a w jakich okolicznościach śmiało (i szybko) wykonasz zaplanowany manewr.

Warto także mieć na uwadze możliwość wykonania ataku przy użyciu garnizonu znajdującego się w Obleganym Mieście.

### Transport Morski

Transport Morski odbywa się między portami po zagranii Karty Strategii z symbolem Okrętu (Karta Kampanii albo Karta z 3 OP) i odpowiada to ruchowi o 3 pola. Oznacza to, że Armia może wykonać ruch do Portu (o 1 pole), a następnie przepłynąć do innego Portu (liczone jako 3 pola) albo najpierw przepłynąć do innego Portu (liczone jako 3 pola), a następnie wykonać ruch z tego Portu (o 1 pole).

Maksymalna wielkość transportowanej Armii to 5 Oddziałów, a w niektórych sytuacjach 10 Oddziałów.

Transport może się odbywać między dowolnymi Portami, ale Porty kontrolowane przez Rzymian zwiększają ryzyko dla gracza kartagińskiego.

Możliwy jest Transport na pole na zewnątrz murów Obleganego Miasta.

Rzymski Transport Morski odbywa się bez ryzyka. Jednak kartagiński wymaga sprawdzenia powodzenia poprzez Rzut Kością Morską.

Należy pamiętać, że w czasie Rozejmu (#64 Rozejm) kartagińskie Transporty Morskie są bezpieczne i nie wymagają sprawdzania powodzenia.

W tej edycji gry wykorzystujemy specjalną Kość oraz specjalną Tabelę do określenia powodzenia każdego kartagińskiego Transportu Morskiego.

## Ruch - zasady ogólne

Armia albo Dowódca bez Armii może się przemieścić o maksymalnie 4 pola. Po każdym kroku sprawdzana jest reakcja przeciwnika.

Karty Strategii *Forsowny Marsz* oraz właściwości niektórych Dowódców pozwalają wydłużyć ruch do 6 pól.

Zagranie Karty Strategii pozwala aktywować Dowódcę (z Oddziałami lub bez), którego Wartość Strategiczna jest równa lub mniejsza niż wartość Karty.

Nie ma limitu Oddziałów znajdujących się na jednym polu (poza wyjątkowymi sytuacjami związanymi z Miastami).

W czasie ruchu Armii Oddziały mogą być wydzielane albo dołączane na trasie przemarszu, jednak maszerująca Armia nie może w żadnym momencie przekroczyć limitu 10 Oddziałów.

Nie ma ograniczeń co do liczby Dowódców na jednym polu, ale tylko jeden z nich może być Głównodowodzącym. Pozostali Dowódcy stają się jego Podwładnymi.

Wśród kartagińskich Dowódców Hannibal przewyższa rangą pozostałych Dowódców.

Wśród rzymskich Dowódców Konsulowie przewyższają rangą Prokonsulów.

Jeśli na jednym polu jest więcej niż jeden Dowódca o tej samej randze, to gracz swobodnie wybiera Głównodowodzącego Armią przed aktywacją Dowódcy i jego Armii.

Dowódca może się przemieszczać samotnie albo z Armią, a nawet w razie potrzeby z Podwładnymi.

Aby aktywować Armię należy zagrać odpowiednią Kartę Strategii. Należy podkreślić, że Karty Kampanii aktywują 2 albo 3 różnych Dowódców.

Jeśli Armia wkracza na pole z Oddziałami przeciwnika, które nie chcą albo nie mogą się Wycofać (albo podjęły nieudaną próbę Wycofania), to jej ruch natychmiast się kończy i dochodzi do Bitwy. Wyjątkiem jest Zniesienie, czyli automatyczne zniszczenie samotnego Oddziału o sile 1 przez Armię o sile 5 lub więcej.

Samotny Dowódca nie może wkraczać na pola z Oddziałami przeciwnika.

Samotny Dowódca nie może zakończyć swojego ruchu na polu z wrogiem Dowódcą (bez Armii), ale może przez takie pole przejść.

## Procedura ruchu z możliwymi reakcjami

a) Gracz aktywny wybiera Dowódcę, którego chce aktywować. Jeśli na jednym polu znajduje się kilku Dowódców, to można teraz zmienić Głównodowodzącego. Następnie gracz decyduje ile Oddziałów wymaszeruje wraz z aktywowanym Dowódcą (maksymalnie 10) i czy jego Podwładni będą maszerować wraz z nim.

b) Zagraj Kartę Strategii z odpowiednią liczbą OP (równą lub wyższą od Wartości Strategicznej Głównodowodzącego).

c) Przesuń Głównodowodzącego/Armię o 1 pole.

d) Gracz nieaktywny może zareagować na ruch, w szczególności:

- Jeśli na tym polu jest wrogi Miasto z wrogimi Oddziałami za murami.
- Gracz nieaktywny zapowiada **wszystkie** próby Uniknięcia Bitwy albo Przechwycenia maszerującej Armii.
- Najpierw rozstrzygana jest próba Uniknięcia Bitwy.

Jeśli na polu jest kilku Dowódców, to możliwe jest podjęcie próby Uniknięcia Bitwy przez Podwładnego.

Wynik Rzutu kością **równy lub niższy niż Wartość Bitewna Dowódcy** próbującego Uniknięcia oznacza udany Unik.

W przypadku powodzenia Głównodowodzący/Armia wycofuje się o 1 pole.

- Gracz aktywny może podjąć próbę kontynuacji ruchu albo Pościgu za Uciekającym Głównodowodzącym/Armią. Wynik Rzutu kością **równy lub niższy niż Wartość Bitewna Dowódcy** próbującego ruchu albo Pościgu oznacza powodzenie.

W przypadku powodzenia Głównodowodzący/Armia kontynuuje ruch albo Pościg.

W przypadku Pościgu gracz nieaktywny może podejmować kolejne próby Uniknięcia Bitwy.

- Jeśli Armia nieaktywnego gracza zajmuje pole sąsiednie do pola, na które wkracza maszerująca Armia, to może ona podjąć próbę Przechwycenia jej. Maszerująca Armia może być zmuszona do przyjęcia Bitwy albo do cofnięcia się o 1 pole.

Możliwe jest wielokrotne Przechwytywanie na to samo pole przez różne Armie.

Wynik Rzutu kością **równy lub niższy niż Wartość Bitewna Przechwytyującego Dowódcy** (może być zmodyfikowany o +1, jeśli pole na którym podjęta jest próba Przechwytywania zawiera wrogi żeton PC i nie ma tam własnych oddziałów) oznacza powodzenie.

e) Jeśli nieaktywnemu graczowi powiodła się próba Przechwycenia, to maszerująca Armia może:

- Cofnąć się o 1 pole i zakończyć swój ruch (z ewentualnymi konsekwencjami Strat marszowych albo ryzykiem Transportu Morskiego) albo

– Zakończyć swój ruch i przyjąć Bitwę. W tym przypadku strona Przechwytyująca otrzyma dodatkowo dokładnie 1 Kartę Bitewną (nawet jeśli powiedzie się kilka Przechwytywań).

f) Jeśli na polu znajduje się dokładnie **1** wrogi Oddział, to maszerująca Armia może go automatycznie wyeliminować przez Zniesienie. Maszerująca Armia musi mieć **5 lub więcej** Oddziałów, aby mogła przeprowadzić Zniesienie.

(Wskazówka: Ponieważ najpierw sprawdzamy Przechwytywanie, to można zostawić pojedynczy Oddział jako przynętę, a po udanym Przechwyceniu włączyć go do swojej Armii i zyskać dodatkową Kartę Bitewną.)

g) Powtarzaj kroki c)-f) dopóki Armia nie zakończy przemarszu.

h) Armia może teraz wziąć udział w Bitwie albo podjąć próbę Oblężenia/Pacyfikacji. Armia **nie może w tym samym ruchu**, brać udziału zarówno w Bitwie oraz **podejmować próby Oblężenia/Pacyfikacji**.

## CO POWODUJE UTRATĘ ODDZIAŁÓW?

Przede wszystkim **Bitwy**, ale nie tylko.

- Po zakończeniu Bitwy **obie strony** muszą sprawdzić **Straty Bitewne**. Czasem wynik wymusza utratę Słoni (jeśli brały udział w Bitwie) po stronie Kartaginy.
- **Tylko pokonany** musi dodatkowo sprawdzić **Straty w Pościgu**. Jeśli Kartagina traci w ten sposób jakieś Oddziały, to pierwsze muszą być usunięte Słonie (jeśli brały udział w Bitwie).

W tej edycji gry stosujemy zamiast tabel i modyfikatorów dedykowane kości oraz klucz do ich interpretacji umieszczony na Kartach Bitewnych.

- **Tylko pokonany** sprawdza **straty podczas ucieczki**

Pokonany traci **dodatkowo 1 Oddział** za każde pole Ucieczki zawierające wrogi PC albo nieprzyjazne Plemię.

Pokonany traci **dodatkowo tyle Oddziałów**, ile wrogich Oddziałów znajduje się na każdym polu Ucieczki;

**Uciekające Oddziały zostają zupełnie zniszczone**, jeśli nie mają możliwości Ucieczki. Należy pamiętać, że nie wolno Uciekać przez Przełęczę ani

Cieśniny, nie wolno też korzystać z Transportu Morskiego, ani Uciec więcej niż **4** pola.

- **Zniesienie** ma miejsce wówczas, gdy na polu z dokładnie **1** Oddziałem (bez Dowódcy) wkracza Armia o sile **5 lub więcej**. Oddział zostaje zniszczony, a Armia może kontynuować swój ruch.
- **Straty Zimowe** Wszystkie Oddziały i Armie znajdujące się na polach z wrogim PC (także Oblęganym Miastach) albo nieprzyjaznych Plemionach muszą wykonać Rzut na Straty Zimowe.
- **Straty w Przełęczach** powstają, gdy Armia przekracza Przełęczę (zwyczajną albo alpejską). Warto pamiętać, że Przełęcz alpejska jest trudniejsza do bezpiecznego sforsowania.
- **Wydarzenia** zagrywane przez przeciwnika.

**Transport Morski** może się wiązać z ryzykiem utraty Oddziałów. Nieudany Transport Morski może się skończyć zatopieniem wszystkich transportowanych Oddziałów.

# TUTORIAL

## 2

# JAK SKUTECZNIE MANEWROWAĆ?



***CELTIBERIA** została całkowicie opanowana przez Rzymian, którzy kontrolują szlak do Massilia. Kartagińskie Oddziały są w Saguntum (Hannibal i Hasdrubal z silną Armią). Za to **CELTIBERIA** jest tylko jeden słaby garnizon w Budua.*

### Wprowadzenie

To łamigłówka dla jednego gracza.

Cel: Wykorzystaj 3 Karty Strategii do skutecznego przemieszczania się na mapie.

### Przygotowanie Rzymu

**1** 1 rzymski Oddział w Budua

### Przygotowanie Kartaginy

**1** 10 Oddziałów (z których 2 to Słonie) z **Hannibalem** w Saguntum. Umieść **Mago** na Karcie Hannibala.

### Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 Turę.
- Kartagina otrzymuje tylko 3 Karty:
  - #40 *Kampania*
  - #45 *Auxilia*
  - #48 *Auxilia*
- Kartagińczycy nie mogą wkroczyć do **IDUBEDA**.

### Warunki zwycięstwa

Kartagina zwycięża,

- jeśli kontroluje Prowincję **CELTIBERIA** oraz
- posiada Armię w Saguntum i Cartala.

W przeciwnym razie zwycięża Rzym.

### Wskazówki

- Możesz wykorzystać Zniesienie przeciwnika.
- Możesz użyć OP do odwrócenia wrogiego PC, jeśli masz tam swój Oddział.
- Pamiętaj, że izolowane PC muszą być usunięte na końcu Tury.

### Wykorzystywane reguły

- 8. Karty Strategii
- 9. Grupowanie Oddziałów i Podwładni
- 10. Ruch
- 19. Kontrola Polityczna

# TUTORIAL

## 3

### JAK SKUTECZNIE WYKORZYSTAĆ TRANSPORT MORSKI I PRZEKRACZAĆ PRZEŁĘCZE ALPEJSKIE?



*Carthago Nova jest pełna wojska. Mago będzie próbował popłynąć do Nicaea, a następnie szybko zaatakować **Italię**. Okoliczności temu sprzyjają – to rok Kartagińskiego Zwycięstwa Morskiego, a do tego Syrakuzy są sprzymierzone z Kartagijną.*

#### Wprowadzenie

To łamigłówka dla jednego gracza.

Cel: Wykorzystaj 3 Karty

Strategii do skutecznego przemieszczania się na mapie.

#### Przygotowanie Kartaginy

- 10 Oddziałów (z których 2 to Słonie) z **Mago** w Carthago Nova. Umieść **Bomilcara** na Karcie Mago.

#### Przygotowanie Plemion

- Umieść 7 znaczników Plemion na odpowiednich polach.

#### Aktywne Karty

- #29 *Kartagińskie zwycięstwo morskie*
- #26 *Syrakuzy sprzymierzają się z Kartagijną*

#### Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 Turę.
- Kartagina otrzymuje tylko 3 Karty:

#34 *Wielka Kampania*

#45 *Auxilia*

#48 *Auxilia*

#### Warunki zwycięstwa

Kartagina zwycięża, jeśli

- kontroluje Prowincję **GALLIA CISALPINA** oraz
- posiada Armię w Nicaea.

W przeciwnym razie zwycięża Rzym.

#### Wskazówki

- Możesz użyć OP do odwrócenia wrogiego PC, jeśli masz tam swój Oddział.
- Pamiętaj, o modyfikatorach do Rzutu podczas przekraczania Przełęczy alpejskich.

#### Wykorzystywane reguły

- 8. Karty Strategii
- 9. Grupowanie Oddziałów i Podwładni
- 10. Ruch
- 11. Transport Morski
- 19. Kontrola Polityczna

# BITWY

## Wprowadzenie

Mechanika rozgrywania Bitew z użyciem Kart Bitewnych oddaje możliwości działania Dowódców na antycznym polu walki. Im lepszy Dowódca, im silniejsza Armia, im więcej sojuszników – tym więcej Kart Bitewnych w ręce gracza, co oznacza więcej możliwych do wykonania manewrów. Oczywiście dochodzą jeszcze niuanse w postaci premii za zaskoczenie albo kary za nieudaną próbę oderwania się od przeciwnika... Ważne jest to, że wielkość tej talii gracz sam sobie wypracowują, a nie zależy to od elementów stricte losowych.

Posiadanie wielu takich samych Kart, to odpowiednik dobrze uszykowanej Armii zdolnej do wykonania przemyślanego manewru. Mając sporo Kart jednego typu (np.: Atak Czołowy) możemy się spodziewać, że przeciwnik dobrał ich mniej. A to oznacza większą szansę na skuteczny manewr i wygraną w Bitwie.

Oczywiście zwycięstwo nie jest przesądzone. Przeciwnik może, i zwykle korzysta z tego, aby kontratakować. Jeśli jego Dowódca jest odpowiednio zdolny, to może przejąć inicjatywę i próbować przeprowadzić własne manewry.

Warto pamiętać, że im dłużej trwa Bitwa, tym większe straty poniosą obie strony. Jednakże tylko dla pokonanego będą miały one Konsekwencje Polityczne! Stąd roztropny Dowódca czasem podejmuje trudną decyzję poddania Bitwy rozgrywanej w niekorzystnych warunkach.

## Rozstrzygnięcie Bitwy

Bitwy są rozstrzygane za pomocą Kart Bitewnych (BC). Po zakończeniu Bitwy wszystkie BC wracają do Talii, którą należy natychmiast przetasować.

Talia BC składa się z 48 Kart:

- 12 Atak Czołowy
- 9 Atak z lewej
- 9 Atak z prawej
- 8 Rozpoznanie
- 6 Podwójne Oskrzydlenie
- 4 Odwód

Gracz atakujący zagrywa jedną ze swoich BC, a obrońca musi - jeśli chce kontynuować Bitwę - zagrać pasującą Kartę (taką samą albo Kartę Odwód).

Stąd cenna wskazówka na początek, aby zagrywać Karty Bitewne, których mamy więcej na ręce, ponieważ przeciwnik ma ich mniej, a może nie mieć wcale!

Oznacza to także, że im więcej Kart Bitewnych mamy na ręce, tym większa szansa na wygraną.

Konsekwencjami Bitew są Straty militarne oraz Konsekwencje Polityczne w postaci utraty wpływów (żetonów PC).

## Jak zdobyć Karty Bitewne?

Niezależnie od poniższych reguł **limit Kart Bitewnych dla jednego gracza to 20**. Każdy z graczy **dobiera** Karty Bitewne zgodnie z poniższymi kryteriami:

- tyle BC, ile wynosi **Wartość Bitewna** jego Dowódcy;
- tyle BC, ile jego Oddziałów bierze udział w Bitwie;
- 1 BC, jeśli udało się przechwycić wrogą Armię;
- Kartagina otrzymuje 1 BC, jeśli Bitwa toczy się na polu z przyjaznym Plemieniem;
- jeśli w Bitwie **bierze udział Dowódca**, to gracz może otrzymać dodatkowe BC za sojuszników:
  - jeśli gracz kontroluje Prowincję, na której terenie toczy się Bitwa, to otrzymuje 1 BC (wyjątkiem są NUMIDIA MAIOR i NUMIDIA MINOR, które dają po 2 BC);
  - w przypadku Bitwy na terenie jednego z regionów (**Africa, Iberia** oraz **Italia**) gracz otrzymują BC za każdą kontrolowaną Prowincję w takim regionie (wyjątek stanowi gracz rzymski, który nie może otrzymać więcej niż 2 BC za Prowincje Italskie);
- gracz **traci** dokładnie 1 BC, jeśli podjął nieudaną próbę Uniknięcia Bitwy. Zależnie od scenariusza gracz może otrzymać albo utracić kolejne BC.

## Procedura rozstrzygnięcia Bitwy

Gracz inicjujący Bitwę jest atakującym, ale w jej toku może się stać obrońcą.

- a) przygotowanie do Bitwy:
  - a. jeśli w rzymskiej Armii są **obaj Konsulowie**, to może nastąpić zmiana Dowódcy;
  - b. gracz atakujący może zagrać Karty Strategii wpływające na Bitwę;
  - c. gracz broniący się również może zagrać Karty Strategii wpływające na Bitwę;
  - d. Kartagina może użyć Słoni, chyba że wcześniej zagrana zostanie karta #42 *Słonie wpadają w szarżę*:
    - zanim gracz kartagiński otrzyma swoje BC, może on spróbować wykonać Szarżę Słoni;
    - należy wykonać Rzut kością, a wynik oznacza:
      - 1 dla rzymskiej Armii (z Dowódcą) - Szarż Słoni, gracz kartagiński otrzyma dokładnie 1 BC **mniej**;
      - 1 dla rzymskiego Oddziału (bez Dowódcy) albo **między 2 a Wartość Bitewna rzymskiego Głównodowodzącego** - nic się nie dzieje, Szarża nieudana;
      - **więcej niż Wartość Bitewna rzymskiego Głównodowodzącego albo więcej niż 1** dla Oddziału (bez Dowódcy) – Szarża udana, gracz rzymski otrzyma tyle BC **mniej**, ile Oddziałów Słoni brało udział w Szarży;



- e. teraz można rozdać BC zgodnie z powyższymi kryteriami, ewentualnie ujawnić Karty rozpoznane przez zagranie Karty Strategii #20 *Szpieg w obozie*;
- f. i rozpocząć właściwą Bitwę;
- b) rundy Bitwy **powtarzamy, aż do określenia zwycięzcy** albo skutecznego **Wycofania się z Bitwy** jednego z graczy. Jeśli atakujący zagrywa BC Odwód, to musi określić jej typ (jeden z 5 dostępnych). Obrońca zagrywając BC Odwód zawsze dopasowuje ją do BC zagranej przez atakującego.
- a. gracz atakujący **może** podjąć próbę Odwrotu, jeśli możliwe jest wykonanie takiego ruchu:
- ai. próba Odwrotu to Rzut kością, a wynik **równy lub niższy niż Wartość Bitewna jego Dowódcy** oznacza powodzenie, **ale**
- aai. obrońca **może** podjąć próbę powstrzymania Odwrotu i Rzucić kością. Jeśli wynik jest **równy lub niższy niż Wartość Bitewna jego Dowódcy**, to oznacza to udane powstrzymanie Odwrotu;
- aiii. nieudana próba Odwrotu albo skuteczne powstrzymanie oznacza, że obrońca **może** przejąć inicjatywę i stać się atakującym;
- aiv. niezależnie od decyzji obrońcy, po nieudanej próbie Odwrotu rozpoczynamy nową rundę Bitwy;
- av. jeśli Odwrot jest udany, to obie strony muszą określić Straty Bitewne (bo są one po obu stronach), ale nie ma za to Strat w Pościgu czy Ucieczce.
- b. lub zagrać jedną ze swoich BC.
- c. jeśli **atakujący** nie ma BC do zagrania, to **przegrywa** Bitwę (i sprawdzamy Straty);  
(Uwaga: Z tego powodu obrońca nie zawsze chce przejmować inicjatywę i stawać się atakującym.)
- d. jeśli **obrońca** chce kontynuować bitwę, to **musi** zagrać pasującą BC (taką samą albo BC Odwód);
- e. jeśli **obrońca** nie zagra pasującej karty, to **przegrywa** Bitwę (i sprawdzamy Straty);
- f. jeśli **atakujący** zagrał BC Podwójne Oskrzydlenie, a **obrońca** zagrał pasującą BC, to obrońca **może** automatycznie stać się atakującym;
- g. jeśli **atakujący** zagrał inną BC, a **obrońca** zagrał pasującą BC, to obrońca **może** spróbować kontratakować, aby stać się atakującym. W tym celu Rzuca kością. Wynik oznacza:
- gi. **równy lub niższy niż Wartość Bitewna jego Dowódcy** - kontratak udany, obrońca staje się atakującym;
- gii. **więcej niż Wartość Bitewna jego Dowódcy** - kontratak nieudany, gracze nie zmieniają swoich ról;
- h. rozgrywamy kolejną rundę Bitwy od punktu a.;
- c) **Obie strony** ponoszą Straty w Bitwie:
- a. należy określić ile rund trwała Bitwa (wliczając ostatnią rundę, w której tylko atakujący zagrał BC).

(Uwaga: Nieudane próby Odwrotu nie są liczone jako rundy Bitwy.)

- b. zwycięzca Rzuca kością, aby ustalić Straty Bitewne obu stron zależne od liczby rund Bitwy i wyniku Rzutu kością.

(Uwaga: Dopuszczalne jest umyślne niezagranie BC i przedwczesne przegranie Bitwy dla zmniejszenia swoich Strat.)

- c. Tabela Strat (Attrition Table) określa wielkość Strat;
- d) Straty w Pościgu ponosi tylko **pokonany**:

- a. pokonany Rzuca kością;
- b. wielkość Strat zależy od liczby Oddziałów, z którymi rozpoczął Bitwę oraz wyniku Rzutu;
- c. ostatnia BC, rozstrzygająca bitwę, określa Straty pokonanego podczas Pościgu.

Jeśli strona pokonana przystąpiła do Bitwy z 1-4 Oddziałami, to należy użyć Małej Kości Ucieczki:



Jeśli strona pokonana przystąpiła do Bitwy z 5 lub więcej Oddziałami, to należy użyć Dużej Kości Ucieczki:



- d. jeśli wśród pokonanych Oddziałów są Słonie, to pierwszym eliminowanym Oddziałem **musi być** Oddział Słoni;

- e) Ucieczka **pokonanego** i możliwe dalsze Straty. **Oddziały, które nie mają dokąd uciec, albo które musiałyby uciekać o więcej niż 4 pola, są eliminowane.** Ucieczka, aby była udana musi spełniać wiele warunków. Oddziały muszą Uciec na pole z własnym PC oraz bez wrogich Oddziałów albo na pole, na którym jest więcej własnych Oddziałów, niż tych które Uciekają. Oddziały mogą Uciekać do 4 pól. Należy pamiętać, że **Straty w Ucieczce** zależą od następujących okoliczności:
- a. za każde pole na trasie Ucieczki zawierające wrogi żeton PC albo nieprzyjazne Plemię, Uciekające Oddziały tracą dodatkowo 1 Oddział;
- b. Oddziały Uciekające przez pole z wrogimi Oddziałami, tracą dodatkowo tyle Oddziałów, ile wrogich Oddziałów jest na tym polu.

### Konsekwencje polityczne

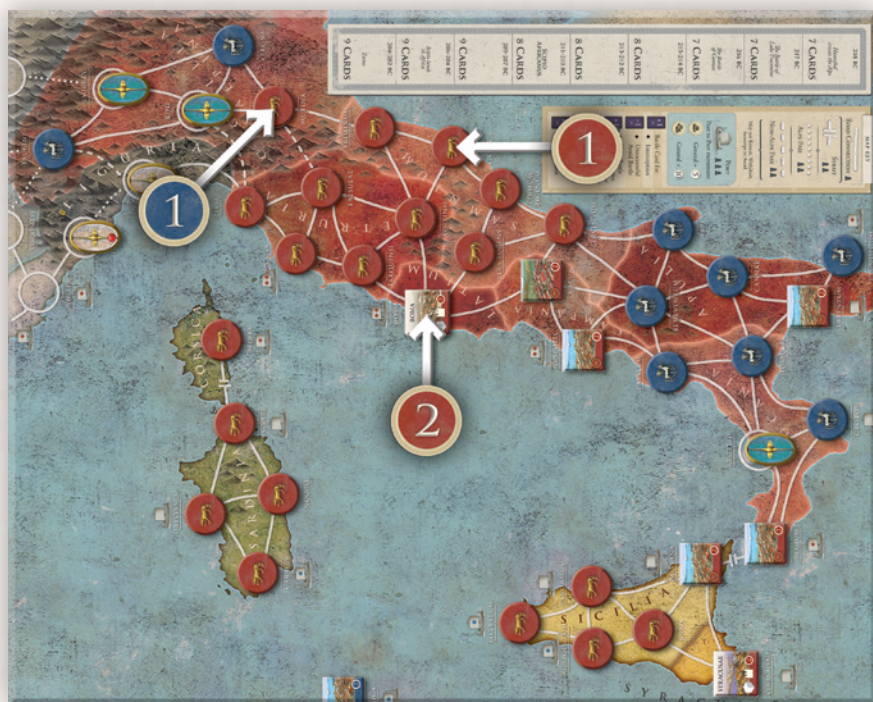
Gracz, który przegrał Bitwę musi usunąć z planszy własne żetony PC (ale nie mogą to być znaczki Miast ani Plemion), w liczbie równej połowie (**zaokrąglając w dół**) Oddziałów utraconych na skutek Bitwy (**łącznie** Straty w Bitwie, Pościgu oraz podczas Ucieczki).

Pokonany sam wybiera, które spośród własnych żetonów PC usunie z planszy. Może się zdarzyć, że spowoduje to przedwczesne zakończenie gry.

# TUTORIAL

## 4

# NADZIEJE HASDRUBALA



*Hasdrubal właśnie przekroczył Alpy. Maszeruje szybko na południe, aby połączyć armie ze swoim bratem Hannibalem. Rzym zrobi wszystko, aby go powstrzymać.*

### Wprowadzenie

To łamigłówka dla dwóch graczy.

Cel: Skutecznie manewruj na mapie i próbuj Unikania Bitew albo Odwrotu.

### Przygotowanie Rzymu

1 8 Oddziałów i Konsul **Livius** w Sena Gallica

2 2 Oddziały i Prokonsul **Flaccus** w Roma

### Przygotowanie Kartaginy

1 6 Oddziałów i **Hasdrubal** w Mutina.

### Przygotowanie Plemion

- Umieść 5 znaczników Plemion na odpowiednich polach.

### Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 Turę.
- Kartagina zaczyna.
- Kartagina otrzymuje tylko 3 Karty:
  - #56 *Brak zboża*
  - #68 *Trudności mobilizacyjne*
  - #86 *Zajazd*
- Rzym otrzymuje tylko 3 Karty:
  - #41 *Zła pogoda*
  - #57 *Hanno zdobywa posłuch*
  - #65 *Podstęp i zaskoczenie*

### Warunki zwycięstwa

- Kartagina zwycięża, jeśli Hasdrubal dotrze do dowolnego pola w Prowincji **LUCANIA**.
- W przeciwnym razie zwycięża Rzym.

### Wskazówki

- Możesz Przechwytywać wrogą Armie.

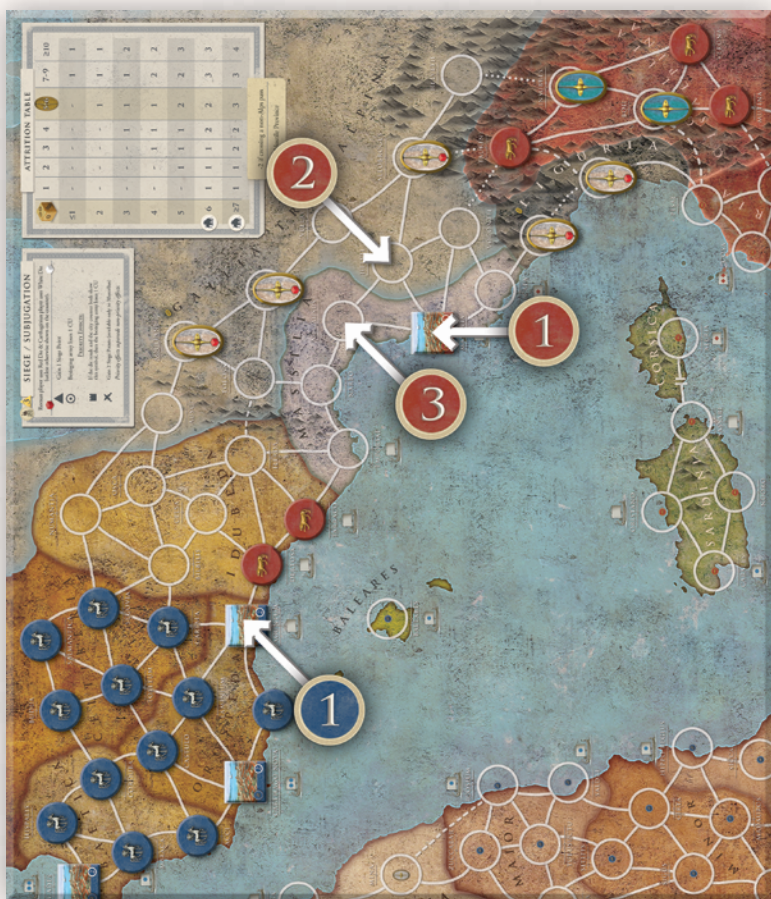
### Wykorzystywane reguły

- 8. Karty Strategii
- 9. Grupowanie Oddziałów i Podwładni
- 10. Ruch
- 12. Przechwytywanie
- 14. Bitwy
- 15. Ucieczka
- 19. Kontrola Polityczna
- 24. Zdolności Specjalne Dowódców

# TUTORIAL

## 5

# JAK MOŻNA SPOWOLNIĆ WROGIE ODDZIAŁY I WYGRAĆ BITWĘ?



*Hannibal zamierza podjąć marsz na Rzym, ale najpierw musi przekroczyć Alpy. Publius Scipio musi za wszelką cenę spowolnić marsz tej wielkiej armii.*

### Wprowadzenie

To łamigłówka dla dwóch graczy.

Cel: Skutecznie manewruj na mapie i roztropnie rozegraj Bitwy.

### Przygotowanie Rzymu

- 1 8 Oddziałów i Konsul **Publius Scipio** w Massilia.
- 2 2 Oddziały w Helvii.
- 3 2 Oddziały w Nemausus.

### Przygotowanie Kartaginy

- 1 8 Oddziałów (z których 2 to Oddziały Słoni) i **Hannibal** w Saguntum.

### Przygotowanie Plemion

- Umieść 7 znaczników Plemion na odpowiednich polach.

### Zasady, które powinny być znane

- 8. Karty Strategii
- 10. Ruch
- 13. Unikanie Bitwy i Pościg
- 14. Bitwy
- 15. Ucieczka
- 16. Odwrót
- 17. Słonie
- 19. Kontrola Polityczna

### Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 Turę.
- Kartagina zaczyna.
- Kartagina otrzymuje tylko 3 Karty:
  - #5 Miejscowy przewodnik
  - #61 Forsowny marsz
  - #79 Fenickie kłamstwa
- Rzym otrzymuje tylko 3 Karty:
  - #7 Wrogie plemiona
  - #55 Pojmany posłaniec
  - #63 Forsowny marsz
- Nie wolno Zaciągać Oddziałów.
- Nie wolno korzystać z Transportu Morskiego.

### Warunki zwycięstwa

- Kartagina zwycięża, jeśli Hannibal dotrze do dowolnego pola w Prowincji **GALLIA CISALPINA** oraz w jego Armii jest **co najmniej 1 Oddział Słoni**.
- W przeciwnym razie zwycięża Rzym.

### Wskazówki

- Rozważnie zagrywaj Wydarzenia.
- Pamiętaj, że masz możliwość wykonania Odwrótu z Bitwy.

# JAK PRZEPROWADZIĆ UDANE OBLĘŻENIE ALBO PACYFIKACJĘ WROGIEGO PLEMIONA?

Miasta oraz znaczniki Plemion (wszystkie są wrogie Rzymowi, ale kilka sprzyja Kartaginie) działają jak zwykłe żetony PC z dodatkowymi właściwościami. Jedną z nich jest bardziej złożona procedura ich zamiany na własne, zwykle żetony PC (w przypadku Plemion) oraz odwrócenia na własną stronę (w przypadku Miast). Te procedury odpowiadają Pacyfikacji Plemion oraz Obleganiu Miast. Oczywiście może się zdarzyć, że zagrasz korzystną Kartę Wydarzenia i sprawy potoczą się szybciej i łatwiej.

Procedury Oblężenia i Pacyfikacji są podobne.

*Uwaga:* Znaczniki Miast zawierają dwa symbole: liczbę Oddziałów, które mogą stanowić garnizon ukryty za murami i ewentualnie symbol murów ■ wpływający na Rzut Kością Oblegania przez Kartagińczyków.

Oblężenie albo Pacyfikacja są udane, jeśli Armia zgromadzi 3 Punkty Oblężenia (łącznie 3 udane Rzuty Kością Oblężenia, nie muszą być z rzędu), które podczas Oblężenia czy Pacyfikacji zaznaczamy Punktami Oblężenia. Po zgromadzeniu 3 Punktów Oblężenia należy odwrócić znacznik Miasta na własną stronę (usuwając wrogie Oddziały i Punkty Oblężenia z mapy) albo zastąpić znacznik wrogiego Plemienia własnym zwykłym żetonem PC.

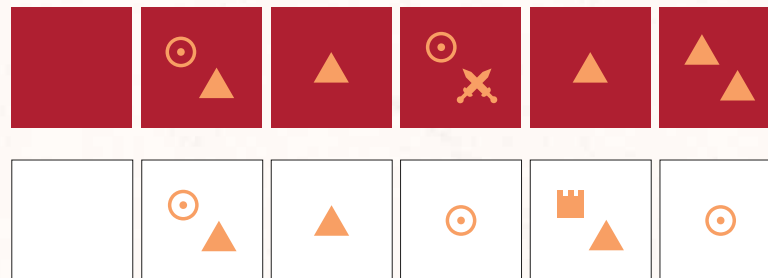
Używając Karty Strategii można podjąć tylko 1 próbę Oblężenia/Pacyfikacji na danym polu (zatem Karta Kampanii pozwalająca na aktywację 2 albo 3 Dowódców, tylko jednemu z nich pozwala podjąć próbę Oblegania albo Pacyfikacji na danym polu).

Aby podjąć próbę Oblężenia czy Pacyfikacji Armia musi mieć co najmniej 3 Oddziały.

*Uwaga:* Niektórzy Dowódcy mają Zdolności przydatne podczas Oblegania.

W tej edycji gry zamiast modyfikatorów i tabel wykorzystujemy specjalne, dedykowane Kości Oblegania (Czerwona dla Rzymu, a Biała dla Kartaginy).

Rozkład wartości na ściankach jest zróżnicowany, aby oddać brak doświadczenia Kartaginy w Obleganiu Miast.



Każdy trójkąt oznacza 1 Punkt Oblężenia.

Każda tarcza oznacza utratę 1 Oddziału przez Oblegających.

Wyniki łączą się, dlatego wynik ■ (red square with circle and triangle) oznacza równoczesną utratę Oddziału i zdobycie Punktu Oblężenia.

Jeśli Miasto ma symbol murów ■ i taki sam symbol wypadnie na Białej Kości, to Oblegający tracą 1 Oddział **zamiast** zdobycia 1 Punktu Oblężenia.

Jeśli Oblężenie prowadzi Marcellus aktywowany Kartą Kampanii, a na Czerwonej Kości wypadnie ■ (red square with circle and cross), to oznacza ■ (red square with two triangles), czyli zdobycie 2 Punktów Oblężenia.

Jeśli Kartagińczycy używają Machiny Oblężniczej, to efekt specjalny ■ jest anulowany, zatem wynik ■ (red square with triangle and wall) należy traktować jako ■ (red square with triangle).

Pacyfikowanie wrogich Plemion nie ma żadnych modyfikatorów, zatem zarówno Rzym i Kartagina używają Czerwonej Kości.

Oblężenie/Pacyfikacja zostaje natychmiast przerwane, jeśli na polu z Miastem/Plemieniem nie ma już żadnych wrogich Oddziałów. Należy wówczas usunąć wszystkie Punkty Oblężenia.

Oblegane Miasto podlega pewnym ograniczeniom, w szczególności nie może otrzymywać Uzupelnień, ani Zaciągać nowych Oddziałów. Armia stanowiąca garnizon nie może opuścić Obleganego Miasta drogą morską.

Oblegane Miasto nadal zapewnia wsparcie dla swoich żetonów PC (w Fazie Izolacji).

# TUTORIAL

## 6

# OBLĘŻENIE SYRAKUZ



*Marcellus oblega Syrakuzy, które są bliskie upadku.  
Kartagina wreszcie zdecydowała się wystać armię  
dla wsparcia ważnego sojusznika.*

### Wprowadzenie

To łamigłówka dla dwóch graczy. Cel: Przeprowadzenie Oblężenia i przełamanie Oblężenia kluczowego Miasta.

### Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 Turę.
- Kartagina zaczyna, chyba że Rzym wymusi zmianę przez zagranie Karty Kampanii.
- Kartagina otrzymuje tylko 3 Karty:
  - #2 *Bunty na Sycylii*
  - #52 *Zaraza*
  - #70 *Archimedes*

- Rzym otrzymuje tylko 3 Karty:
  - #39 *Kampania*
  - #40 *Kampania*
  - #54 *Zdrajca za murami*
- Na koniec Scenariusza gracze muszą sprawdzić Straty Zimowe.

### Warunki zwycięstwa

- Pod uwagę bierzemy tylko 2 Prowincje. Strona, która kontroluje więcej Prowincji wygrywa.
- W przypadku remisu wygrywa strona posiadająca więcej Oddziałów.

### Przygotowanie Rzymu

- 1 8 Oddziałów i Prokonsul **Marcellus** Oblegają Syracusae (1 Punkt Oblężenia).

### Przygotowanie Kartaginy

- 1 4 Oddziały i **H. Gisgo** w Agrigentum.
- 2 2 Oddziały w Syracusae (za murami).

### Wskazówki

- Rozważnie zagrywaj Wydarzenia.
- Pamiętaj, o Zdolności Specjalnej Marcellusa.

### Zasady, które powinny być znane

- 8. Karty Strategii
- 10. Ruch
- 13. Unikanie Bitwy i Pościg
- 14. Bitwy
- 15. Ucieczka
- 16. Odwrót
- 19. Kontrola Polityczna
- 20. Obleganie i Pacyfikacja
- 21. Straty w szeregach

*Co najmniej 3481 osób zaangażowało się w ufundowanie tego wydania gry.  
Jeśli jesteś jedną z nich, to proszę przyjmij nasze szczere podziękowanie.*

*Dziękujemy!*

**Mark, Jaro, Michał, Waldek i Zespół PHALANX**

Alfonso, Joel Simard, Paul Leins, Jerald Block, Shiv Chopra, Jack, Fernando Murillo Rodríguez, gin007, David, Francisco Javier Cuena Serrano, Chang Wu, Dr. James Tooper, Tim Owen, Christoph Post, klcmzjx, Matthew Condillac, Lukáš Koša, Jarek, Kendall Lott, UlmerJockey, dan, Josh Wooten, Dustin Bainbridge, Sebastian Bergmann, Jonas Granéli Wallgren, Jana Bebre, Peter Kageyama, Marco Ma, Jerry Oates, Daniel Mizell, Mirek Smorawski, Kazu, John Reiners, Bryan Behl, Olivier, Barry Miller, Martin Davis, Phil Jackson, Michael Potnek, Kamil, Greg Bartman, Emanuela, Ryan Lorence Syfargo, JP Fairchild, Raj Rami, Nick, Tim French, adam, Robbie Richards, nobler, J, Curtis, Marc-Antoine Gauthier, Christopher D. Evans, Bryan Crossland, Brandon W., Jeffrey Baumgartner, Jacob Hatzinger, Justin Steinberg, William V, Stephen Field, MARECHAL, Anthony, Christian Wakeman, Frankie Gee, David Williams, Kyle Hilliard, Guest 372046531, joel Tremblay, Troy V. Barkmeier, Josh Teske, Jean-Philippe Valois, John L. Vogt, Damalis, Isaiah Tanenbaum, Mitchell Wareham, Randy Pippus, Andrew Rigby, Carlos, Skysis, G Buksa, Joseph, Phil Bordelon, JOSE JAVIER CASTILLO MOLINUEVO, Tim Coles, Original Hobby, Memma, Tho, Clifford J Yahnke, Leon Samadi, Andrew Sedlacek, Brandon, Hans Gylling, Jeffrey McBride, Txemipej, John Clewett, korysh, Ryan Wilson, Kar-Kwai Wilson Cheung, Sundeep Singh, Tib Kirk, Xavier Escalona, Frankie Liu, AUBRON, James Pearce, Anders Dahlberg, Drew Thompson, Gene Zuratynsky, Tim, Stein, Luis, David Cunkelman, Ang Chee Peng, Jj Plude, Knot Hubson, BountyHunta, Martin Lawrence, Chuck Davis, Justin, Pat Regan, Adriaste, Lukasz, James Redfearn, Robin Simonsson, Francesco Giosa, aleph, julian antonio arquero perez, Paul, Juanmi Espejo Torres, Carlos Benito Cediel, Stian, Matthew Harper, Paul, ANDRE, Nicholas Cassidy, Marc Hellmann, Jose, John-Paul O'Keefe, SIMON Paul-Marc, Perfidio, Bertrand Son Kintanar, Miguel, Tom, Juan José Martínez Martínez, Michał, Daniel Bolens, Joshua Yearsley, Pablo González Pérez, Canberk Kopal, Daniel Greve, Carlos Guzman, Juan Luis Pérez de Luque, Jose Romero Delgado, Nacho, Thomas Wheeler, Harrison Chadd, The Nacho, Aaron James Caelli, Jerome, Joaquin, Christian Balk, Linker, René Schep, FabienM, Riccardo Vadalà, Gregory Pusey, Martin Langfeld, Mark Mansfield, Stefan Wertheimer, robert davis, Rami Sader, Jakob Lassen, Claude Tucker, Milo Oylar, Florin Neacsu, Steve B., Danilo Basaric, toureador, Waylon Smart, Grant Linneberg, Manuel Miguez Reverte, Roberto, Admiral Ackbar, Andre Rodrigue, Sebastian Wójcicki, Michael Wywill, Trevor McDowall, Jeppe Pedersen, Fredrick Andersson, Trunkmonkey, Johan Engelsköld, AR, Peter Motmans, RY, DarKolia, Sarah Judd, Bert Bulters, Broggas, Mark Davis, ÓSCAR FRANCIA, Thomas K. Hauser, Chace Orton, Brettspiel-Hero, Ardent, karol idziak, Renart, U997, Danny Harvie, Julio, Denis, Mathieu, Adrien Grandchamp, Mauri, Mark Baker, Ryan Elkins, Aleksey Voronov, Matthew Gagan, Christian Moritz, Alex, MartinFischer, Jimmy Palm, Steve, Szilard Eichubel, Jack Salica, Alan Beaumont, Kai, gerraldo, Jason Robleski, James, The Game Steward, Peter Wolfrum, Hugo Varzielas, Claus Meystrik, Isidor Shniadoski, Jeroen lievens, Tony Odett, Xavier Lasri, Marian Lengert, VESSIERE, URBAIN, Jakub Vosahlo, Sam Roseveare, Jason Ralls, Marius Glasemann, Sven Declerck, zydoz, Jorge García Villanueva, John Gaul, Tim, Ebony, Greg Ganczewski, Adam MacDonald, Eric Vincent, Gregory R Ottoman, Sean Hußmann, Jürgen Brückl, Shinya HANA-TAKA, Delsharin, Lauren Dymond, Jens H., Warren Gleeson, William Giammona, Choco DXB, DIDIER CREPIN, Alfredo, Diego Navarro Cuadrado, José María EGCA Martínez, Kevin Ruland, Ares Games, Guillet, dieter grell-von presentin, Bertrand Baril, simon church, Ainvar, Andreas Seibt, Jason L, Heidusch, R Wauls, Björn Engqvist, Dustin Cody Gaines, Tony Kelly, Detlef Tober, Michał, Jacob Hamilton, Manuel Mata Álvarez, Sul-Karshak, Guest 2127322990, Joel Toppen, Jeff M, Ben, David Trenkwitz, Steven Runyan, Anthony Caccavo, Simon, Umibum, christopher osborne, Michael Patrick, Felix Salinger, Bubba Washington, Paul Evans, Luis Miguel Aguirre, Ryan Litwin, ulises7, Stijn Van Hoecke, Carlos Leon, JayTee, Alexey Sergeevich Kochetov, Sergiy Grinko, Jose Martinez Martinez, Niclas Alfredsson, Carlos S. Olivares Pérez, Joseph Costa, Rick Galli, Luis Oliva, Ville Pohjola, Eivind V, kruski, Matthew Filla, Chad Bogner, Jeffrey Jones, GERARD MCBRIDE, Set Jonasson, Mal Forbes, Félix Doyon, Matthew StClair, Joan Prats, channing, Thomas Kabs, Maciej Polakowski, Daniele MP, Andrea, David Hubbard, Frank Felsner, Adam Strauch, ferrari, Adil Abarkan, Thomas R., mikeurbanski, Snapster15, Mabunguari, Phil Guest, Miguel Civera Reig, Chester, Kevin Paterson, Christopher Peters, NasosP, Pedro Costa José, Feller Clement, Alexander, Martin Glos, Dale, Michael Blumöhr, Filippo Riva, Sean McCabe, Joaquin Roca Caballero, Hugo Soares, Peter Rushton, CapitanBlood, aju26, Peter Bevan, John Jurena, Julian Sobala, Henri Eecen, Dimi, Tuomas Halkola, lois.ardouin@gmail.com, Klay Jaeger, Jerson Yau, Jose M. Garcia, Håkon T Sønderland, Damián Giménez Fernández, Filippos Armaanidis, Sami Huvinen, Robert Simpson, Gobert, Lee Taylor, Mark Dunstan, Leitner, Steffen, Jens Wortmann, Brian Gilmore, Kenton, Chris Mascioli, TOMASZ, André Kleilein, Jorge De Lucas Nogueroles, Tjark Peylo, cvrinn, Aaron, Brian Hou, redtalon, Iain Richardson, lars windwloøv hede, Philipp Jäger, Eric, Jesús López Pérez, Ares Lapin, theclapofonehand, JUAN MANUEL NUÑEZ-CACHO REINA, Magister, Mr\_Blue, Mark Siford, Laced, Khaos, Flavio Acquati, Auci, Gorka Sin Apellido, Pat McLaughlin, Cristopher Alarcon, Huygens David, Andrej Mihajlovic, Michal, Russell J. Alphey, Eddie who is not a zombie pandanado, Karel Kratochvil, Chris, Ian McFarlin, Przemysław, David Goulette, Leigh, Njal Nordmark, Dene Glavas, Anthony Walker, Spyridon Mpakas, Jacob Spangler, Javier GOMEZ, Joshua Morris, R.C. Bud Wright, Hudson, Iamtak, Board Game Garage, Christopher DiNote, Jarred rice, Anthony Francis, Richard Flynn, Rich Radgoski, Dr. Barry MacMillan, Robert De Luna, Guillermo Pozas, Richard Boulet, Dominic Treviso, Darrell Kienzle, Matt Hendricks, Kaleb Michaud, Moried2, Sean James, Michael Holmes, Stephen, Armando Fraschetti, Gem Abed, Dzekap, Niklas Augustsson, bclaus, George Young, Joe Levinson, Larry, Richard Munro, Leberus, Amy Gregord, Thalji, Pedro Dosque, Francois Boilard, underthemountainblog.com, Chris Clarke, Bashkar, Jason, Mirco Veschi, Oliver Soto Sainz, Nathan Taylor, Patrick Decelles-Bates, Dave Kohr, Stefan Flörkemeier, Glenn Reynolds, Duane Warnecke, Daniel Liu, Laurent, David Nguyen, sparkydvl, Damon Ford, Zebitty, Michael T. Reed, John G, John, Guest 1325827982, Jeff, Jorge Yagüe Ruiz, Brian J Dilks, DHS, Marten Jonmark, Andras Kopcsik, Nico, Benjamin Knowlton, Bruce D. Hogston, MGW, Thomas Krug, Zach Lowry, Lorenzo Potenza, Alexander Weise, Kevin Ingold, Tim Jacobs, Jon Cole, Hussain Zaman, Mikkel Steenberg Vedel, Philip Knight, Joel Wrigley, Charlie Wilson, Adam Woodard, Antoine Bertier, Paul Gallagher, Andy Yiangou, Nico Watroba, Stefan Sadowski, Fredrik Wandelberg, Julio Menez, octavium, VALLET, Raul Herrera, AC, Ferás Mahmoud Ali Garcia, Antoine Bertulot, Roberto Martinez, hirocean, Marcus Rosenfeld, João Caxaria, Luis Evangelista, Karl Kristian Kirchoff, Daniel Dyja Kristoffersen, Simon Taylor, Jannis Stracke, Torsten Hasforth, Liu Jiang, Alex Theys, DrewSouth, Cabel, Brad Hutchison, Keiron, Heidi L, Andrzej Ciosek, Cang Ling Yee, Pepe Lara, Peter Leung, Rob Bakker, Fernando Sixto Moreno Merino, Daniel Turner, Roberto Zoco, Fernando, RH, Eric, wejejei, Guest 1408714464, Alberto Martin de Hijas, Chaiyaporn Olivier Poupart, Mike Reeves, Umberto "Bumbi" Borredon, Colin, Dan Antonescu, Terrence O'Connor, Nick Sander, Rods, Ulrik Gilberg, rudy priecinsky, Antonio Gonzalez, Jean-Philippe Gury, Terry75, Guest 1467586773, Sebastian Steudtner, Ben Paul Owens, Jelle Nabuurs, Tobias Naesborg, Christian Seidler, Guillaume RAYER, Mika Torvinen, Robert Dickerson, Xuan, Jerome Williams, Karadin, Victor, Sunshine NG, Feldherr Figurecases / Boardgame Storage, Nikos Papalyberis, Jordi Cairrol, John, Kershack, Wulff, Tom Francis, Yannic Walheim, agraydan, Manuel González Luque, Marcus Löffler, Wilhelm Großte, MrTattDaddy, Eric Tighe, Stanley A Wikins Jr MD, Scott Venne, Bob Mesrop, Chris Yeung, Richard Thomas, Wade Birdwell, Jay Eltermann, Wade Woelfle, Chih-Ping Lin, Josh Scannell, James E. Catalfamo, Tim Isakson, Raymond Glosser, greg gilbert, Avedis Yaacoubian, Todd, Ramiro Cruz, Sean Mannion, David Chapuis, aepa30, Scott Wilde, Travis Crain, Andrew Williams, Mark Langford, Robert Fix, Greg, Juan Garrido Troche, Kiel Winch, Vahe Kevork, Caleb Knifed, ladykk, SANGKYUN YUN, bill, Mike Ziegler, Jeroen van Ooststroom, Andres Weiss, GW, Oscar Lamelas, Neil Maher, Pablo, Thomsa Thomas, hovan007, Roberto Marrero Puertollano, Warnallo, Jim Whitchurch, Andrew Cowie, Glenn Conrad, Thomas De Wolf, Jean-Phi, HEXEVL, Peter Lazzaro, Ryan Palfreyman, Marco, David W. Bowers, Talon Douds, Christos D. Nikolaidis, Rafael Vieira, Matthew, Juan Carlos tinoco, Kevin, Tommaso Urban, Jared Incorvati, Matthew Hewitt, Paul Foy, Martin Greening, Nicolas Krona, Michele, Tadele, Gianluca Lari, JAVIER, Innocent, Koala, Mirko Schramm, samoan\_jo, Domingo de Val, Rob Winslow, Gabor Gyurko, Thom Denholm, Daniel Mendez Bonito, HaiShinG, Justin Beale, Alexandre David, Sam LaSala, gfrenzy, Richard Perry, Eric Hallstrom, Kevin Conway, ZLOTOWBB8, Soren Nutting, Bilal Shad, Mathys, Jose, RLH, Bryan Raddatz, Jim McCollum and Shane Russell, Kent Hansan, Will Frank, Chris Johnson, Angel Alonso Villarreal, Iver Byegebjerg-Hove, TOMAS, Joren Hendrixx, JC, Daniel Weitz, Owain, Steven Pouey, ChibilCk, Brian Griffin, Rob Tillman, TingBear, Danick Cloutier, Andrew Wadsworth, Nikola, Mluckner, Matt Riek, Pagan Hayes, Paul Jones, Lorin Zanotto, Peter Bellscheidt, Iain Cook, Weimin Lu, Alexander Taube, R. Morse, Olivier Guéret, charlietango, Ben Hageluku, Guillaume, Guy Hauldren, Chua Swu Yau, Bjoern Brunnermeier, Gonzalo, Marc Pulles, Loiser, Raúl M. Bellido, fsantaolaya, luiscaciu, Bigmaloney, Patrick, Thévin Francis, Philippe Bauloye Jimenez, Arudea Mahartiano, Colin Bolger, Yani Kalafatis, Arie, Scott Alden, Kevin Mcgerigle, josef a fritz, David Tran, Daniel C., Anthony Novello, Chuck Silverstein, Vince Leamons, timo arola, Carlos Paz Casusol, Matt Canning, William Eagle Jr, Steven Bill, Alexandre Hamelin, Kevin Rounsaville, Bryan Lingenfelter, Alberto Medina, Phil Clements, Ananda Gupta, Kristian Grossman-Madsen, Jean-Philip Maltas, Eric Dethmann, John Carl brown, ludusmundi, Gonzalo Villagrán, mario vallee, Juan Miguel Romero, Vityviktor, WeloiAvala, Moonamp, JOSE RUBEN GUTIERREZ BALDERAS, Matthew Park, Daniele Dalla Casa, Holger Jünke, Cetrod, Juan Tron, Masnué Martínez, Glenn Davies, Isak, Zed the Merciless, Paul mick, Rob A., mitchell, Stefan Lautenschlager, Dennis D Benson, C. Rexford, Matthew DeCamp, Thierry Chatel, Ash Jackson, Chewamenon, Javier Rodriguez, HANGJOO CHO, spangua, Jordan Ackerman, Joseph W Willoughby, Jim Cochrane, Sarinee Achavanuntakul, Edwin Raith, Carlos Moreno, Ronnan, Jürgen Busch-Schachsneider, Travis O'Connor, AlexC, Ke-Jen Colin Chien, Rick, Gustavo, Pietro Urzi, Majnun, Andrew Hackard, Sergio Martín Martínez, Kevin Ryan, OSAMU KURATA, Arturo Ortego Muñoz, Timothy Gagnon, Edward McCoy, Miguel Santos, Bas, Chris, ZoLee83hf, André Diniz, totalpan, Scott Smale, HU SUN-HO, cRuELly, Marc Soubry, Nigel Swan, Bob Mosdal, Jozef Merges, Taus møller, sergicollado, Stejpan Mateljan, jivemu, Mike Freeman, Gustav Strömbäck, gooberau, Daniel Snyder, JS Caicedo, Jesus Javier Arceo otero, Max Buchanan, RY, luke walter mccredie, Jarno Hyrryläinen, Grimbret Laurent, David Karfoot, JLLongshore (deleted), Matthieu glady, Christian Klemm, Thomas Dockery, Miguel A. Robles, Vicente Pina Ruiz, Colin Houghton, gene, Mike De Groote, Thomas Lyndberg Jørgensen, Kevan, bjhabdas, Jeff Grein, Stan Myszak, nicolas barni, Alex strassburg, Tzu-Hsuan Chang, James Dauphinais, Hayley, Lucas Vassmer, Jim Moss, CardiacKangaroo, Ronald, Dane Morgan, Manuel O'Connor, Chris Easter, Mike Curley, Brian Batchelder, Tyler Sizemore, Mark Kevin Maginity, Chris Hladik, Shawn Hanna, Bart Czyz, littleprince, Robert Cairo, Lee Forester, Alexander Berry, Joseph Lockett, Rafael Sanchez, Nicolas Oury, Michael Soulyb, Thomas Berg, Barry Setser, Andrzej Dorywalski, David Geisler, Virgildee Daniel, castor840, Brian Walton, Paul Lunsford, Kai Skattum, Marco Mazzia, Mike Coppinger, Nick Switzer, Ingo Hensing, wardrider99, Chris Shaffer, Daniel Dimander, BomBom, Nicolas Venturini, Serge Lecler, Guillaume Bergeron, Sergio Sampaoli, gonzo2054, Nicole Ernst, Manuel Riscart García, Leonid, Ayyyliens, John Collis, Gregory Roth, Coy Goodson, Jose Recaman Lagos, Meik Eckhardt, Scott Muldoon, Aaron C, Josh Wolf, Rebrab, Jj, William J. Hupp, Samuel Mendenhall, Joe McCleskey, Andre von Zobeltitz, William Hines, Jose Manuel Villafranca, Verket, ruben, Chuck Williams, Bob Olsson, Henrik Jakobsen, Troy Schuler, David, Daryl McLaurine, Anders Jørring, Oscar Fernandez, Arvid Petterson, Andrea Fraternali, Alejandro Diaz, Joe Moore, Christopher Buehl, Ralf, Pieter Modzelewski, Kesavan, Chris Grable, Chris Kelly, Chee-Yan Hiew, Chris Van Wyk, Dr John V Dano, Tanner Critz, Barry Gregory, Graham Cummings, Daniel Hatt, Gonzalo, Rain Kirjanen, Andrew Cruise, Maria Prokopenko, REMOT, David Reed, David Muñoz Muñoz, Michal, Victor Blanco Genil, Ron Hathaway, David Romero, John Berry, MIGUEL PUGA, Trevien, Nate Hendon, LE ROY, Henrik Reschreiter, Murray Dahm, Todd Fast, Vester, LUIS MIGUEL VAZQUEZ VILLACORTA, Kenneth Law, Robert, Lindon Paxton, Jesús Montes, Reto von Gunten, Ross O'Dell, WILLIAM LASALA, Anthony Orozco, Cirk R. Bejnar, Jeremy Walker, Jeff Neely, Edward Kenworthy, Chenisbest, Benjamin Tan, Weibler, Craig Smuda, se whan oh, Michael Little, Bill Knowles, Goarth, Joseph M. Louis, Jim Leesch, Philippe Barbaroux, Aadil Sulaiman, Michael Vincenti, John Boone, Scott Thompson, Jongyoung Park, Remassogs Realm, Michael, Richard Ing, Mark Johnson, Mike Lamson, Kevin Cameron, Tasker Ryrie, Horace, Jeremiah May, Tom Willcox, Keith Kopiciki, David Carroll, Gregory Douglas, Sebastien Potvin, Steven McSwan, Name, Eric M. Walters, Joshua So, Toshihiko Kuwabara, Pau Gyriing, Carlos Alberto Mendez Villanueva, David Rolfs, Mike Bardsley, Todd Carter, Glenn Margewich, Christopher Yaure, jay, Noel Dillabough, Tracy Buckley, David Duerschlag, Tom Smurdon, majoni, Brady White, Vladimir Sadilek Jr, Jesse Callaghan-Howard, Graeme tate,



Robert Stuart Sims Blake, Miguel Estefania, William, Andrei Palmer, Chotikorn Buranarachada, Markus Dorn, Kirk Shelley MD, PhD, Jonathan Scott, Gary H. Wishik, M.D., Conor Reid, Yofri Montelongo Toledo, paris, Jan Alenus, Ryan B. Hull, Martin, Fabien Dampenon, Alberto Torre, Maurice Fitzgerald, Arturo de Santos, Sillec, Charles Paradis, Alan Le Couteur, Thomas Colwell, Snowfox, Mattias Andersson, Sutekh, Schneider, Robert Mull, Klaas Wulfetange, D Ago Bert III, Gerhard Frey, Zwolfondu, Sebastiaan, Douglas Reilly, Evgeniy, markus, Jordi Roca, Dimitris Kostis, LECOMTE, suppenhuhn68, Julien Bonnard, Ryan Kimbell, Robert Duman, Rob Francis, Robert Schutter, Bill Ashbaugh, ProfHill, Joseph Lei, Art, Jacob Trimper, Thomas Deno, David Hanacek, William Kupski, Lluís Bullich, Adrian Williams, Alan Bagnall, Lars Majgaard Hansen, Alasdair Campbell, Roland, Ville Savoranta, Michael Selfridge, FRANCISCO DIAZ ORTEGA, Klipka, Aldo, Nick Eads, chris greenfield, Thomas Milazzo, John Pack, Javier PC, Valentín, Jesús García, Russell Henry, Jim Lauffenburger, Enrico Pibiri, Mario Rossignoli, Anna Shatalova, Javier, Delphin Druelle, Drannoc, Jay Meyers, Peter Asimakis, Constantinos, J. M., Michael, Maurice Chai, Scott, Jack Upton, Noel Houben, Nicolás Espina, phenoman, Judson Powers, Diego, Henrik Nobinder, Phil Shepherd, Cannon fodder, Dennis Saathoff, Asmordin, Juan de Marcos-Art, Ilya Litsios, David Daffin, Manuel Abalos Felipe, Steven Huin, Mark, Walter Floth, Malkin, José Manuel Carriño Ruiz, Angel Giron, Donald Poynter, Gunnar Hector, Steve Denyer, Nicholas Neilio, JIRO SUZUKI, Darthvegeta800, Brian J. Blottie, Uwe Hock, Javier, jorge yeves, Bernd Lindenberger, Clint Barton, Kamil Klapka, Vladislav, yang ting, Frederic Touboul, Mark Corrado, Werner Christiaens, rodoT, Peter Kerr, Guillermo Cantarin Saiz, Michi, Paul Owen, Dave, alberto padilla capitán, Hari, Kris Van Beurden, francesco berucci, Heinrich, Jesús Moriana Escalera, wajnberg mickaël, Armando Martínez, andy nicholson, Francisco Javier, Pedro Javier ortega Martínez, Jack Papworth, Didier Didelez, Tequi, Juan Jose, Stefan Kok, Jonathan Garnett, Miguel Michan, Kairuz Cruz, D.I.C., JOSE ANTONIO RUIZ CARMENA, Wouter Nieuwlaat, Fabian Roth, Langlois Alexandre, Christian Skovgaard, raining, Hannes Sörensson, Tidalick, Michael Wheeler, Elias Nordling, David Prado Sojo, BUM SUK YANG, Herbert Harengel, Harish Narayanan, calico, Carlos Roig Giménez, Simon Derekx, Katsue, Guile, Jan Dzieciol, Dario Muñoz, Richard Hellsten, Jerome Blondet, Gorka, Yeow Choon Hong, Klauz63, Maciej Brażewicz, Gottardo Zancani, Jamie Lee, Jacob, Alvaro Cantoral, Kai Mölleken, Steve Knowlton, Zweiblum2, Richard Fluck, Alessandro, xatisa, José Pedro Guirao Abad, Simon, NICOL, Jean-Philippe Rousseau, Anders H. Pedersen, Pol Rovira Martí, David Kush, Paul, Andre Bick, Ray Freeman, Dennis J., Palo, Alex, maraghot, Joan, Kirin, Maxime St-André, Tudor Stanescu, Schymik, Anders Pedersen, Michal Meiser, Lee Jeong Pyo, Brian Grigg, Tom Van den Berghe, Gasch, Steven Sheasby, Jeffrey Kabbe, Temis dela-pena, HansHeinz, Nick Zube, Torben Vang, Chris, brettlu, Theodore Barnett, Jesse Miller, Trev, zihui zhong, Eunsoo Chang, Dave Girling, Simon Boynton, Fei, Richard Pardoe, Anthony Hicks, Kevin MacLean, Ryan, Ahmad Basir Omar, laycelin, David Glynn Walls, Dean F. Wilson, Lee Pacheco, Richard Horecki, Outrage, Colin Knipe, Simon, Anthony Selvaggio, Ron Hatch, Namit Kaura, PK, Orion Free, Christopher P. Storzillo, Matt Gregory, Scott Grattan, Tony Garry, Michael Felicetti, Charles Pearson, Jaxon, Jonathan Altland, Jp, Ben Horvath, Jason Rimmer, Tor Andersson, Colby Dollens, Andrew Hsi, Ed, Roger Hicks, Rich, Nattawat Chuenprachapongsa, James Boyd, Richard Arndt, Tom Russell, Martin Peladeau, Andrew Nelson, Youngmin Lim, Josh Potter, Michael Fralish, Mark S, solid, Jacky Phoenix, DEAT, Jess Boronico, Bobby B, Jason, Brent Steeves, Ivan Tejada, Tomdidiot, Matt E, Luis, Ingo Flach, Eric Monachello, Humberto Gonzalo, gheard, Rob Bendig, Michael R Black, pandagm, John Wang, Jack Gulick, Raymond O'Donnell, Johannson Tee, Philip Rogers, Nick Karasch, Samuel Kerekes, David Schubert, Tom Blake, Russell Ginns, Eric, alessandro, Anders Carlson, Henning Elfvinger, oldmanlear, Pedro Luis Reche González, NIKOLAIDIS ANDREAS, Adam Eisenberg, Sean Heath, McOLA, Simon Mounsey, TODD, Adam Brenton, Philip Manoff, Fran C H, MadScientist, PunkReaper, Zasu Pitts, Tony Archer, Wolfgang Lüdtkke, David Reed, Jordan Lucas, Unholy Guy, Yozaan Mosig, Alan J Carlson, PAWEŁ, RON MEISE, Christian Letourneau, Andy Latto, jamesdtrry, Galahad777, Adam Mačkowiak, Marcus Gschrey, Alastair Cornish, Charles Chaplin, wayne, Jason Ma, SYOHEI KANEKO, Jon Stoner, Spyros Bogdanos, Michal, Frédéric Charles, Chris Japp, Jose Antonio Alvarez Rocha, Thue Eriksen, Oliver Kreuels, Edler Goenner, Jason Barden, Krzysztof, dishwasherlove, Sebastian Albrecht, Nicola Saggini, Alex Nesenjuk, J.M.Corada, Chomienne, Andrew Tam, mctom, Alberto Urrea, Spencer Olson, Paul79, MikeOberly, josep jose gimenez, TheBrokenTrees, Shalmy, Emmanuel Turquin, Fernando, David Vicente, Felix Le Rouzes, Chris Page, Juan Manuel Moreno Rivera, Georg Bauer, Barry Clark, Mario Hoppmann, Ron McIlroy, Martin, Justin Fassino, Paulo Soledade, Lars Helmersson, Filippo Giangrandi, Fernando, Best Bay Comics & Games, Keegan McCoy, Philippe Sergerie, Schonne, Shakkra, Keith, Rune, Jean-Luc Manh, James Miller, Robert muncy, stb2739, José Herrera, Ben Herndon, Hermann Wessels, Paul Schorfheide, Markus Raupach, pmaielo, Miles Stevenson, Ruben Montes, Scottish, lillo1110, Ymsur, James Rodgers, Martin Jilek, Eric Hays, Conner L. Supplee, Jonathan Willis, The Mad Miller - Timo, Ignacio A. Assaf, Cheay, Kurtis Swekla, Francis Gannon, Jorge Varela Lamas, Daniel Fournie, Peco, Min Guo, Claudius Moeller, runrun57, Tomasz Laskowski, giuseppe, George Lin, Martin Gallo, Ender, zhiehl, tim clarke, Marco Isopi, Ryan Numrich, Thorsten Uhlich, Jacob Espinoza, Roger Eastep, Alfons van Impelen, Valerio Franchini, Takuji Sugiura, mlcopter, Gudi24, Clickworxx, Craig Thomson, Dean Emmerson, Julien Flamant, Steve Takacs, Mattias Anderson, Thierry CAMPRUBI, Marius Strydom, Fredrik Nielsen, NekoArc, Aaron Quesnel, Eric Staeheli, zoobert, Holger Fröhling, Scott Battershall, Stephan Maus (Dis Pater), Miguel Garrido Pumar, Leo Wiker, PsiOmega, Daniel Beathalter, Dirk Sonnen, ProfessorPlum, Raúl Victor Garoña, John Zrimc, Ryan Moore, Jorge Gomez Barranco, Jeff Rodger, Leslie Hay, Stephen Rogers, seth gregor, James Lewis, Jeronimo Menendez Company, Chris Fosburg, Arkaitz, Leo, Baron Mundus, Braden, Kevin Bakker, Frederic MAIRE, Joseph, Keith Brandsma, Samy Elias, torQ.game.ada, Massimiliano della Rovere, THIERNESSE, Eero Miettinen, Allen Hughes, O.Shane Balloun, Mario A Florez, Antonio jose jimenez pretel, YuriyR, Gary Libby, IronMan1711, Lord Silver, Brandon Kass, Meshari, Nick Huntington, Ralf Hoffmann, Alberto Garcia Perez, kastrologos, Mitchell Land, Adam Fenrick, Martin Green, Chris Lagaly, Key, Pierre Baccale, Mac, David Bluestein, Matti Viertamo, Eisa, Sean Burns, Jeff Coon, Gzav At War, Mike OBrien, Aleksander Podraza, Wolfgang Klein, David Reynolds, Allan Frouvne Knudsen, Tony Hooker, Michael Kahelski, Fab, Andrés Caja Ibáñez, Brother Jim, Trevor Heshka, JOSE GABRIEL MOLINA MORAL, giuseppe ercolano, Lorenzo Chiappini, Ivan, Roger Mark, James Webb, Wes, Atalantes Ekdromoi Hoplite, S Buntensch, Francisco Rodriguez Ataz, Nicolas, Francesc Estellés, James Symmons, Dawson Brotemarkle, Carrick Brooke-Davidson, Rodger Samuel, Oliver Zöllner, Alex the Barbarian, Lee Moneta-Koehler, bugula, ichimi, Sam Watson, Francisco Javier Pérez, Cornicer, Pål Hultin Haug, Dean S., Geoffrey Smith, Jesse Escobedo, Koji Morooka, David Folksman, cOuNtrUshMOre, David Fernandez, Troy Nichols, Alexander Schmidt, Jesse Carr, Christophe Henry, The High Frontier, PATRIER Nicolas, Seth Hooks, Brian Williams, Fr. Ryan M. Lozano, furiuzmny, Chris Alley, Alysson, kazen, LEGOUX Franck, JULIO ALBARRAN, Leslie Cheung, Anonymous, Tolga Asveren, christophe pinard, Ygouf, Christophe, MW, Ville Koli, SIMON, Sebastien Hauguel, Nicolas, Vladimir Tomandl, Jon Tamblyn, Tony Ortiz Herreros, Peter Rosenberg, alberto benito siles, sladesg, Calo Lee Candame, Deadwood, Pablo Sancho, Stromerking, Ian James, alan r, PLOMION Laurent, Xing Y Tang, Jules, Wolfram, Robert Papp, Fitzghil, Ian Woodley, Atreus, Nikolaus Wolff Metternich, Salvador Fernández de la Puebla, Gianpaolo Delli Roccioli, Chris Krueger, Garrett Snyder, Geoff Stilwell, John Priebe, Russell Dewhurst, Julian, Eric, inuk, Persio Sposito, Ricardo Hernández Bollada, Mark Wignall, Víctor González Pérez, Jason Detert, Jason Tan, Frederic Velasco, Marcos Correia de Jesus, Federico, Agustí Suau, Jan-Rainer Riethdorf, Jose Antonio Fernandez Lorente, Dave, Geppetto\_O, Francisco Javier Hernandez Sandoval, Elias Rabieh Khalil, Víctor Riverola Rodríguez, Clacadou, JORDI CARBONELL, ugo greevy, Larry Rice, Geoff Stark, Sebastien Vidal, Vincent Fratalli, walter vejdoovsky, Ben Chapman, Kamil, Thomas Ott, ML, Michael, Jim Falkus, Lee Ramos, Krzysztof Lityński, Andy Lewis, Joshua Thomas Hart, Gustavo da Rocha Pereira, Björn Von Knorring, Mr Robot, Roland Swingler, Carl F, Andrew James McDole, Teodor, MP, Richard Thompson, Michael Hodgkins, Miles Fitzpatrick, David Alves Pereira, Rodolphe DUFRESNE, Chris Watts, Paul Dobbins, Jacob Williams, csava, Manu Cabezuolo, rnmmon, Lilla Matthieu, Christopher Briggs, Martin Stein, Antonio Juan Jaume Gelabert, Chris Tham, JOSE FELIX FERNANDEZ FERNANDEZ, Juan Carlos, Arnaldo Matute, david, Michael Carter, LEBON, Jason Foss, Pascal, Lexicon, Randy Lee, Sylwia Sędziak, Maxime Yvelin, Benjamin Nicholson, trajan1310, Cooper Morrison, Wolfbold, Francisco Floro, Bodo Drews, MatsuHiroshi, Tibor Csései, Carmen Petruzzelli, Anton Broekzitter, Rodolphe, Andrew Whitmore, Tripp Ritter, Raúl Mendo Herrán, BartP, Gary Gardner, Kevin Skelley, Burning Games, Jacques Nel, Niels Pugholm, Brandon Ketchum, Transalpin, Greg Hardy, Martin, COTREL, MAWA, Tony Mckeown, Andrew Eagleburger, Brian Jarvis, Rory Klein, borr, Brian Munn, Mark Sterner, Juan Manuel Portillo Ruiz, artigianogiochi, PIERRE, James Reid, Will, Raymond, Ramón Arce Hernández, Kirill, Kardoth, Raynaud de Lage, Christian Toftdahl, Matthew Bysouth, Irthum David, Jorge Quina, gadoux, Yucheng Zhu, Thomas S Darragh, Dominik Mucha, CARTEL Franck, Stefano, Braude, Troy McLaughlin, Joao Gabriel Garcia de Gouvea, John, YL Chung, Battistini Fabien, Jason Carr, José Sampedro, Beaugé, Jacek Heller, Horst Ehmke, Valentín Golobokin, Yaar Zeigerman, Parrilla84, Dan Bullock, Edward Uhler (Heavy Cardboard), Scott, Fernando, Romain Le Goff, Alex GRANT, Kierlik Edouard, Jan Vansteenkiste, Jeff Dieterle, Colomb, Gene Abercrombie, Jim Stevens, Nigel Vanderford, Gaetan Plasse, Nacho García Mora, Simone Gallerini, François, TK, Max DuBoff, Vincenzo, Eddy Sterckx, C. Scott Kippen, Tizón, Panayiotis Zois, BagpipeDan, Absolut, John Smales, Kowalski, Jordan Lovato, Rémy CARLIER, Steding, Herve Duval, Andrzej Cierpicki, JokerLAN, Jordi Vilana, Con, Emilio, Koupo, Denis Lecourtiller, Enrique Trigueros García, Herry, sergio, Teleptanie, Srdjan Grbic, Joseph Vanden Borre, Carlos, Frank Sarro, Jon Barry, Mark Beattie, trufflesteng, Fernando Latorre, Manigoldo, vongrauman, DAVID GOMEZ, José Alejandro Hidalgo Navarro, Mikael Børresen, Konrad, Marty Connell, legendre, Joel Petersen, Abdul Fatah.B.Alwee, Esa Salminen, François Gosset, Mark Ramsey, Matt Pape, julien66, Luis A. Abril Romero, Forrester Killian Smith, Joseph, JESUS CARA POMARES, Telcontar, JK, olivierp10, Roi Espino Cid, Tim Porter, Sam C, aphratus, Angel Oreja Martín, Thorsten Giese, Laurent Tinture, David Matl, Israv75, Kyle Eggum, Little Shaka, Spinoza, Dimitris Kapogeorgos, Chris Farrell, hanibal sonderegger, yr81, John Stryker, Alfonso González Jiménez, Colard Frederic, metelkovic, Edward Duenskie, THOMAS, Grozner, Mr. Tamás Kis, Ted Woods, Asier, Jim Cote, Raul Miravet Valero, Helladawn, derblauClaus, Doug Newman, Croustibar, edilrut, Jordan Meyers, EDel, Daniel, PETIT, Angela McGavisk, Pieter van der Knaap, Alfonso Carlos Ortega Flores, Adrian Carus Martinez, Giz, Victor Creed, Velter, Sergio Rodriguez Yanes, Jesús Ruiz, aTomm, Docman, PJ Brady, Christian Witter, Pesci2000, Riccardo Mello, Christoph Heinzl, Ricard, Bierzoman - Darkstone.es, Jan Dudulski, Becoulet Fabien, Stephen Rangazas, Julien Morel, Jorge, Mansiat Mathieu, Yuri Garashchuk, Jaisyl, Lucn, Alan Brian Greenwood, Graham, Rastabib, David Kitcat, Jan Schmidt, Kevin Melahn, Vito Bertoli, Hoby, Harley Clay, Ziomalek78, Luis Fernández, Marek, MELTON, Deligny, tomas, Andreas Lundin, Morphy, John Hermansen, powerwis, Diego Mari, Steve Kraus, David Vilar, Homer Martin, Alberto, Francesco Novara, ScottC1s, Methven, Guerin, kelly thomas, Javier Rivero Montero, Poindexter, Dominique Brunel, david, Mazmaz, COLMAGRO, Ruben Gil, Rafal Ciechonski, Philipp Kleebaum, MILLET, Mike W, Steven Marshall, Paul Heldrup, Dubois Eric, Edgar, Koen Devos, Will, Ashraam, Jon, Cédric Stu, REMY, Aillas, Hubert, Ken A Seal, Wassago, amphigorey.



**PHALANX CO. LTD**  
**Craven House,**  
**40-44 Uxbridge Road,**  
**London, W5 2BS**  
**United Kingdom**

**PHALANX**

**www.phalanxgames.co.uk**