

MARK SIMONITCH'S
HANNIBAL
&
HAMILCAR



ZASADY GRY

MARK SIMONITCH'S
HANNIBAL
&
HAMILCAR

Oryginalny projekt gry Hannibal
Mark Simonitch

Projekt gry Hamilcar
Jaro Andruszkiewicz, Mark Simonitch

Dyrektor Kreatywny
Jaro Andruszkiewicz

Ilustracje
Piotr Słaby, Rafał Szymański, Paweł Kaczmarczyk, Bartłomiej Jędrzejewski

Projekt Graficzny
Piotr Słaby, Krzysztof Klemiński

Edycja i Tłumaczenie Zasad
Waldek Gumienny, Wojciech Sieroń, Jeremy Harrison, Piotr Górny, Russ Williams,
José Garrido, Maximilien Da Cunha, Flavio Mortarino, Rodolphe Duhil, Piotr
Zawada, Lance Moody, Michał Sieroń, Mitchell Land, Brian Mola, Kevin Duke,
Andy Latto

Scenariusze i tutoriale
Pieter van der Knapp, Waldek Gumienny, Wojciech Sieroń

Pomoc Gracza
Peter Gifford, Wojciech Sieroń

Figurki do Hannibala & Hamilcara
Pride Hui; Hexy Studio: Tomasz Bar, Grzegorz Korniluk, Przemysław Pulit;
Strato Minis Studio: Krzysztof Raczyński

Kickstarter i Produkcja
Michał Ozon

Hamilcar powstał z inspiracji scenariuszem
Alan R. Arvold

Pomysły do scenariuszy i kart
Charles Féaux de la Croix, Roberto Ullfig, Charles Bahl, Andy Daglish,
John Rodriguez

Podziękowania za historyczne smaczki
Dariusz Góralski, Jarosław Sobczak, Jonathan Nikitas, Piotr Górny, Pieter van
der Knapp, Mikołaj Lenczewski, Grzegorz Bakera, Tomasz Sordyl

Moduł testujący Vassal
Maciej Ciężadło

Kickstarter video
Marek Walczyk

Zdjęcia
Ewa Zawisza

Wydania Międzynarodowe
Elena Nuñez, Alberto Bermejo, Olivier Chanry, Frank Heeren, Lorenzo Tucci

Podziękowania za wsparcie
Charles Vasey, Jason Matthews, Martin Wallace, Ed Beach, Ty Bomba,
Ryan Kieffer, Kevin Zucker, Andy Latto, John Krantz & Społeczność
ConsimWorld, Społeczność BoardGameGeek.com, Społeczność Kickstarter.com,
Społeczność Backerkit.com

Bardzo specjalne podziękowania od Jaro
Ewa, Ernest i Tytus

1	WPROWADZENIE	3
2	ZAWARTOŚĆ GRY	3
	2.1. Spis komponentów	3
	2.2. Objaśnienie komponentów	4
3	SŁOWNIK TERMINÓW UŻYWANYCH W GRZE	5
4	PRZYGOTOWANIE GRY	6
5	SEKWENCJA GRY	6
6	UZUPEŁNIENIA	7
7	FAZA KART STRATEGII	8
8	KARTY STRATEGII	9
9	GRUPOWANIE ODZIAŁÓW I PODWŁADNI	11
10	RUCH	11
11	TRANSPORT MORSKI	13
12	PRZECHWYTYWANIE NA LĄDZIE	15
13	UNIKANIE BITWY I POŚCIG	16
14	BITWY	17
15	UCIECZKA	20
16	ODWRÓT	21
17	SŁONIE	21
18	KONSULOWIE I ARMIE KONSULARNE	22
19	KONTROLA POLITYCZNA	23
20	OBLEGANIE I PACYFIKACJA	24
21	STRATY W SZEREGACH	25
22	FAZA SPRAWDZENIA ZWYCIĘSTWA	26
23	NAGŁE ZWYCIĘSTWO	26
24	ZDOLNOŚCI SPECJALNE DOWÓDCÓW	27
25	WYJAŚNIENIA DZIAŁANIA KART STRATEGII OZNACZONYCH SYMBOLEM [R]	27
26	ZASADY OPCJONALNE	29
27	ŹRÓDŁA	31

WPROWADZENIE

HANNIBAL & HAMILCAR to dwuosobowa gra oparta na wydarzeniach I i II Wojny Punickiej między Kartaginą i Rzymem. Jeden gracz kontroluje Rzym, a drugi Kartaginę.

Poniższe zasady wykorzystują system numeracji, który pozwala graczom łatwo odnieść się do wybranej reguły.

Podczas lektury zasad często zobaczysz numery w nawiasach, takie jak „(18.1)”, co oznacza, że ta reguła jest szczegółowo wyjaśniona pod tym numerem.

Czasem jednak numer w nawiasach odnosi się do całej sekcji „(18.)”.

ZAWARTOŚĆ GRY

2.1. Spis komponentów

Kompletna gra zawiera:

Dwustronną, składaną planszę o wymiarach 840 mm x 560 mm (33” x 22”). Na jednej stronie planszy jest mapa do gry HANNIBAL, a na drugiej do gry HAMILCAR.

1 Zasady Gry	65 klasycznych Kart Strategii do gry HANNIBAL	4 znaczniki Machin Oblężniczych
1 Playbook	10 dodatkowych Kart Strategii do gry HANNIBAL	10 żetonów rzymskich Okrętów
1 Księga Scenariuszy	17 uniwersalnych Kart Strategii	10 żetonów kartagińskich Okrętów
2 Arkusze Pomocy Gracza	19 Kart Strategii do gry HAMILCAR	1 znacznik Supremacji
1 Mapa Prowincji / Tabele z wydania 2007	48 Kart Bitewnych (BC)	1 znacznik Corvus
14 plastikowych figurek rzymskich Dowódców	18 Kart Taktyki (TC)	1 znacznik Prokonsula
10 plastikowych figurek kartagińskich Dowódców	28 Kart rzymskich Dowódców	1 znacznik Dyktatora
	15 Kart kartagińskich Dowódców	1 znacznik Tury / Rozejmu
	110 dwustronnych zwykłych żetonów Kontroli Politycznej (PC)	15 znaczników Taborów
	66 żetonów Oddziałów	1 znacznik Machin Archimedesesa
	23 znaczniki Dowódców	1 znacznik Cytadeli
	10 znaczników Miast	1 znacznik Zapomnianych Taktyk
	5 znaczników Wielkich Miast	1 klasyczna kość k6
	11 znaczników Plemion	1 kość Morska
	5 znaczników Oblężenia	2 kości Oblegania (Biała i Czerwona)
		2 kości Ucieczki (1 x 20 mm i 1 x 25 mm)
		1 plastikowa wypraska na figurki z przykrywką
		10 worków strunowych

2.2. Objasnienie komponentów

2.2.1. ODDZIAŁY (CU): Okrągłe żetony z ilustracjami Rzymian, Kartagińczyków albo Słoni. Reprezentują one liczbę Oddziałów danego typu równą nadrukowaną wartości. W Zasadach Gry określenie Oddział oraz Oddziały może być skrócone jako **CU**.

2.2.1.1. Żetony Oddziałów mają różne wartości (1, 2, 5, 10) i gracze mogą dowolnie według potrzeb zamieniać żetony na inne nominały.

2.2.1.2. Tylko liczba znaczników Machin Obleźniczych oraz Słoni jest świadomie ograniczona. Żetony pozostałych Oddziałów gracze mogą sobie dorobić, jeśli to konieczne.



2.2.2. DOWÓDCY: Każda figurka odpowiada jednemu Dowódcy. Możesz używać znaczników Dowódców zamiast miniaturek.



2.2.3. ŻETONY KONTROLI POLITYCZNEJ (PC): Okrągłe żetony z rzymskim symbolem po jednej, a kartagińskim po drugiej stronie są używane do oznaczenia kto posiada Kontrolę Polityczną na danym polu. W Zasadach Gry określenie żeton Kontroli Politycznej może być skrócone jako **PC** (albo **zwykłe PC**).

Kwadratowe znaczniki to Miasta (Ufortyfikowane), a owalne znaczniki to Plemiona. Miasta i Plemiona działają, tak jak PC we wszystkich sytuacjach z tym wyjątkiem, że są trudniejsze do odwrócenia, czy usunięcia (20.). Ponadto Miasta mają specjalne właściwości, które są opisane w odpowiednich regułach.



Kartagiński PC



Rzymski PC



Kartagińskie Miasto



Rzymskie Miasto



Plemię przyjazne
Kartaginie



Wrogie
Plemię



Wielkie
Miasto

Uwaga Projektanta:

Znaczniki Miast nie mają nazw, ale jeden z nich jest wyjątkowy, bo reprezentuje jedyne Miasto na mapie niebędące Portem - Capua.

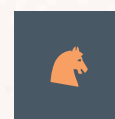


2.2.4. ZNACZNIK TUR:
Znacznik Tur pokazuje bieżącą Turę na Torze Tur znajdującym się na planszy.

2.2.5. KOŚCI:



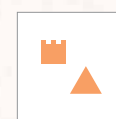
Kość Ucieczki
(duża)



Kość Ucieczki
(mała)



Kość
Oblegania
(Czerwona)



Kość
Oblegania
(Biała)



Kość
klasyczna



Kość
Morska

SŁOWNIK TERMINÓW UŻYWANYCH W GRZE

Poniżej przedstawiamy ważne określenia i skróty używane w grze, z którymi warto się zapoznać przed czytaniem zasad:

3.1. Prowincje

Pola znajdujące w granicach Prowincji. W grze mamy 22 Prowincje (z Mauretanią 23, jeśli korzystamy z wariantu – 26.3.), ale tylko 18 z nich ma znaczenie dla osiągnięcia zwycięstwa (19.1.). Kontrola Polityczna nad Prowincją jest oznaczana na Torze Prowincji (wschodnia krawędź mapy).

3.2. Regiony

Afryka: Wszystkie pola 4 Prowincji: NUMIDIA MAIOR, NUMIDIA MINOR, LIBYA oraz CARTHAGO.

Iberia: Wszystkie pola 4 Prowincji: BAETICA, CELTIBERIA, OROSPEDA oraz IDUBEDA

Italia: Wszystkie pola 7 Prowincji: GALLIA CISALPINA, ETRURIA, SAMNIUM, LATIUM, CAMPANIA, APULIA oraz LUCANIA

Sicilia: Wszystkie pola 2 Prowincji: SICILIA oraz SYRACUSAE

Corsica & Sardinia: Wszystkie pola 1 Prowincji CORSICA & SARDINIA

Nota:

*Za każdym razem, gdy odwołujemy się do Prowincji opisując Wydarzenia na Kartach piszemy ich nazwę KAPITALIKAMI. Gdy odwołujemy się do Regionu, to piszemy jego nazwę **pogrubią**. Zachowaliśmy łacińskie nazwy Prowincji, stąd NUMIDIA MAIOR, a nie Major (Większa) itd. Tak samo w przypadku miast. Roma jest miejscem na mapie, natomiast Rzym jest zwykle używane na określenie gracza rzymskiego. Carthago jest miejscem na mapie, natomiast Kartagina jest kartagińskim (miastem) państwem.*

Kontrola Polityczna nad Prowincją jest oznaczana na Torze Prowincji na wschodniej krawędzi mapy. Umieść żeton PC gracza kontrolującego Prowincję na odpowiednim polu tego Toru.

3.3. Armia

Armię tworzy Dowódca oraz **1 lub więcej** Oddziałów zebranych na jednym polu.

Skład Armii jest jawny i może być sprawdzony w każdej chwili przez każdego gracza.

3.4. Zgrupowanie: Oddziały na jednym polu. Jeśli jest na nim także Dowódca, to Zgrupowanie staje się Armią.

3.5. Armia Konsularna: Armia dowodzona przez Konsula (18.1.).

3.6. Konsul: Rzymskiego Dowódcę nazywamy Konsulem albo Prokonsulem. Konsul ma wyższą rangę niż Prokonsul (18.).

3.7. Punkty Operacyjne (OP): Liczba od 1 do 3 w lewym górnym rogu Karty Strategii.

3.8. Kontrola Polityczna (PC): Gracz kontroluje pole, jeśli ma na nim swój żeton PC. Gracz kontroluje Prowincję, jeśli kontroluje bezwzględną większość (więcej niż połowę) pól w tej Prowincji. Pole zawierające PC pozostaje pod kontrolą gracza nawet, gdy znajduje się na nim wrogi Dowódca lub Oddziały.

3.9. Połowa. Za każdym razem, gdy zasady mówią o „połowie” (połowa liczby PC, połowa liczby kart itd.), to zawsze chodzi o zaokrąglenie w dół.

3.10. Kość. Za każdym razem, gdy zasady nie określają rodzaju kości, to użyj klasycznej kości.



Tor Prowincji

4

PRZYGOTOWANIE GRY

HANNIBAL & HAMILCAR zawiera kilka różnych scenariuszy. Scenariusze HANNIBALA dotyczą II Wojny Punickiej, natomiast HAMILCAR dotyczy I Wojny Punickiej. Zalecamy, aby nowi gracze rozpoczęli rozgrywkę w scenariusze HANNIBALA. Gdy poznają dobrze zasady HANNIBALA, wtedy łatwiej będzie im poznać bardziej złożony scenariusz jakim jest HAMILCAR.

Sprawdź zasady scenariuszy, aby przygotować rozgrywkę.

5

SEKWENCJA GRY

Gry HANNIBAL & HAMILCAR są rozgrywane w Turach, z których każda musi być rozgrywana zgodnie z poniższą kolejnością:

5.1. Faza Uzupelnień (pomiń tą Fazę w pierwszej Turze). Gracze realizują Fazę Uzupelnień w następującej kolejności:

5.1.1. Gracz kartagiński rozmieszcza swoje Uzupelnienia (6.1.).

5.1.2. Jeśli gracz kartagiński ma usuniętych Dowódców (10.10.), to może ponownie ich wszystkich umieścić na mapie (6.1.1.).

5.1.3. Gracz rzymski rozmieszcza swoje Uzupelnienia (6.2.).

5.1.4. Gracz rzymski wyznacza Prokonsula, usuwa starych Konsulów, a następnie losuje i rozmieszcza 2 nowych Konsulów (6.4.).

5.2. Rozdanie Kart Strategii

Rozdaj każdemu graczowi tyle Kart Strategii, ile wskazano na Torze Tur.

5.3. Faza Kart Strategii

Gracze rozgrywają tą Fazę zagrywając na przemian po jednej Karcie Strategii (np. jeden gracz zagrywa Kartę, a po nim przeciwnik zagrywa swoją). Sprawdź w szczegółach Scenariusza kto zagrywa Kartę jako pierwszy. Faza Kart Strategii kończy się, kiedy obaj gracze nie mają już Kart Strategii.

5.4. Faza Strat Zimowych

Obaj gracze określają Straty Zimowe dla ich swoich Oddziałów znajdujących się na wrogich polach (21.1.).

5.5. Faza Izolacji

Obaj gracze (sprawdź w Scenariuszu, kto zaczyna) usuwają wszystkie swoje Izolowane (19.4.) zwykłe PC (czyli nie licząc Miast i Plemion).

5.6. Faza Sprawdzenia Zwycięstwa

Obaj gracze liczą Punkty Polityczne (22.1.). Jeśli jeden z graczy ma mniej PP, to musi usunąć tyle swoich zwykłych PC, ile wynosi różnica (22.2.).

5.7. Koniec Tury

Po zakończeniu Fazy Sprawdzenia Zwycięstwa, rozpocznij kolejną Turę gry. Gra trwa, aż jeden z graczy wygra przez Nagłe Zwycięstwo (24.) albo wszystkie Tury zostaną rozegrane.

UZUPEŁNIENIA

6.1. Uzupełnienia kartagińskie

Sprawdź w Scenariuszu jak rozmieścić kartagińskie Uzupełnienia.

6.1.1. Usunięci kartagińscy Dowódcy

Jeśli są jacyś Usunięci (10.10.) kartagińscy Dowódcy, to przywróć ich do gry po rozmieszczeniu wszystkich kartagińskich Uzupełnień. Mogą być oni umieszczeni na polu, które nie jest Oblegane i zawiera **1 lub więcej** kartagińskich Oddziałów.

6.2. Uzupełnienia rzymskie

Sprawdź w Scenariuszu jak rozmieścić rzymskie Uzupełnienia.

6.3. Ograniczenia w rozmieszczaniu

Uzupełnienia nie mogą być rozmieszczone wewnątrz Obleganego Miasta (p. 20.3. dla definicji „Oblegania”). W sytuacji, gdy wrogi Zgrupowanie zajmuje pole z nie obleganym własnym Miastem, wówczas Uzupełnienia mogą być rozmieszczone wewnątrz murów Miasta pod warunkiem, że nie spowoduje to przekroczenia maksymalnej liczby Oddziałów jakie może ono pomieścić (10.7.). Wrogi Dowódca bez Oddziałów nie ogranicza rozmieszczenia Uzupełnień, co więcej zostanie usunięty (10.10.), jeśli Uzupełnienia trafią na jego pole. Jeśli Miasto Roma jest Oblegane, a wszyscy rzymscy Dowódcy są za jego murami, to rzymski gracz nie otrzymuje żadnych Uzupełnień. Uzupełnienia kartagińskie są przypisane do określonych miejsc. Jeśli Rzym je kontroluje, to nie można ich wykorzystać.

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

Rzym był republiką rządzoną przez Senat. Aby uniknąć pułapek związanych z tyranią królów lub dyktatorów, Senat bardzo zważał na to, by nie przyznawać zbyt dużej władzy wodzom. Dlatego na czas wojny wybierano dwóch Konsulów, aby w czasie rocznej kadencji dowodzili Armią bądź Armiami. Pod koniec każdego roku wybierano dwóch nowych Konsulów, jednakże czasem pozwalano dotychczasowemu Konsulowi pozostać przy Armii, jeżeli wymagała tego sytuacja (albo okazał się on dobrym wodzem). W takim przypadku Senat mianował go Prokonsulem.

PROCEDURA:

Podczas Fazy Uzupełnień każdej Tury (z wyjątkiem pierwszej), rzymski gracz musi zastosować poniższe kroki względem swoich Dowódców:

6.4.1. Mianuj Prokonsulem jednego z rzymskich Dowódców znajdujących się na mapie (Jest to opcjonalne, ale zalecane. Rzymski gracz nie musi mianować Prokonsula, ale pozwala to mieć dodatkowego Dowódcę w grze.).

6.4.2. Usuń figurki pozostałych rzymskich Dowódców z mapy oraz ich Karty Dowódców.

6.4.3. Potasuj wszystkie Karty Dowódców (łącznie z właśnie usuniętymi, ale bez Prokonsula) i wylosuj 2 Karty Rzymskich Dowódców, aby mianować nowych Konsulów na bieżącą Turę.

6.4.4. Umieść na mapie 2 nowych Konsulów.

6.5. Rozmieszczenie Konsulów

Konsulów można umieścić razem albo na oddzielnych polach, ale muszą się znaleźć na polu z **co najmniej 5** rzymskimi Oddziałami (jeśli jest tylko jedno takie pole, to obaj muszą być na nim umieszczeni). Konsul może być umieszczony razem z Prokonsulem, w takiej sytuacji Prokonsul staje się Podwładnym (9.2.). Konsulowie mogą być umieszczeni w Obleganym Mieście Roma (rzymskie Oddziały nie mogą), jeśli nie ma innego dostępnego pola dla ich umieszczenia zgodnie z zasadami.

6.6. Prokonsul

Prokonsul zostaje na mapie ze swoją Armią. Możesz mieć tylko **1** Prokonsula. Podczas każdej Fazy Uzupełnień możesz mianować Prokonsulem jednego z Konsulów albo utrzymać dotychczasowego Prokonsula. Aby zaznaczyć, który Dowódca jest Prokonsulem umieść znacznik Prokonsula na jego Karcie.



Znacznik Prokonsula

6.7. Scipio Africanus

Scipio Africanus przybywa jako Uzupelnienie w 6 Turze scenariusza *Hannibal* (211-210 B.C.) jako drugi Prokonsul. Wraz z nim przybywa 5 Oddziałów (są to dodatkowe Oddziały, niezależne od zwykłych rzymskich Uzupelnień). Scipio i jego 5 Oddziałów muszą być umieszczeni razem; nie można ich rozdzielać. Gracz rzymski może umieścić Armię Scypiona na dowolnym polu w Italii, które ma rzymski PC i jest bez wrogich Oddziałów albo w dowolnym Porcie w Iberii, które



ma rzymski PC i jest bez wrogich Oddziałów. Armia Scypiona przybywa po tym, jak rozmieszczono 5 zwykłych Oddziałów, ale przed wyborem 2 nowych Konsulów. Nie można umieszczać Armii Scypiona wewnątrz murów Miasta. Jeśli w 6 Turze nie ma pola spełniającego powyższe warunki, to Scipio Africanus i jego Armia nie wchodzi do gry.

Raz umieszczony na mapie Scypion działa jako stały Prokonsul gracza rzymskiego, umożliwiając mu posiadanie 2 Prokonsulów w grze.

7

FAZA KART STRATEGII

7.1. Otrzymywanie Kart Strategii

Każdy gracz otrzymuje określoną liczbę Kart Strategii opisaną na torze Tur albo w zasadach Scenariusza.

7.2. Dwie opcje użycia Karty

Każda zagrywana Karta pozwala graczowi na użycie Punktów Operacyjnych (OP) tej karty (8.2.) albo na wywołanie Wydarzenia opisanego na tej Karcie (8.3.). Jeśli gracz w ogóle nie chce użyć danej karty, może ją odrzucić bez wywoływania jej efektu.

7.3. Kto zaczyna

Każdy Scenariusz określa, który gracz zaczyna.

7.3.1. Wymuszenie zmiany kolejności

Aby określić, kto zaczyna, gracz wskazany w Scenariuszu jako decydujący powinien zapytać przeciwnika, czy ten chce zmienić kolejność.

7.3.2. Jak zmienić kolejność

Aby zmienić kolejność, drugi gracz musi natychmiast zagrać Kartę *Kampanii* (jako wydarzenie albo OP). Wówczas gracz decydujący będzie zagrywał Karty jako drugi do końca Tury.

Jeśli nie ma zmiany, to gracz decydujący określa, kto zaczyna.

PRZYKŁAD:

Gracz kartagiński (decydujący) pyta gracza rzymskiego, czy ten chce zmienić kolejność. Gracz rzymski ma na ręce Kartę *Wielkiej Kampanii*, ale nie chce jej użyć teraz. Zatem gracz kartagiński podejmuje decyzję, że gracz rzymski będzie zaczynał. Gracz rzymski może teraz zagrać dowolną swoją Kartę, łącznie z Kartą *Kampanii*.

7.4. Zakończenie Fazy Strategii

Gracze naprzemiennie zagrywają Karty Strategii, aż do chwili, gdy żaden z nich nie będzie miał już Kart Strategii na ręku. W tym momencie kończy się Faza Strategii. Możliwa jest także sytuacja, w której jeden z graczy zagrał już wszystkie swoje Karty Strategii, podczas gdy drugiemu zostały jeszcze Karty na ręku. W takim wypadku gracz, któremu pozostały jeszcze Karty Strategii, zagrywa je kolejno, jedna po drugiej, aż do wykorzystania wszystkich posiadanych Kart.

KARTY STRATEGII



Wartość OP = 1



Wartość OP = 3

Pozwala na mniejszy
(do 5 Oddziałów) Transport
Morski (1 Okręt)



Wartość OP = 3

Pozwala na większy
(do 10 Oddziałów) Transport
Morski (2 Okręty)



Symbol wojownika w prawym górnym rogu Karty oznacza możliwość za-
ciągnięcia 1 nowego Oddziału. **[R]** oznacza, że Karta jest szczegółowo opisana
w sekcji 25. Zasad Gry.

8.1. Opis

Każda karta strategii zawiera dwa podstawowe elementy: liczbę od 1 do 3 w lewym górnym rogu (oznaczającą Punkty Operacyjne, czyli OP) oraz Wydarzenie. Rodzaj tła, na którym umieszczono liczbę, określa który z graczy może wywołać Wydarzenie (8.3.). Punkty Operacyjne są używane, aby aktywować Dowódców lub umieszczać na planszy żetony Kontroli (PC). Wydarzenie następuje tylko wtedy, jeśli nie używa się OP.

Symbol Okrętu w lewym górnym rogu Karty (tylko na Kartach z 3 OP) oznacza, że Karta Strategii umożliwia także Transport Morski (11.).

Ikona Słonia/Okrętu w lewym dolnym narożniku Karty wskazuje, że Karta jest używana wyłącznie w scenariuszu *Hannibal* albo *Hamilcar* .

8.2. Użycie Punktów Operacyjnych (OP)

Punkty Operacyjne z Karty umożliwiają wykonanie jednej spośród poniższych akcji:

a) RUCH DOWÓDCY: (samotnie bądź z Oddziałami), którego Wartość Strategiczna jest **mniejsza lub równa** liczbie Punktów Operacyjnych zagrywanej karty (10.).

PRZYKŁAD:

Karta z 1 OP umożliwia Ruch Dowódcy z Wartością Strategiczną 1.

Karta z 2 OP umożliwia Ruch Dowódcy z Wartością Strategiczną 1 albo 2.

Karta z 3 OP umożliwia Ruch każdego Dowódcy.

b) UMIESZCZENIE PC: umieść na mapie tyle żetonów Kontroli, ile OP ma zagrana Karta. Żeton PC może być umieszczony na każdym polu, gdzie nie ma wrogich Oddziałów, Plemion ani Miast. Możesz również odwrócić na swoją stronę żeton PC na polu, gdzie znajduje się twój Oddział (19.2.).

PRZYKŁAD:

Jeśli zagrasz Kartę z 3 OP, to możesz umieścić na mapie 3 swoje PC, odwrócić 3 żetony PC przeciwnika albo dowolnie połączyć te czynności.

Kartagina chce kontrolować Prowincję Idubeda. To wymaga kontrolowania przynajmniej 4 pól w tej Prowincji. Bilibilis już jest kontrolowane, dlatego Kartagina potrzebuje jeszcze 3 pól.



Po zagranii Karty 3 OP, gracz kartagiński może odwrócić obydwa rzymskie PC w Dertosa i Tarraco, a następnie umieścić jeszcze jeden żeton PC albo w Numantia, albo w Osca (w ten sposób łącznie umieści 3 PC).



c) ZACIĄGI: Są one możliwe tylko w przypadku zagrania Karty z 3 OP. Zagrywając Kartę 3 OP, gracz może dodać 1 Oddział dowolnemu Dowódcy, który znajduje się na polu z własnym żetonem PC, w kontrolowanej przez tego gracza Prowincji. Nie można umieszczać zaciągniętego Oddziału wewnątrz Obleganego Miasta (reguła 20.4.).



Karta Kontrwydarzenia

ramką. Zagranie Kontrwydarzenia nie jest liczone jako zwykłe zagranie Karty; zatem taki gracz musi w swojej Rundzie zagrać kolejną Kartę Strategii (o ile jeszcze jakieś ma). Zagranie Kontrwydarzenia oznacza zmniejszenie normalnej liczby Rund gracza.

Zwróć uwagę, że niektóre Wydarzenia (np. #7 *Wrogie plemiona*) mogą być użyte także jako Kontrwydarzenia, jeśli spełnione są warunki ich użycia.

8.3. Wydarzenia

Kolor tła pod liczbą OP Karty Strategii pokazuje, kto może zagrać Kartę jako Wydarzenie. Rzymianie mogą zagrywać wyłącznie Wydarzenia z czerwonym tłem; Kartagińczycy zagrywają Wydarzenia z niebieskim tłem. Zaś Wydarzenia, które mogą być zagrywane przez obie strony mają tło czerwono-niebieskie. Niezależnie od koloru tła, każdy z graczy może zagrać Kartę, aby użyć jej OP.

8.4. Kontrwydarzenia

Kontrwydarzenia mogą być zagrane w trakcie bitwy albo podczas rozpatrywania innej Karty. Te Karty są oznaczone skrzyżowanymi mieczami i fioletową

8.5. Karty „Usuń tą kartę z gry” (“Remove if Played”)

Jeżeli Karta z zagrywanym Wydarzeniem zawiera opis „Usuń tą kartę z gry” (“Remove if Played”) oznacza to, że Kartę należy usunąć z gry po rozpatrzeniu opisanego na niej Wydarzenia. Kartę należy odłożyć do pudełka, aby omyłkowo nie wtasować jej do Talii Kart Strategii podczas jej przetasowania.

Karty oznaczone „Usuń tą kartę z gry” nie usuwamy z gry, jeśli zostały zagrane jako OP.

8.6. Odrzucenie Karty

Zamiast zagrywania Karty można ją również odrzucić. W takim wypadku nie jest wykonywana żadna akcja, a prawo zagrywania Karty przechodzi na drugiego gracza. Odrzucone Karty Strategii odkłada się odkryte, aby były widoczne dla drugiego gracza. Stos Kart odrzuconych (zagranych) może być w dowolnej chwili przeglądany przez graczy.

8.7. Przetasowanie

Jeśli w talii nie ma wystarczająco dużo Kart Strategii, aby każdy z graczy mógł otrzymać Karty w liczbie określonej dla nadchodzącej Tury, to cała pozostała Talia Kart Strategii razem z Kartami odrzuconymi (i oczywiście bez Kart usuniętych z gry) jest tasowana, przed dobraniem przez graczy jakichkolwiek Kart Strategii.

8.7.1. Talia jest tasowana również wtedy, gdy Karta Strategii *Rozejm* (Wydarzenie #64 *Rozejm*) została zagrana lub odrzucona (nie ma znaczenia, czy karta ta została zagrana jako Wydarzenie, czy też jako OP). W takim wypadku, Talia jest tasowana po zakończeniu Tury.

GRUPOWANIE ODZIAŁÓW I PODWŁADNI

9.1. Grupowanie Oddziałów

Nie ma limitu Oddziałów zgromadzonych na jednym polu (tzw. stos), za wyjątkiem Miast.

9.2. Dowódcy na jednym polu

Na jednym polu może się znajdować wielu Dowódców, ale tylko jeden z nich może być Głównodowodzącym. Wszyscy pozostali Dowódcy na tym polu stają się jego Podwładnymi. Głównodowodzący pozostaje na mapie, a Podwładnych należy umieścić na karcie Głównodowodzącego.

PRZYKŁAD:

Na początku Scenariusza Hannibal Mago i Gisgo są podwładnymi Hannibala.

Kiedy Głównodowodzący przemieszcza się, to jego Podwładni mogą, według uznania gracza, przemieszczać się razem z nim, bądź pozostać na polu. Podwładny na karcie Głównodowodzącego nie wpływa w żaden sposób na nie-

go. Gdy Dowódca jest Podwładnym, to jego Specjalne Zdolności (24.) nie mogą być wykorzystywane.

9.3. Hierarchia Dowódców

Hannibal i Hamilcar Barca mają wyższą rangę od wszystkich innych Dowódców kartagińskich.

Konsulowie mają wyższą rangę od Prokonsulów.

Jeśli w Armii jest **2 lub więcej** Dowódców tej samej rangi, to gracz może swobodnie decydować, który z nich będzie Głównodowodzącym zanim aktywuje Armię.

Jednakże, jeśli jeden z Dowódców ma wyższą rangę niż pozostali, wówczas to on musi być Głównodowodzącym.

Jeżeli na jednym polu znajdują się obaj Konsulowie, to może być konieczne wykonanie Rzutu na Zmianę Dowódcy (18.2.).

Sprawdź zasady Łączenia Armii (10.8.) w kwestii szczegółów jak ranga Dowódców wpływa na Armie z wieloma Dowódcami.

RUCH

10.1. Kto może się poruszać

Dowódcy mogą się przemieszczać samodzielnie bądź z Oddziałami. Oddziały nie mogą się przemieszczać bez Dowódców. Dowódca może wykonać ruch kiedy zostanie zagrana Karta Strategii o wartości **równej lub wyższej** niż jego Wartość Strategiczna. Dowódca i Oddziały znajdujące się na tym samym polu tworzą Armię. Jedna Karta Strategii może aktywować przemarsz tylko jednego Dowódcy lub Armii. Wyjątkiem są Karty *Kampanii* (10.11).

10.2. Procedura ruchu

Dowódca może wykonać przemarsz o nie więcej niż 4 pola (albo 6 pól jeśli gracz używa Karty Strategii *Forsowny Marsz (Forced March)* albo Zdolności Specjalnej Nero). Dowódca może się poruszać z Armią nie większą niż 10 Oddziałów. Podczas ruchu Dowódcy może on wydzielać lub dołączać Oddziały

lub Dowódców (niższej lub równej rangi), ale łączna liczba Oddziałów w Armii nie może przekroczyć 10. Dowódcy poruszają się wzdłuż linii łączących poszczególne pola. Przemarsz Armii wykonywany jest zgodnie z poniższą procedurą:

10.2.1. Wybierz Dowódcę, którego chcesz aktywować. Jeśli na jednym polu znajduje się **2 lub więcej** Dowódców, to możesz teraz wyznaczyć Głównodowodzącego (w ramach ograniczeń 9.3.). Następnie wybierz do 10 Oddziałów oraz zdecyduj ilu Podwładnych tworzyć będzie maszerującą Armię.

10.2.2. Zagraj Kartę Strategii, która pozwala przemieścić wybranego Dowódcę (8.2.a).

10.2.3. Przemieść Armię. Gdy Armia wkracza na pole, może wywołać Fazę Reakcji (10.3.) ze strony drugiego gracza, która jest rozstrzygana przed przejściem do kroku czwartego.

10.2.4. Jeśli graczowi nieaktywnemu powiodła się próba Przechwycenia (12.), wówczas maszerująca Armia może cofnąć się o 1 pole i zakończyć swój ruch (12.5.).

10.2.5. Jeśli na polu znajduje się tylko 1 wrogi Oddział, a maszerująca Armia złożona jest z **co najmniej 5** Oddziałów, to może wykonać Zniesienie (10.5.).

10.2.6. Powtarzaj kroki 3-5 dopóki aktywna Armia nie zakończy przemarszu.

10.2.7. Armia może teraz wziąć udział w Bitwie (14.) **albo** podjąć próbę Oblężenia/Pacyfikacji (20.). Armia nie może jednak brać udziału w Bitwie oraz próbować Oblężenia/Pacyfikacji po zagranie tej samej Karty Strategii.

10.3. Faza Reakcji

Wchodząc na pole Armia może wywołać reakcję nieaktywnego gracza. Jest to Faza Reakcji i rozstrzygamy ją następująco:

10.3.1. Jeśli na polu znajduje się Miasto, wówczas gracz nieaktywny decyduje, które Oddziały pozostają na polu, a które chowają się za murami Miasta przesuając je odpowiednio pod albo na znacznik Miasta (10.7.).

10.3.2. Gracz nieaktywny deklaruje wszystkie próby Lądowego Przechwycenia (12.) oraz Uniknięcia Bitwy (13.). Wszystkie próby muszą być zgłoszone zanim będą rozpatrywane, i nieaktywny gracz musi rozpatrzyć każdą zadeklarowaną próbę.

10.3.3. Jeśli zadeklarowano próbę Uniknięcia Bitwy, to gracz nieaktywny wykonuje Rzut, a jeśli jest on udany, to przesuwa Armię z tego pola.

10.3.4. Jeśli zadeklarowano jakieś próby Przechwycenia, to gracz nieaktywny musi je teraz rozpatrzyć (w wybranej przez siebie kolejności). Armia Przechwytywająca na polu z Miastem nie może wejść za jego mury, gdyż Oddziały gracza nieaktywnego mogły się schronić wewnątrz murów tylko w kroku 10.3.1.

10.4. Pola z Oddziałami wroga

10.4.1. Jeśli Armia wejdzie na pole zawierające wrogie Oddziały (**1 lub więcej**), które nie mogą, nie chcą lub nie powiodła im się próba Uniknięcia Bitwy (13.), to wówczas Armia musi się zatrzymać, zakończyć ruch i wydać Bitwę wrogim Oddziałom (Wyjątek: 10.5.).

10.4.2. Samotny Dowódca (bez Oddziałów) nie może wejść na pole z wrogimi Oddziałami (**1 lub więcej**), ani zakończyć ruchu na polu z wrogim Dowódcą bez Armii (może jednak przejść przez takie pole).

10.5. Zniesienie

Jeśli maszerująca Armia ma **co najmniej 5** Oddziałów i wejdzie na pole, na którym znajduje się **dokładnie 1** wrogi Oddział bez Dowódcy, wówczas wrogi Oddział zostaje automatycznie wyeliminowany, bez żadnych strat dla maszerującej Armii. Zniesienie nie jest uznawane za Bitwę, stąd nie używamy Kart Bitewnych. Armia może normalnie kontynuować marsz bez utraty Punktów Ruchu. Nie ma ograniczenia, ile razy maszerująca Armia może przeprowadzić Zniesienie (poza ogólnym ograniczeniem długości przemarszu).

Zniesienie dotyczy wyłącznie Armii z **5 i więcej** Oddziałami wkraczającej na pole z **dokładnie 1** wrogim Oddziałem. Nie można Znieść **2 lub więcej** wrogich Oddziałów.

10.6. Przełęcze i Cieśniny

Ruch przez Przełęcze (alpejskie i niealpejskie) oraz Przeprawa przez Cieśniny wymaga użycia **2** (zamiast **1**) Punktów Ruchu.

10.6.1. STRATY W PRZEŁĘCZACH: Za każdym razem, kiedy Armia maszeruje przez Przełęcz, musi wykonać Rzut na Straty (21.1.2.) po jej przekroczeniu.

10.6.1.1. Rzut na Straty w Przełęczach niealpejskich otrzymuje modyfikator **-2**.

10.6.1.2. Rzut na Straty w Przełęczach alpejskich nie ma żadnego modyfikatora.

10.6.2. CIEŚNINY: Przeprawa przez Cieśninę Mesyńską jest dozwolona tylko wtedy, gdy gracz aktywny kontroluje pole z którego rozpoczyna Przeprawę.

Uwaga:

W poprzednich wydaniach konieczne było kontrolowanie obu Miast Regium i Messana, aby przekroczyć tą Cieśninę.

Obaj gracze mogą użyć Transportu Morskiego pomiędzy tymi Portami. Ruch przez Cieśninę Sardyńską jest dozwolony bez ograniczeń.

10.6.3. INNE EFEKTY: Przechwytywanie (12.), Unikanie Bitwy (13.), Odwrot (16.) oraz Ucieczka (15.) są zabronione przez Przełęcze (obu rodzajów) i Cieśniny.

10.7. Miasta a ruch

Miasta są swoistymi polami w polach. Dowódcy oraz Oddziały mogą znajdować się wewnątrz albo na zewnątrz murów Miasta. Dopuszczalna liczba Oddziałów wewnątrz murów Miasta jest ograniczona; Rzym i Kartagina mogą pomieścić do 5 Oddziałów, a wszystkie inne Miasta mogą pomieścić do 2 Oddziałów. Oddziały i Dowódcy mogą być rozdzieleni: część może być wewnątrz murów, a reszta na zewnątrz. Aby zaznaczyć, które Oddziały są wewnątrz murów należy położyć je pod znacznikiem Miasta. Te Oddziały, które są na znaczniku Miasta, są poza murami. Aby zaznaczyć, że Dowódca jest wewnątrz murów, można ustawić go obok znacznika Miasta. Oddziały znajdujące się na zewnątrz murów Miasta zatrzymują ruch wrogiej Armii, w przeciwieństwie do Oddziałów znajdujących się wewnątrz murów. Przemieszczanie Dowódców lub Oddziałów z/do Miasta jest dopuszczalne tylko w następujących sytuacjach:

GRACZ AKTYWNY: Poprzez normalny ruch (zagranie Karty Strategii) podczas Rundy gracza. Wejście w obręb murów Miasta jest zazwyczaj ostatnim krokiem maszerującej Armii (10.2.).

GRACZ NIEAKTYWNY: Jeśli wroga Armia wejdzie na pole z **nie** Obleganym Miastem, na którym znajdują się Dowódcy lub Oddziały gracza nieaktywnego, to wówczas może on zadeklarować, które Oddziały i/lub Dowódcy znajdują się wewnątrz Miasta, a które na zewnątrz murów. Decyzja ta może być zmieniana, za każdym razem kiedy wroga Armia wejdzie na takie pole.

10.8. Łączenie Armii

Aktywny Dowódca może w każdej chwili przyłączyć do siebie innego Dowódcę o równej lub niższej randze (z Oddziałami lub bez) i kontynuować przemarsz.

Przyłączony Dowódca musi zostać Podwładnym na czas tego ruchu. Dowódca wyższy rangą nie może być w ten sposób przyłączony. Jeśli Dowódca kończy swój ruch na polu zawierającym innego Dowódcę, wyższego rangą, wówczas aktywny Dowódca zostaje Podwładnym. Jeśli Dowódca kończy swój ruch na polu zawierającym innego Dowódcę równego rangą, wówczas aktywny Dowódca zostaje Głównodowodzącym, a pozostali Dowódcy stają się jego Podwładnymi. Dowódca kończący swój ruch jako Głównodowodzący Armią zostaje nim aż kolejna aktywacja zmieni dowodzenie.

10.9. Dzielenie Armii

Maszerująca Armia może w każdej chwili zostawić Podwładnego (z Oddziałami lub bez) na polu, na którym się znajduje. Podwładny, który jest na karcie Głównodowodzącego może zostać aktywowany i odmaszerować z taką liczbą Oddziałów dotychczasowej Armii, jaką gracz uzna za stosowne (Wyjątek: 18.1.). Umieść Podwładnego na mapie na polu, z którego rozpoczyna on ruch. Podwładny staje się Głównodowodzącym nowej Armii i może zabrać ze sobą innych Dowódców, o ile nie posiadają oni wyższej rangi. Podwładny, który oddziela się i wykonuje ruch, liczy się jako jeden aktywowany Dowódca (tzn. aktywacja Podwładnego nie pozwala na równoczesny ruch dotychczasowego Głównodowodzącego).

PRZYKŁAD:

W scenariuszu Hannibal, Hannibal razem z Podwładnymi Gisgo i Mago wyrusza z Saguntum przez Dertosa, Tarraco, Emporiae do Narbo. Gracz kartagiński zdecydował zostawić (wydzielić) Gisgo i Mago (z Oddziałami) w Dertosa i Tarraco. Mógł także zostawić Podwładnych bez Oddziałów.

10.10. Dowódcy usunięci z mapy

Dowódca musi zostać usunięty z mapy, jeśli wroga Armia wejdzie na pole zajmowane przez Dowódcę bez własnych Oddziałów. Dowódca musi zostać usunięty także wtedy, gdy wszystkie towarzyszące mu Oddziały zostały wyeliminowane po Rzucie Kością Ucieczki, w wyniku Strat na trasie Ucieczki lub w Transporcie Morskim. Dowódca nie jest usuwany z planszy, jeśli wszystkie towarzyszące mu Oddziały zostały wyeliminowane w wyniku Strat w Szeregach zgodnie z Tabelą Strat (Attrition Table) lub przez Wydarzenie #60 *Sztormy na morzu* albo w efekcie Strat Bitewnych.

Usunięty Dowódca nie może wrócić na planszę aż do następnej Fazy Uzupelnień (5.1.).

WYJĄTKI:

W scenariuszu *Hannibal*, jeżeli **Scipio Africanus** ma zostać usunięty z mapy, to wówczas jest on usuwany z gry (odkładany do pudełka).

Jeśli **Hannibal** ma zostać usunięty z mapy, wówczas jest on usuwany z gry, odkładany do pudełka. Dodatkowo, grający Kartaginą musi natychmiast usunąć z mapy 5 własnych, zwykłych PC (nie mogą to być Miasta, ani Plemiona). Jest to dodatkowa strata polityczna poza normalnymi konsekwencjami wynikającymi z ewentualnej bitwy zakończonej śmiercią Hannibala.

10.11. Ograniczenia dotyczące Kart Kampanii

a) Jeśli została zagrana Karta *Kampanii*, to można aktywować więcej niż jednego Dowódcę (zwykle z Oddziałami, czyli Armie).

b) Aktywowany Dowódca musi zakończyć swój ruch i rozstrzygnąć Bitwę zanim kolejny Dowódca zostanie aktywowany.

c) Oddział (**1 lub więcej**) lub Podwładny przemieszczający się z jednym Dowódcą podczas Kampanii, mogą być również przemieszczani przez innego Dowódcę w czasie tej samej Kampanii, pod warunkiem, że żaden Oddział ani żaden Dowódca nie przemieści się o więcej niż 4 pola (Wyjątek: Nero, 24.1.).

d) Jeśli Armia wzięła udział w Bitwie, Oblężeniu czy Pacyfikacji, albo cofa się 1 pole w celu uniknięcia Przechwycenia (12.5.), albo wykonała nieudaną próbę Pościgu (13.4.), to wówczas uznaje się, że wszystkie Oddziały i Dowódcy z tej Armii wykorzystali już swój limit Punktów Ruchu i nie mogą zostać przemieszczeni przez innego Dowódcę podczas tej Kampanii.

e) Wydarzenie *Kampania* nie pozwala na wielokrotne aktywowanie tego samego Dowódcy.

f) **OBŁĘŻENIA I PACYFIKACJE:** Wydarzenie *Kampania* nie może być wykorzystane do prowadzenia więcej niż jednego Oblężenia czy Pacyfikacji przeciwko temu samemu Miastu albo Plemieniu. Można jednak użyć jej w celu wydania Bitwy obrońcom takiego pola (aktywując jednego Dowódcę), a następnie dokonać Oblężenia Miasta albo Pacyfikacji Plemienia znajdującego się na tym polu (aktywując w tym celu innego Dowódcę).

11

TRANSPORT MORSKI

11.1. Procedura

Dowódca (z Oddziałami lub bez) może wykonać ruch pomiędzy jednym polem z Portem a drugim Portem używając Transportu Morskiego. Zgrupowania (Oddziały bez Dowódcy) nie mogą korzystać z Transportu Morskiego.

Transport Morski jest możliwy tylko po zagraniu karty z 3 OP lub Karty *Kampanii* (karty te mają w lewym górnym rogu symbol Okrętu).

Transport Morski wymaga użycia 3 Punktów Ruchu.

PRZECHWYTYWANIE NA LĄDZIE

12.1. Zasady ogólne

Przechwytywanie jest specjalnym rodzajem ruchu pozwalającym nieaktywnej Armii na przemieszczenie się o 1 pole w trakcie ruchu Dowódcy przeciwnika i przerwanie ruchu wrogiej Armii. Przechwycenie zmusza poruszającą się Armię do cofnięcia się o 1 pole (12.5.) albo do pozostania na polu i przyjęcia Bitwy (14.). Jeśli nieaktywna Armia składa się z więcej niż 10 Oddziałów, to tylko jej część złożona z maksymalnie 10 Oddziałów może podjąć próbę Przechwycenia.

12.2. Kiedy można Przechwytywać?

Armia gracza nieaktywnego może próbować Przechwycić wrogą Armię lub Dowódcę, które wkraczą (podczas ruchu lub Transportu Morskiego) na pole przyległe do pola zajmowanego przez taką Armię, o ile nie znajdują się na nim żadne inne (poza maszerującymi) wrogie Oddziały. Armia może podejmować próbę Przechwycenia za każdym razem, gdy powyższe warunki zostaną spełnione (np. jeśli wroga Armia próbuje obejść twoją Armię, możesz Przechwytywać na każdym sąsiednim polu, na którym nie było wrogich Oddziałów).



PRZYKŁAD:

Scipio Africanus maszeruje w celu zaatakowania Gisco. Kiedy Scipio wkracza na pole „A”, zarówno Hannibal, jak i Gisco mogą podjąć próby Przechwycenia go. Kiedy Scipio wchodzi na pole z Gisco, to Gisco nie może Przechwytywać, ale mogą to uczynić Hannibal i Mago.

12.3. Ograniczenia Przechwytywania

Nie można Przechwytywać na polu zawierającym wrogie Oddziały (1 lub więcej), które nie uczestniczą w ruchu.

Nie można przechwytywać przez Przełęcz (dowolnego typu) ani przez Cieśninę.

Przechwytywać można wyłącznie jednostki aktywnego gracza wykonujące ruch. Nie można Przechwytywać Armii, która próbuje Uniknąć Bitwy (13.1.), wykonać Odwrót (16.) albo Uciec (15.). Niedopuszczalne jest także Przechwytywanie innych Przechwytywających.

12.4. Rzut na Przechwytywanie

Aby Przechwycić wskaż Dowódcę i Oddziały, które w tej próbie uczestniczą i wykonaj Rzut kością. Zmodyfikuj wynik Rzutu o +1, jeśli pole na które wykonywana jest próba Przechwycenia, zawiera wrogi żeton PC oraz nie ma na nim twoich Oddziałów. Jeśli zmodyfikowany wynik Rzutu jest **mniejszy lub równy** Wartości Bitewnej Głównodowodzącego twojej Armii, to próba Przechwycenia jest udana i musisz przemieścić Dowódcę wraz z Oddziałami biorącymi udział w próbie Przechwycenia na to pole. W Bitwie rozgrywanej po udanej próbie Przechwycenia, gracz Przechwytywany otrzymuje 1 dodatkową Kartę Bitewną (oddaje to efekt zaskoczenia). Maksymalna liczba dodatkowych Kart Bitewnych, które można otrzymać na skutek udanego Przechwycenia to 1, nawet jeśli kilku Armiom się to udało.

Aktywny gracz nadal jest atakującym w takiej Bitwie i będzie zagrywał jako pierwszy Kartę Bitewną w nadchodzącej Bitwie.

12.5. Cofanie się o 1 pole

Przechwycona Armia nie musi przyjmować Bitwy; w zamian może się cofnąć o 1 pole (na to, z którego przyszła) i zakończyć swój ruch. Jeżeli Armia cofa się przez Przełęcz musi raz jeszcze ponieść Straty, czyli ponownie wykonać Rzut kością na Straty. Jeśli Armia cofa się po Transporcie Morskim, to musi ona wrócić do Portu zaokrętowania. Jeśli z Transportu Morskiego korzystał gracz bez Supremacji (11.5.), to musi on ponownie wykonać Rzut Kością Morską i sprawdzić Straty. Jeśli wynikiem jest Powrót (Return), to wówczas ten gracz nie może się cofnąć, musi pozostać na tym polu, na którym został Przechwycony i przyjąć Bitwę. Jeśli Armia cofnęła się na pole z wrogim Miastem albo Plemieniem, to może nadal podjąć próbę Oblężenia czy Pacyfikacji na tym polu.

12.6. Wielokrotne Przechwytywanie

Możesz wykonać więcej niż 1 próbę Przechwytywania na tym samym polu, jeśli kilka twoich Armii znajduje się na polach przyległych do pola, na które właśnie wkroczyła wroga Armia. W takim przypadku, wszystkie próby Przechwycenia muszą być zadeklarowane przed sprawdzeniem powodzenia którejkolwiek z nich, a przeciwnik może poczekać aż wszystkie zostaną rozstrzygnięte zanim zdecyduje on o cofnięciu

się czy przyjęciu Bitwy. Jeśli powiodła się **więcej niż 1** próba Przechwycenia, to wówczas Armie są przemieszczane na docelowe pole, pod dowództwem jednego z Dowódców, a aktywny gracz musi zdecydować czy cofa się o **1** pole (12.5.), czy przyjmuje Bitwę. W przypadku, gdy Przechwytywanie udało się kilku Dowódcom o tej samej randze, gracz przechwytyjący decyduje, który z nich będzie Głównodowodzącym.

12.7. Przechwytywanie a Podwładni

Możesz wydzielić do Przechwytywania część swojej Armii (pod dowództwem Podwładnego albo Głównodowodzącego). Musisz zdecydować, który Dowódca oraz ile Oddziałów będzie wykonywać próbę Przechwytywania. Z danego pola może zostać wykonana tylko **1** próba Przechwytywania (tzn. nie można podzielić własnej Armii i dokonać np. 3 prób przechwytywania – przez Głównodowodzącego i jego Podwładnych – w nadziei, że przynajmniej jedna z tych prób się powiedzie). Jeśli Podwładny wykonuje Przechwytywanie, to zostaje Głównodowodzącym Przechwytyjących Oddziałów, a Głównodowodzący musi zostać z **co najmniej 1** Oddziałem (Konsulowie z **co najmniej 5** Oddziałami (18.1.)).

12.8. Przechwytywanie a Miasta

Armia znajdująca się wewnątrz murów Miasta może przechwytywać Armie na sąsiednich polach, jeśli nie ma wrogich Oddziałów na zewnątrz murów Miasta.

Jeśli jednak gracz przechwytyuje Armię, która wchodzi na pole z Miastem, to należy rozegrać Bitwę, chyba że wszystkie Oddziały schronią się za murami Miasta. Armia cofająca się o **1** pole nie może zostawić żadnych Oddziałów za murami Miasta. Chociaż Miasto jest uznawane za pole wewnątrz pola, to Armia znajdująca się wewnątrz murów Miasta nie może Przechwytywać Armii, która wkracza na pole z Miastem. Nie jest również możliwe Przechwytywanie przez Armię znajdującą się wewnątrz murów Miasta Armii, która opuszcza pole z Miastem.

12.9. Przechwytywanie a Zniesienie

Zniesienie rozstrzygane jest po próbach Przechwytywania, zatem Przechwytywana Armia może zapobiec Zniesieniu (i zniszczeniu własnych Oddziałów).

12.10. Nieudane próby Przechwytywania a Unikanie Bitew

Jeśli Armii nie powiodła się próba Przechwycenia, nie może ona próbować Uniknięcia Bitwy (13.) z maszerującą Armią (która była obiektem nieudanej próby Przechwycenia) – ale tylko podczas bieżącej Rundy (zagranej Karty). Armia, której nie powiodła się próba Przechwycenia, może bez ograniczeń próbować Przechwytywać inne Armie, może także próbować Uniknięcia Bitwy przeciwko innym Armiom (w sytuacji, gdy gracz aktywny zagrał Kartę *Kampanii*).

13

UNIKANIE BITWY I POŚCIG

13.1. Unikanie Bitwy

Ta opcja jest dostępna wyłącznie dla gracza nieaktywnego. Jeśli wroga Armia wejdzie na pole z twoją Armią albo Dowódcą bez Oddziałów, to możesz próbować Uniknąć Bitwy. Aby określić, czy próba jest udana wykonaj Rzut kością. Jeśli wynik Rzutu jest **mniej niż lub równy** Wartości Bitewnej twojego Dowódcy, to Uniknięcie Bitwy się powiodło. Udana Uniknięcie Bitwy pozwala ci przemieścić twoją Armię lub Dowódców z tego pola na jedno z sąsiadujących pól (sprawdź ograniczenia poniżej). Jeśli wynik Rzutu kością jest wyższy niż Wartość Bitewna Dowódcy, to Armia pozostaje na tym polu i dochodzi do Bitwy. Ponadto Armia, której nie udało się Uniknąć Bitwy otrzymuje o **1** Kartę Bitewną (BC) mniej (co odpowiada spadkowi morale po nieudanym manewrze). Dowódcy bez Oddziałów, którym nie udało się Uniknąć muszą zostać usunięci z planszy (10.10.).

13.2. Ograniczenia w Unikaniu Bitwy

Uniknięcia Bitwy może próbować Armia licząca maksymalnie **10** Oddziałów. Jeśli na polu znajdowała się większa liczba Oddziałów niż **10**, to wszystkie

nadliczbowe Oddziały muszą pozostać na tym polu. Armie i Dowódcy, którym nie powiodła się próba Przechwytywania, nie mogą Unikać Bitwy z tą samą Armią w bieżącej Rundzie (12.10.). Armia lub Dowódca Unikający Bitwy podlegają poniższym ograniczeniom:

- mogą pozostawić Oddziały lub Dowódców na tym polu (jeśli nie narusza to 18.1.),
- nie mogą przekraczać Przełęcz ani Cieśnin,
- nie mogą wejść na pole z Oddziałem lub PC przeciwnika,
- nie mogą wejść na pole, z którego wyszła wroga Armia,
- nie mogą wejść na pole nieprzyjaznego Plemienia.

13.3. Unikanie Bitwy a Podwładni

Twój Podwładny może Uniknąć Bitwy. W takim wypadku Głównodowodzący musi pozostać na tym polu z **co najmniej 1** Oddziałem (albo 5 Oddziałami w przypadku Konsula (18.1.)). W trakcie jednej Fazy Reakcji dozwolona jest tylko **1** próba Uniknięcia Bitwy, zatem zabronione jest dzielenie Armii i wyko-

nywanie Uniku na różne pola, jak również nie wolno wykonywać Uniku innym Dowódcą, jeśli wcześniejsza próba nie powiodła się innemu Dowódcy.

13.4. Pościg

W przypadku udanego Uniku wrogiej Armii, aktywny gracz może podjąć próbę kontynuacji ruchu (w celu Pościgu za wrogą Armią albo w innym kierunku). Dla określenia czy próba Pościgu jest udana, wykonaj Rzut kością. Jeśli wynik Rzutu jest **mniejszy lub równy** Wartości Bitewnej twojego Dowódcy, to Armia może kontynuować ruch. Jeśli jednak twój Dowódca już wyczerpał limit 4 Punktów Ruchu (albo 6 w przypadku użycia Karty *Forsozwany Marsz albo zdolności Nero*) albo wynik Rzutu jest większy od Wartości Bitewnej Dowódcy, to Armia musi pozostać na tym polu. Jeśli twoja Armia wykonuje Pościg za Armią, która Uniknęła Bitwy, to przeciwnik może ponownie próbować Uniknąć Bitwy, a ty możesz próbować kontynuować Pościg. Sytuacja taka może trwać, aż próba Uniknięcia Bitwy nie powiedzie się albo twój Dowódca wyczerpie limit Punktów Ruchu.

13.5. Unikanie Bitwy a Miasta

Armia znajdująca się na polu z Miastem, ale na zewnątrz murów ma dwie opcje. Gracz może zdecydować, że Armia chowa się za murami albo pozostaje na zewnątrz murów i próbuje Uniknąć Bitwy. Pierwsza opcja nie spowolni ruchu wrogiej Armii, ale druga może ją zatrzymać (jeśli próba Uniknięcia Bitwy się powiedzie, a próba Pościgu będzie nieudana). Jeśli uda się Uniknąć Bitwy, to Armia znajdująca się na polu z Miastem może wkroczyć do Miasta, jeśli je kontroluje. Gracz aktywny musi wykonać udany Rzut na Pościg, aby kontynuować swój ruch.

13.6. Oblężenie/Pacyfikacja a Pościg

Armia, której nie udało się próba Pościgu, ale zakończyła swój ruch na polu z Miastem albo Plemieniem, może nadal wykonać próbę Oblężenia albo Pacyfikacji na tym polu (20.).

14

BITWY

Do Bitwy dochodzi, gdy gracz wkracza Armią na pole z wrogimi Oddziałami, a te Oddziały nie podjęły, nie mogą podjąć albo podjęły nieudaną próbę Uniknięcia Bitwy. Bitwa wymusza zatrzymanie i oznacza zakończenie ruchu Armii.



Karta Bitewna

14.1. Karty Bitewne (BC)

Bitwy są rozstrzygane z użyciem Kart Bitewnych (BC). W Zasadach Gry określenie „Karta Bitewna” będzie skracane jako **BC**.

Wykaz kart w Talii Kart Bitewnych

- 12 Atak Czołowy (Frontal Assault)
- 9 Atak z Lewej (Flank Left)
- 9 Atak z Prawej (Flank Right)
- 8 Rozpoznanie (Probe)
- 6 Podwójne Oskrzydlenie (Double Envelopment)
- 4 Odwód (Reserve)

Każdy z graczy otrzymuje na początku Bitwy Karty Bitewne (BC) według poniższych zasad:

- tyle BC ile wynosi Wartość Bitewna Dowódcy (jeśli uczestniczy on w Bitwie)
- 1 BC za każdy własny Oddział biorący udział w Bitwie
- dokładnie 1 BC w przypadku udanego Przechwycenia wrogiej Armii (12.4.)
- 1 **mniej** BC dla broniącego się, jeśli nie udało się Uniknąć Bitwy (13.1.)
- dodatkowe BC za sojuszników (14.2.), jeśli w Bitwie uczestniczy Dowódca (14.3.)
- 1 BC, jeśli na polu, na którym toczy się Bitwa, jest przyjazne Plemię (20.8)
- 2 BC dla Rzymu, jeśli Bitwa toczy się w Prowincji LATIUM (14.4.)

Limit 20 Kart Bitewnych: Niezależnie od innych czynników, maksymalna liczba BC jaką otrzymuje gracz (przed rozstrzygnięciem możliwej redukcji na skutek Szarzy Słoni) to 20 Kart. Nie dobiera się Kart powyżej limitu.

Po zakończeniu Bitwy **wszystkie Karty Bitewne** należy przetasować i przygotować Talię do kolejnych Bitew.

14.2. Sojusznicy

14.2.1. Gracze otrzymują dodatkowe BC za posiadanie sojuszników. Gracz zdobywa sojuszników przez Kontrolę Polityczną Prowincji (określaną w momencie rozpoczęcia Bitwy).

14.2.2. Każda Prowincja jest warta 1 BC, z wyjątkiem NUMIDIA MAIOR oraz MINOR, które są warte 2 BC. Sojusznicy mają ograniczoną dostępność.

14.2.3. DOSTĘPNOŚĆ SOJUSZNIKÓW

14.2.3.1. Sojusznicy w **Afryce, Iberii** oraz **Italii** są dostępni w każdej Prowincji danego Regionu. Zwróć uwagę, że **Afryka, Iberia** i **Italia** są na mapie wyróżnione kolorem.

14.2.3.2. Sojusznicy na Sycylii są dostępni w obydwu Prowincjach wyspy (SICILIA oraz SYRACUSAE).

14.2.3.3. Sojusznicy w niezależnych Prowincjach (BALEARES, CORSICA/SARDINIA, GALLIA TRANSALPINA, MASSILIA, LIGURIA oraz, jeśli włączona do gry, MAURETANIA) nie są dostępni poza tymi Prowincjami.

PRZYKŁAD 1:

Kartagina kontroluje 3 Prowincje w Iberii, a Rzym tylko 1 Prowincję. Niezależnie od tego, na którym polu w Iberii rozgrywa się Bitwa, grający Kartaginą otrzyma 3 BC za sojuszników, a grający Rzymem otrzyma 1 BC za sojuszników.

PRZYKŁAD 2:

Bitwa ma miejsce w Afryce. Kartagina kontroluje Prowincje CARTHAGO oraz LIBYA, zaś Rzym kontroluje Prowincję NUMIDIA MAIOR. W tej sytuacji każdy z graczy otrzyma 2 BC za sojuszników.

PRZYKŁAD 3:

Bitwa ma miejsce na Sycylii, która nie jest częścią regionu Italia. Kontrolujący Prowincję SICILIA otrzyma 1 BC za sojuszników, a kontrolujący SYRACUSAE otrzyma 1 BC za sojuszników. W tej Bitwie inni sojusznicy nie są dostępni.

PRZYKŁAD 4:

Bitwa ma miejsce w Prowincji CORSICA/SARDINIA. Kontrolujący Prowincję CORSICA/SARDINIA otrzyma 1 BC za sojuszników. W tej Bitwie inni sojusznicy nie są dostępni.

14.3. Ograniczenia dotyczące sojuszników

14.3.1. **DOWÓDCY:** Dodatkowe BC za sojuszników możesz otrzymać **tylko wtedy**, gdy w bitwie bierze udział twój Dowódca. Jeśli w tej samej Prowincji albo regionie ma miejsce więcej Bitew po zagraneniu Wydarzenia *Kampania*, to we wszystkich Bitwach przyznawane są dodatkowe BC za sojuszników – pod warunkiem, że w każdej Bitwie masz swojego Dowódcę.

14.3.2. **ITALSCY SOJUSZNIKI:** Grający Rzymem nie może otrzymać **więcej niż 2 BC** za sojuszników w **Italii**.

PRZYKŁAD:

W scenariuszu Hannibal gracz kartagiński kontroluje Prowincje GALLIA CISALPINA oraz LUCANIA. Gracz rzymski kontroluje CAMPANIA, SAMNIUM oraz ETRURIA. Żadna ze stron nie kontroluje Prowincji APULIA. Obie strony otrzymują po 2 dodatkowe BC za sojuszników.

14.4. Milicja

Rzym zawsze otrzymuje 2 dodatkowe BC jeśli Bitwa toczy się w Prowincji LATIUM (to są dodatkowe BC, niezależne od ewentualnych BC za Italskich sojuszników). Ta milicja jest dostępna nawet, jeśli nie ma Dowódcy w Rzymie.

14.5. Sekwencja rozstrzygnięcia Bitwy

Gracz aktywny rozpoczyna jako atakujący, a nieaktywny gracz jako obrońca. Każda Bitwa jest rozstrzygnięta niezależnie, zatem gracz atakujący i obrońca mogą się zamieniać rolami w poszczególnych Bitwach (w istocie nawet pomiędzy rundami Bitwy). Przygotowania do Bitwy należy przeprowadzić według poniższego schematu:

14.5.1. Rzut na Zmianę Dowódcy (18.2.).

14.5.2. Atakujący zagrywa Karty Strategii związane z Bitwą.

14.5.3. Obrońca zagrywa Karty Strategii związane z Bitwą.

14.5.4. Deklaracja Szarży Słoni (17.) i Rzut na Szarżę, chyba że natychmiast (jeszcze przed Rzutem) zostanie zagrane Wydarzenie #42 *Słonie wpadają w szal*. W scenariuszu *Hamilcar* odejmij 2 od wyniku Rzutu, jeśli na planszy jest znacznik *Zapomnianych Taktyk (Forgotten Tactics)*.

14.5.5. Rozdaj BC, odkryj karty ujawnione przez Wydarzenie #20 *Szpieg w obozie* i rozpocznij Bitwę.

Niektóre Karty Strategii mogą być zagrywane w czasie Bitwy. Sprawdź szczegóły dotyczące ich działania i warunków poprawnego użycia.

14.6. Runda Bitwy

Bitwa jest rozstrzygnięta w Rundach. W każdej Rundzie, najpierw atakujący zagrywa BC, a następnie obrońca musi zagrać BC, która pasuje (14.7.) do BC zagranej przez atakującego. Jeśli obrońca nie może lub nie chce zagrać pasującej BC, to wówczas przegrywa on Bitwę. Jeśli BC zagrana przez obrońcę pasuje do BC zagranej przez atakującego, to musi zostać rozegrana następna Runda Bitwy. Gracze rozgrywają Rundy do czasu, aż jeden z nich wygra Bitwę.

14.7. Dopasowanie do BC zagranej przez atakującego

Karta zagrana przez obrońcę pasuje do BC zagranej przez atakującego, gdy jest ona dokładnie tego samego typu. I tak Atak Czołowy pasuje do Ataku Czołowego, Rozpoznanie pasuje do Rozpoznania itd.

PORADA BITEWNA: Jeśli jesteś atakującym, to zazwyczaj najlepiej jest zagrywać te Karty, których masz najwięcej. Talia Kart Bitewnych ma tylko 48 kart, więc jeśli masz dużo BC danego typu, to Twój przeciwnik prawdopodobnie będzie miał ich mało. Sprawdź Wykaz kart w Tali Kart Bitewnych (14.1.).

14.8. Kontrataki

14.8.1. Po każdej Rundzie Bitwy obrońca może podjąć próbę Kontrataku, jeśli w Bitwie uczestniczy jego Dowódca. Jeśli Kontratak się powiedzie, to będzie on atakującym w następnej Rundzie, a dotychczasowy atakujący będzie obrońcą.

Aby wykonać Kontratak, obrońca wykonuje Rzut kością.

Jeśli wynik Rzutu jest **mniejszy lub równy** Wartości Bitewnej jego Dowódcy, to przejmuje on inicjatywę i zostaje atakującym.

Jeśli wynik Rzutu jest **większy** od Wartości Bitewnej jego Dowódcy, to Kontratak się nie powiódł i pozostaje on obrońcą w następnej Rundzie.

14.8.2. WYJĄTKOWA KARTA PODWÓJNE OSKRZYDLENIE: Jeśli atakujący zagrał BC Podwójne Oskrzydlenie (Double Envelopment), a obrońca zagrał pasującą BC, to wówczas obrońca może automatycznie (choć nie jest to obowiązkowe) przejąć inicjatywę i zostać atakującym.

Podwójne oskrzydlenie było trudnym w realizacji i ryzykownym manewrem.

UWAGA: Jest to jedyna możliwość, aby Zgrupowanie (Oddziały bez Dowódcy) przejęło inicjatywę i stało się atakującym.

14.9. Karty Odwodów

W Talii BC są 4 Karty Odwodów (Reserve). Te Karty są jokerami, które mogą być użyte jako każdy z pięciu pozostałych typów BC (Atak Czołowy, Atak z Lewej, Atak z Prawej, Rozpoznanie, Podwójne Oskrzydlenie). Karta Odwodów może zostać zagrana zarówno przez atakującego, jak i obrońcę (w celu dopasowania się do innej BC). Jeśli atakujący zagrywa kartę Odwodów (Reserve), to musi ogłosić jaki typ BC ona reprezentuje. Oznacza to, że skutki zagrania tej karty są takie same, jakby została zagrana normalna BC tego typu (np. Karta Odwodów (Reserve) użyta jako Podwójne Oskrzydlenie (Double Envelopment) skutkuje możliwością utratą inicjatywy w Bitwie, jeśli przeciwnik zagrał pasującą BC).

14.10. Jak wygrać Bitwę

14.10.1. Atakujący wygrywa, jeśli obrońca nie chce lub nie może zagrać pasującej BC.

14.10.2. Obrońca wygrywa, jeśli atakujący nie ma na początku Rundy żadnych BC (nawet, jeśli obrońca także ich nie ma). Jest to powód, dla którego obrońca może zrezygnować z przeprowadzenia Kontraktaku!

14.11. Straty Bitewne

14.11.1. Po wyłonieniu zwycięzcy, wykonuje on Rzut kością w celu ustalenia zgodnie z Tabelą Strat (Attrition Table) liczby Oddziałów utraconych w Bitwie przez obie strony.

14.11.2. Liczba BC zagryanych przez zwycięzcę wskazuje **kolumnę** Tabeli, z której należy odczytać wielkość Strat obu stron. Ostatnia Runda w Bitwie, w której obrońca nie zagrał pasującej BC jest również liczona jako pełna runda.

14.11.3. Wynik Rzutu określa **wiersz** Tabeli, a zatem wielkość Strat odczytuje się w kolumnie ustalonej wyżej.

Uwaga: Ponieważ liczba Rund Bitwy wpływa na wielkość Strat, w pewnych sytuacjach obrońca może świadomie zrezygnować z dopasowania BC i przegrać wcześniej. Taka taktyka jest zgodna z zasadami.

PRZYKŁAD:

Bitwa trwała 4 Rundy, a wynik Rzutu to 5. W rezultacie każdy z graczy traci 1 Oddział.

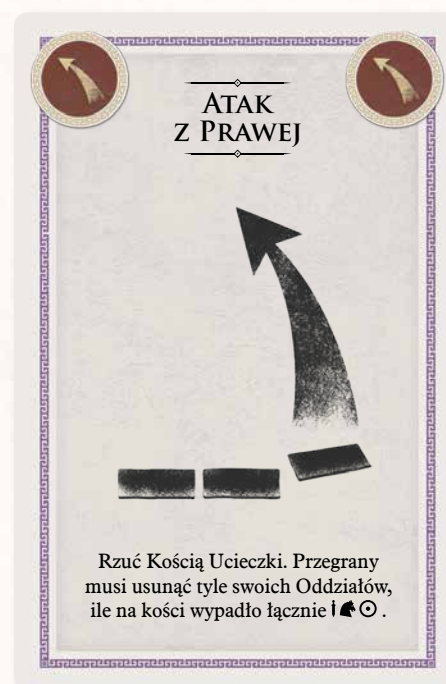
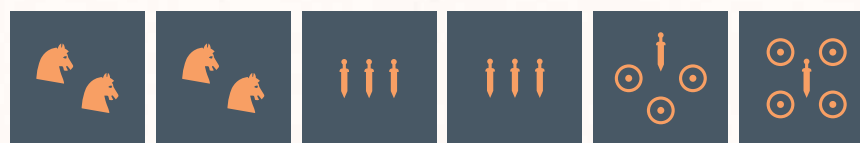
14.11.4. OBLICZANIE RUND: Nieudane próby Odwrotu (16.) nie są liczone jako Rundy. Zaleca się, aby zagrane BC były odkładane na oddzielne stosy, dzięki czemu będzie można łatwo określić ile Rund zostało rozegranych podczas Bitwy.

14.12. Straty podczas Ucieczki

Poza Stratami w Bitwie, przegrany zwykle traci Oddziały określone wynikiem Rzutu Kością Ucieczki. Po każdej Bitwie zwycięzca, niezależnie od liczby Oddziałów utraconych w wyniku Strat bitewnych, musi wykonać Rzut Kością Ucieczki i odczytać z ostatniej zagranej BC ile dodatkowych Oddziałów utraci przegrany. Mniejsza Kość jest używana, jeśli Armia przegranego przystąpiła do Bitwy z **4 lub mniej** Oddziałami. Większa Kość jest używana, jeśli Armia przegranego przystąpiła do Bitwy z **5 lub więcej** Oddziałami. Straty oznaczają utratę Oddziałów (nie mogą ich przejąć Sojusznicy czy Milicja - to są BC).

PRZYKŁAD:

Bitwa trwała 4 Rundy i najpierw gracze wykonują Rzut klasyczną kością, aby odczytać Straty w 4 kolumnie Tabeli i zastosować je do obu Armii. Wynik Rzutu to 3, zatem każdy gracz traci 1 Oddział. Armia przegranego przystąpiła do Bitwy z 5 Oddziałami, zatem kolejny Rzut wykonujemy większą Kością Ucieczki:



Bitwa została rozstrzygnięta po zagranieniu Karty Atak z Prawej.

Łatwo można określić straty przegranego.

14.12.1. STRATY WŚRÓD SŁONI: Jeśli w Armii przegranego znajdują się Oddziały Słoni, to pierwszym usuniętym Oddziałem musi być Oddział Słoni. Pozostałe Straty mogą zostać rozliczone przez usunięcie zwykłych Oddziałów. Zauważ, że gracz może stracić w Bitwie nawet 2 Oddziały Słoni, jeśli straci pierwszy taki Oddział po Rzucie 6 na Straty w Bitwie, a kolejny po Rzucie Kością Ucieczki.

14.12.2. WYKORZYSTANIE WSZYSTKICH BC: Jeśli ataku-

jący przegrał z powodu braku BC, to zwycięski obrońca odczytuje jego straty ze swojej ostatnio zagranej BC.

14.13. Konsekwencje Polityczne

Pokonany gracz musi teraz usunąć z mapy liczbę własnych, zwykłych PC (nie Miasta, ani Plemiona) równą połowie (zaokrąglając w dół) liczby Oddziałów utraconych na skutek Bitwy (łącznie Straty bitewne, po Rzucie Kością Ucieczki oraz podczas Ucieczki). Przegrany sam wybiera, które spośród własnych, zwykłych PC usunie z planszy.

PRZYKŁAD:

Jeśli przegrany w Bitwie utracił 3 Oddziały, to musi usunąć z planszy 1 zwykły PC. Jeśli przegrany utracił 1 Oddział, to nie musi usuwać PC. Usuwane PC zwykle

są wybierane z mniej ważnych rejonów. Te rejonny są pod słabszą kontrolą gracza, a przez to łatwiej dojdzie tam do buntu.

14.14. Kapitulacja

Jeśli w wyniku Bitwy przegrany nie jest w stanie usunąć z planszy wymaganej liczby PC (jako Konsekwencji Politycznych), to gracz ten natychmiast ogłasza kapitulację i tym samym przegrywa grę (23.3.).

15

UCIECZKA

15.1. Procedura Ucieczki

Po usunięciu z planszy Oddziałów utraconych w wyniku Bitwy oraz po Rzucie Kością Ucieczki, przegrany musi wycofać swoje Oddziały oraz ponieść Konsekwencje Polityczne swojej przegranej.

15.1.1. Przegrany musi wycofać swoje Oddziały na pole z jego PC, wolne od wrogich Oddziałów albo na pole zawierające więcej własnych Oddziałów niż Uciekające Oddziały.

15.1.2. Jeśli większa liczba pól spełnia powyższe warunki, to Ucieczka musi być wykonana na najbliższe możliwe pole (w przypadku kilku takich pól znajdujących się w jednakowej odległości od pola Bitwy wybór należy do gracza Uciekającego).

15.1.3. MINIMALIZACJA STRAT: Gracz może wybrać trasę Ucieczki albo pole które nie jest najbliższe, jeśli dzięki temu utraci mniej Oddziałów (15.3.), ale nie może naruszać to ograniczeń Ucieczki (15.2.).

15.1.4. Nie można zostawić żadnych Dowódców, ani Oddziałów podczas Ucieczki.

15.1.5. Po uwzględnieniu utraty Oddziałów podczas Ucieczki (15.3.) wszystkie własne Oddziały znajdujące się na polach trasy Ucieczki (jeśli nie są one liczniejsze od Uciekających Oddziałów) przyłączają się do Uciekających Oddziałów i stają się ich częścią.

15.1.6. Limit 10 poruszających się Oddziałów nie ma zastosowania w przypadku Ucieczki; każda liczba Oddziałów (niezależnie od tego, czy jest z nimi Dowódca), pokonana w Bitwie musi Uciekać.

15.1.7. Oddziały mogą Uciekać co najwyżej o 4 pola.

15.1.8. Ucieczka musi zakończyć się na polu z własnym PC, bez wrogich Oddziałów albo na polu zawierającym więcej własnych Oddziałów niż Uciekające Oddziały.

15.2. Ograniczenia podczas Ucieczki

a) Nie można Uciekać przez Przełęcz ani przez Cieśniny.

b) Nie można korzystać z Transportu Morskiego podczas Ucieczki. Jeśli pokonana Armia wyokrętowała się w tej Rundzie, na tym polu, gdzie odbyła się Bitwa, to zostaje w całości usunięta. Jeśli pole Bitwy zawiera Miasto kontrolowane przez gracza pokonanego w Bitwie, do której doszło na skutek Transportu Morskiego Armii wykonanego na to pole, zakłada się że pokonana Armia wpięrow wylądowała w porcie wewnątrz murów Miasta, a dopiero potem wymaszerowała do bitwy. Może ona zatem Uciec za mury Miasta. Wszystkie Oddziały nie mieszczące się wewnątrz murów Miasta muszą być usunięte.

c) Jeśli Uciekają Oddziały będące na początku Bitwy atakującymi, to muszą one najpierw wejść na pole, z którego wkroczyły do Bitwy.

d) Jeśli Uciekają Oddziały będące na początku Bitwy broniącymi się, to nie mogą one w żadnym momencie wejść na pole, z którego wkroczyły do Bitwy wojska atakujące.

e) Uciekające Oddziały nie mogą w trakcie Ucieczki wejść na pole, na którym rozegrała się Bitwa.

15.3. Straty podczas Ucieczki

15.3.1. Uciekające Oddziały tracą 1 dodatkowy Oddział za każde pole na trasie Ucieczki, zawierające wrogi PC albo wrogie Plemię.

15.3.2. Oddziały Uciekające na pole z wrogimi Oddziałami tracą dodatkowo tyle Oddziałów, ile jest wrogich Oddziałów na takim polu.

15.3.3. Uciekające Oddziały nie mogą zatrzymać się na polu z wrogimi Oddziałami.

15.3.4. Wrogi Dowódca bez Oddziałów nie ma wpływu na Ucieczkę i nie blokuje trasy Ucieczki (co więcej, taki Dowódca musi zostać usunięty z planszy, jeśli Uciekające Oddziały wejdą na jego pole).

15.3.5. Oddziały, które nie mogą Uciec, nie mają miejsca by Uciec albo muszą Uciekać więcej niż 4 pola zostają usunięte.

15.4. Ucieczka do Miasta

Uciekające Oddziały nie mogą Uciec do Oblężonego Miasta, z wyjątkiem Oddziałów robiących wycieczkę z takiego Miasta (20.6.). Uciekające Oddziały mogą Uciec do własnego, nieobleganego Miasta, jeśli Bitwa miała miejsce na

polu z Miastem. Jeśli Uciekających Oddziałów jest więcej niż może pomieścić Miasto, to wówczas Uciekające Oddziały mogą zostać podzielone na dwie grupy; jedną chowającą się za mury Miasta oraz drugą, Uciekającą inną trasą. Głównodowodzący oraz Podwładni mogą przyłączyć się do dowolnej z tych grup, mogą być również rozdzieleni (pod warunkiem, że nie naruszy to zasady 18.1.). Jest to jedyny przypadek, w którym Uciekające Oddziały mogą zostać rozdzielone.

16

ODWRÓT

16.1. Zasady ogólne

16.1.1. Odwrót jest sposobem na przerwanie Bitwy przez aktualnie atakującego gracza (który niekoniecznie musiał być atakującym na początku Bitwy). Aby wykonać Odwrót, aktualny atakujący musi poświęcić swoją okazję do zagrania BC i wykonać Rzut kością z wynikiem **mniejszym lub równym** Wartości Bitewnej Dowódcy atakującego (tylko Armie mogą próbować Odwrotu).

16.1.2. obrońca może powstrzymać Odwrót, wykonując Rzut kością z wynikiem **mniejszym lub równym** Wartości Bitewnej swojego Dowódcy (wykonanie Rzutu przez obrońcę nie jest obowiązkowe).

16.1.3. Jeżeli próba Odwrotu się nie powiodła albo obrońcy udało się powstrzymać Odwrót, to obrońca natychmiast decyduje, czy chce przejąć inicjatywę w Bitwie i stać się atakującym, czy też chce pozostać obrońcą.

16.1.4. Nie ma ograniczenia co do liczby prób Odwrotu podejmowanych w trakcie jednej Bitwy.

16.2. Udany Odwrót

16.2.1. Udany Odwrót kończy Bitwę i wymusza ruch Armii wykonującej

Odwrót na sąsiednie pole. (Wyjątek: Oddziały wykonujące wycieczkę z Oblężonego Miasta mogą schować się z powrotem do tego Miasta).

16.2.2. Straty w Bitwie ustalane są normalnie, ale nie używa się Kości Uciezki.

16.2.3. Udany Odwrót nie ma żadnych Konsekwencji Politycznych.

16.3. Ograniczenia podczas Odwrotu

a) Armia nie może się rozdzielać podczas Odwrotu.

b) Armia nie może wykonywać Odwrotu przez Przełęcz, Cieśniny ani Transportem Morskim.

c) Armia nie może wykonywać Odwrotu na pole zawierające wrogi Oddział lub PC.

d) Armia nie może wykonać Odwrotu na pole, z którego wrogie Oddziały wkroczyły do Bitwy. Jeśli Odwrót wykonuje gracz będący atakującym na początku Bitwy, to musi on wykonać Odwrót na pole, z którego wkroczył do Bitwy (nawet jeśli jest tam wrogi PC).

e) Nie można wykonać Odwrotu na pole z wrogim Plemieniem.

17


SŁONIE

Kartagińczycy wykorzystywali Słonie w Bitwach jako ofensywną broń przełamującą. Często sam widok szarżujących Słoni powodował złamanie szyków przeciwnika i paniczną ucieczkę jego wojsk. Niektórzy rzymscy Dowódcy znaleźli sposób na obronę przed Słoniami, a nawet na zwrócenie ich przeciwko właścicielom.

17.1. Otrzymywanie Słoni

W grze występują 4 kartagińskie żetony (łącznie 4 Oddziały) zawierające symbol Słoni. Zależnie od Scenariusza niektóre z nich rozpoczynają rozgrywkę na mapie, a pozostałe mogą się pojawić w Carthago po zagraniu Wydarzenia #12 *Zaciągi afrykańskie*. 4 żetony ze Słoniami są zamierzonym limitem, w żadnym momencie na planszy nie może być ich więcej.

17.2. Właściwości Słoni

Oddziały Słoni posiadają takie same właściwości jak zwykłe Oddziały (mogą używać Transportu Morskiego), ale dają grającemu Kartaginą możliwość wykonania specjalnego ataku (17.3.). Usuwając Oddziały z planszy na skutek Strat Bitewnych (14.11.) albo Strat w Szeregach (21.) gracz kartagiński może wybrać dowolny swój Oddział, chyba że w Tabeli Strat jest symbol , który wymusza usunięcie Oddziału Słoni. Kiedy usuwasz Oddziały w wyniku Ucieczki, to pierwszym usuwanym Oddziałem muszą być Słonie (14.12.1).

17.3. Słonie podczas Bitwy

Oddziały Słoni dają graczowi kartagińskiemu możliwość zmniejszenia liczby BC posiadanych przez Rzymian na początku Bitwy. Jeśli gracz karta-

giński ma Oddziały Słoni w czasie bitwy, to może zadeklarować Szarżę Słoni zanim obejrzy swoje BC.

17.3.1. Szarża Słoni jest udana, jeśli gracz kartagiński wykona Rzut kością, a wynik będzie **większy niż** Wartość Bitewna rzymskiego Dowódcy.

17.3.2. Jeśli wynik Rzutu jest **mniejszy lub równy** Wartości Bitewnej rzymskiego Dowódcy, to Szarża Słoni nie ma efektu (jednakże Oddziały Słoni nadal uczestniczą w Bitwie).

17.3.3. Jeśli rzymskie Oddziały są bez Dowódcy, Szarża Słoni jest nieudana przy wyniku Rzutu **równym 1** (lub mniej).

17.4. Udana Szarża Słoni

Jeśli Szarża Słoni się powiodła, to gracz rzymski musi losowo odrzucić tyle BC, ile Oddziałów Słoni uczestniczyło w Szarży.

17.5. Szał Słoni

Jeśli wynik Rzutu wynosi **1**, to gracz kartagiński musi losowo odrzucić **1 BC** (niezależnie od liczby Oddziałów Słoni uczestniczących w Szarży). Kartagińskie wojska były zaznajomione ze Słoniami, w związku z czym lepiej radziły sobie z przejściową utratą kontroli nad tymi zwierzętami.

18

KONSULOWIE I ARMIE KONSULARNE

Historycznie, dwaj rzymscy Konsulowie nie mieli władzy nad sobą nawzajem. Każdy z nich otrzymywał dowództwo nad mniej więcej równą częścią wojsk, a to powodowało istotne problemy, kiedy powstawała potrzeba ich połączenia. Często stosowano więc taki podział dowodzenia połączonej armii, że jeden konsul dowodził nią jednego dnia, a drugi następnego dnia.

18.1. Armie Konsularne

Rzymska Armia zawierająca jednego lub dwóch Konsulów jest nazywana Armią Konsularną. Grający Rzymem nie może nigdy dobrowolnie podjąć akcji, która doprowadziłaby do pozostawienia Konsula lub Armii Konsularnej z **mniej niż 5** Oddziałami. Oznacza to, że Armia Konsularna musi się składać z **więcej niż 5** Oddziałów, aby mogła zostawić Oddziały, na polu które opuszcza. Oznacza to także, że jeśli obaj Konsulowie są na jednym polu, to nie mogą się rozdzielić, dopóki Armia Konsularna liczy **mniej niż 10** Oddziałów. Armia Konsularna, która liczy **mniej niż 5** Oddziałów nie ponosi żadnych dodatkowych konsekwencji podczas Strat w Szeregach, Bitwy, Ucieczki (taka Armia nadal może wykonać przemarsz, atakować, prowadzić oblężenie itp.). Jeśli Armia Konsularna ma **mniej niż 5** Oddziałów, to nie może ona zostawiać na mijanych polach żadnych Oddziałów dopóki jej liczebność nie wzrośnie powyżej 5 Oddziałów.

18.2. Rzut na Zmianę Dowódcy

18.2.1. Jeśli obaj Konsulowie są w tej samej Armii Konsularnej, to gracz rzymski może wybrać, który z Konsulów będzie Głównodowodzącym; drugi będzie jego Podwładnym.

18.2.2. Jeśli Armia Konsularna z oboma Konsulami wkracza do Bitwy jako atakująca, to gracz kartagiński **może** wykonać Rzut na Zmianę Dowódcy.

18.2.3. Jeśli Armia kartagińska zaatakuje taką Armię, to wówczas **musi** zostać wykonany Rzut na Zmianę Dowództwa.

18.2.4. PROCEDURA: Wykonaj Rzut kością. Jeśli wynik Rzutu to **1-3**, to wówczas nic się nie zmienia; jeśli wynik Rzutu to **4-6**, to wówczas Konsulowie Głównodowodzący i Podwładny zamieniają się rolami.

PRZYKŁAD:

Konsulowie Marcellus oraz Varro są na jednym polu. Gracz rzymski wyznacza Mar-

cellusa jako Głównodowodzącego i aktywuje Armię. Armia rusza, aby wydać Bitwę. Zanim zostaną rozdane Karty Bitewne (BC) gracz kartagiński decyduje się wykonać Rzut na Zmianę Dowódcy i uzyskuje wynik 5. Ten wynik oznacza, że Konsulowie zamieniają się rolami, zatem Varro będzie Głównodowodzącym Armią w czasie tej Bitwy.

18.3. Prokonsulowie i Konsulowie

Konsul ma wyższą rangę niż Prokonsul i za każdym razem, gdy Prokonsul kończy swój ruch na polu, na którym znajduje się już Konsul, to zostaje on Podwładnym tego Konsula. Niezależnie od powyższego, Armia Prokonsula

może być liczniejsza od Armii Konsularnej i może przejść przez pole z Armią Konsularną liczącą **co najmniej 5 Oddziałów** bez żadnych ograniczeń. Jeżeli jednak Armia Prokonsula wejdzie na pole, na którym znajduje się Armia Konsularna licząca **mniej niż 5 Oddziałów**, to musi ona zakończyć ruch albo pozostawić na tym polu tyle Oddziałów, aby Armia Konsularna liczyła wymagane 5 Oddziałów. Prokonsul, który zaczyna swoją rundę na polu z Armią Konsularną, może być aktywowany i odłączony od Armii Konsularnej z **co najwyżej 10 Oddziałami** albo może pozostać na polu z dowolną liczbą Oddziałów (o ile nie naruszy to zasady 18.1.).

19

KONTROLA POLITYCZNA

19.1. Kontrola Polityczna

19.1.1. Gracze zdobywają Kontrolę nad polem oraz Kontrolę nad Prowincją poprzez umieszczanie żetonów PC. Gracz kontroluje pole, jeśli ma na nim swój żeton PC.

19.1.2. Gracz kontroluje Prowincję, jeśli kontroluje większość pól w tej Prowincji (kontrolowanie większej liczby pól niż przeciwnik nie jest więc wystarczające, aby kontrolować Prowincję).

PRZYKŁAD:

Gracz powinien kontrolować co najmniej 4 pola w Prowincji LIBYA, aby kontrolować całą Prowincję.

19.1.3. Pole zawierające PC pozostaje pod kontrolą gracza nawet wtedy, gdy na tym polu znajduje się wrogi Dowódca lub Oddział.

19.1.4. Aby zaznaczyć Kontrolę Polityczną nad daną Prowincją, należy umieścić PC na odpowiednim polu na Torze Prowincji,

19.2. Umieszczanie i odwracanie żetonów PC

Można zagrać Karty Strategii, aby umieścić na planszy żetony PC. Wartość OP zagranej Karty Strategii określa, ile żetonów PC można umieścić na planszy.

19.2.1. Możesz umieścić żeton PC na dowolnym pustym polu bez wrogich Oddziałów i PC.

19.2.2. Możesz również odwrócić żeton PC przeciwnika na swoją stronę, jeśli na tym polu jest twój Oddział (**1 lub więcej**).

19.3. Właściwości żetonów PC

- Żetony PC nie spowalniają, ani nie zatrzymują ruchu Dowódców ani Armii.
- Przechwytywanie na pole zawierające wrogi żeton PC bez własnych Oddziałów na takim polu jest trudniejsze (12.4.).
- Nie możesz Unikać Bitwy na pole zawierające żeton PC przeciwnika (13.2.).
- Ucieczka musi zakończyć się na polu zawierającym przyjazny żeton PC bez wrogich Oddziałów (15.1.1.) albo na polu zawierającym więcej własnych Oddziałów niż liczbą Oddziały Uciekające (15.1.1.).

e) Armia, która Ucieka przez pole z wrogim żetonem PC, traci 1 dodatkowy Oddział (15.3.1.).

f) Armia nie może wykonać Odwrotu na pole z żetonem PC przeciwnika (16.3.c).

g) Oddziały znajdujące się na polach z żetonami PC przeciwnika na koniec Tury, ponoszą Straty Zimowe (21.1.1.).

19.4. Usuwanie izolowanych żetonów PC

Podczas Fazy Izolacji, każdy gracz (sprawdź w zasadach Scenariusza, kto zaczyna), musi usunąć te zwykłe żetony PC (oprócz Miast i Plemion), które są izolowane.

19.4.1. Żeton PC jest izolowany, jeśli nie można poprowadzić trasy do: własnego Oddziału, lub przyjaznego Plemienia, lub kontrolowanego przez siebie Portu, lub kontrolowanego przez siebie Miasta (nie ma znaczenia czy jest ono Oblegane).

19.4.2. Taka trasa nie może: przekraczać Przełęczy (dowolnego typu), ani przechodzić przez pole z wrogim żetonem PC (chyba, że to pole zawiera własny Oddział), ani przechodzić przez pole z wrogim Oddziałem (chyba, że to pole zawiera własny żeton PC).

19.4.3. Trasa może prowadzić przez puste pola.

PRZYKŁAD:

Rzymskie żetony PC na polach A i B są izolowane, ponieważ nie można poprowadzić trasy do pola D przez Przełęcz, ani przez pole z wrogim Oddziałem, ani przez pole z wrogim Plemieniem. Rzymski PC na polu C nie jest izolowany, ponieważ można poprowadzić trasę do rzymskiego Oddziału na polu E. Wszystkie kartagińskie PC mogą mieć poprowadzoną trasę do kontrolowanego przez Kartaginę Portu. Rzymski Oddział nie ma żadnego wpływu na kartagiński PC na polu E.



OBLEGANIE I PACYFIKACJA

Miasta i Plemiona są szczególnymi żetonami Kontroli Politycznej, które są trudniejsze do odwrócenia. Jedynym sposobem odwrócenia znacznika Miasta jest przeprowadzenie udanego Oblężenia przeciwko niemu albo zagranie Karty Wydarzenia mającego taki efekt. Jedynym sposobem odwrócenia (usunięcia) znacznika Plemienia jest przeprowadzenie udanej jego Pacyfikacji.



Kolor Kości używanej podczas Oblężania



Liczba Oddziałów, które mogą znaleźć się wewnątrz murów Miasta

20.1. Procedura Oblężania i Pacyfikacji

20.1.1. Oblężenie oraz Pacyfikacja to wieloturowe procesy, podczas których Armia próbuje zgromadzić 3 Punkty Oblężenia (Siege Points) przeciwko Miastu lub Plemieniu. Zdobyte Punkty Oblężenia należy zaznaczyć za pomocą Znaczników Oblężenia.



Znacznik Oblężenia o wartości 1 Punktu Oblężenia

20.1.2. Dowolny Aktywowany Dowódca, który kończy swój ruch na polu z wrogiem Miastem albo Plemieniem, na którym są **co najmniej 3** własne Oddziały (znajdujące się tam wcześniej lub przybyłe z tym Dowódcą) może przeprowadzić 1 próbę Oblężenia albo Pacyfikacji (1 Rzut Kością Oblężania) na takim polu, pod warunkiem, że w tej Rundzie nie uczestniczył w Bitwie.

20.1.3. Gracz wykonuje Rzut Kością Oblężania, a wynik należy odczytać w Tabeli Oblężania i Pacyfikacji (Siege / Subjugation) pokazanej poniżej.

3 SIEGE / SUBJUGATION	
Roman player uses Red Die & Carthaginian player uses White Die (unless otherwise shown on the counter).	
	Gain 1 Siege Point
	Besieging army loses 1 CU
PRIORITY EFFECTS:	
	If the die result and the city counter both show this symbol, then the besieging army loses 1 CU
	Gain 2 Siege Points (available only to Marcellus)
Priority effects supersede non-priority effects.	



Jeśli Marcellus Oblęga po zagranii Karty Kampanii i używa Czerwonej Kości Oblężania, to wynik Rzutu należy rozumieć jako .

Jeśli Marcellus Oblęga po zagranii Karty Kampanii i używa Czerwonej Kości Oblężania, to wynik Rzutu należy rozumieć jako .

Jeśli Kartagińczycy używają swoich Maszyn Oblężniczych, to anulują działanie Rezultatów Specjalnych, zatem wynik Rzutu należy rozumieć jako .

Uwaga:

Rezultaty Specjalne pojawiają się rzadko. W rzeczywistości jeden z nich dotyczy Oblężania Miast Roma oraz Syracusae, a drugi udziału w Oblężeniu Dowódcy Marcellusa. Te dwa rezultaty dotyczą zdobycia Punktu Oblężenia albo utraty Oddziału i są one rozpatrywane w pierwszej kolejności. Efekty łączą się, dlatego wynik oznacza utratę 1 Oddziału i zdobycie Punktu Oblężenia.

Rezultaty Specjalne mają pierwszeństwo, zatem jeśli Oblęgane Miasto ma symbol , a wynik Rzutu to , to należy go rozumieć jako .



20.1.4. Nieaktywowane Zgrupowanie (Oddziały bez Dowódcy) znajdujące się na polu z Miastem albo Plemieniem jest uznawane za podtrzymujące Oblężenie albo Pacyfikację, ale oczywiście nie może wykonać Rzutu Kością Oblężania.

20.1.5. Można podjąć tylko 1 próbę Oblężania danego Miasta albo Pacyfikacji danego Plemienia po zagranii 1 Karty Strategii (np. Karta Kampanii nie daje prawa do podjęcia dodatkowych prób Oblężania tego samego Miasta albo Pacyfikowania tego samego Plemienia). **Wyjątek:** Zdolność specjalna Scypiona Afrykańskiego.

20.2. Podwładni a Oblężenia/Pacyfikacje

Podwładny może być wydzielony z 3 Oddziałami z Oblęgającej/Pacyfikującej Armii, aby podjąć próbę Oblężania/Pacyfikacji bez aktywowania Głównodowodzącego, przez zwykłe ogłoszenie, że Podwładny podejmuje próbę Oblężenia/Pacyfikacji. Ten Podwładny jest uważany za tymczasowo dowodzącego tymi Oddziałami i w związku z tym może korzystać ze swoich Zdolności Specjalnych. Jeśli taka sytuacja ma miejsce po zagranii Wydarzenia Kampania, to tylko 3 Oddziały (albo 5 Oddziałów w przypadku Konsula) oraz akty-

wowany Podwładny są uznawani za jednostki, które wykonały już ruch. Pozostałe Oddziały oraz Dowódcy na tym polu mogą być wykorzystane do innych działań w związku z zagranem Wydarzenia *Kampania*.

20.3. Status Oblężenia

Miasto nie jest uznawane za Oblegane dopóki nie będzie oznaczone co najmniej 1 Punktem Oblężenia, niezależnie od liczby podejmowanych prób Oblężenia, czy liczby wrogich Oddziałów na polu Miasta.

20.4. Ograniczenia dotyczące Oblężonych Oddziałów i Dowódców

Oblegane Miasto nie może otrzymywać Uzupełnień, a Oblężony Dowódca nie może dokonywać Zaciągu nowych Oddziałów (8.2.). Oblężona Armia, ani Dowódca nie mogą opuścić Miasta przy użyciu Transportu Morskiego. Nie jest również możliwe wyokrętowanie Armii czy Dowódcy bezpośrednio do Oblężonego Miasta (można jednak ją wyokrętować na zewnątrz murów). Oblężona Armia może wyjść poza obręb murów (zrobić wycieczkę) inicjując bitwę z Oblegającymi Oddziałami. Jeśli to nastąpi, Bitwa oraz zasady przyznawania Kart Bitewnych są rozstrzygane normalnie.

20.5. Przerwanie Oblężenia albo Pacyfikacji

Oblężenie lub Pacyfikacja kończą się natychmiast, jeśli na polu na którym znajduje się Miasto lub Plemię nie ma już żadnych wrogich Oddziałów. Należy wówczas usunąć z tego pola wszystkie zebrane Punkty Oblężenia. Samo zmniejszenie liczebności Oblegającej lub Pacyfikującej Armii poniżej 3 Oddziałów nie przerywa Pacyfikacji czy Oblężenia.

20.6. Odsiecz a Oblężone Oddziały

Jeśli wyślesz Armię, aby zaatakowała Oddziały Oblegające Miasto, to możesz

w takiej Bitwie dołączyć do niej Oddziały znajdujące się wewnątrz tego Miasta. Kiedy Oddziały z Obleganego Miasta atakują Oblegającą Armię albo przyłączają się do takiego ataku, to taką akcję nazywamy wycieczką. Straty w Bitwie mogą ponieść zarówno Armia idąca z odsieczą, jak i Oddziały z Miasta wykonujące wycieczkę – decyzja należy do gracza zarządzającego tymi Oddziałami. Jeśli w Obleganym Mieście jest Dowódca, to kiedy dochodzi do wycieczki, a Dowódca Armii idącej z odsieczą ma taką samą rangę, to gracz może wybrać, który z nich będzie Głównodowodzącym. Jeśli jednak nie dochodzi do wycieczki, to Dowódca z Miasta nie bierze udziału w Bitwie. Jedynie Dowódcy i Oddziały, które wykonywały wycieczkę, mogą Uciec za mury Miasta.

20.7. Zakończenie Oblężenia lub Pacyfikacji

Jeśli zebrzesz 3 Punkty Oblężenia, to odwróć znacznik Miasta na swoją stronę i usuń Punkty Oblężenia. Wszystkie wrogie Oddziały oraz Dowódcy wewnątrz Miasta są usuwani z planszy.

Jeśli zebrzesz 3 Punkty Oblężenia przeciwko Plemieniu, to usuń znacznik Plemienia i zastąp go własnym żetonem PC. Spacyfikowane Plemię nie może wrócić do gry. Jeśli przeciwnik przejmie kontrolę nad takim polem, to wówczas żeton PC należy odwrócić na jego stronę.

20.8. Plemiona przyjazne Kartaginie

Zależnie od scenariusza niektóre Plemiona mogą rozpocząć grę jako przyjazne Kartaginie. Gracz kartagiński może uważać te Plemiona za przyjazne PC pod każdym względem (łącznie z kontrolowaniem Prowincji, możliwością Ucieczki oraz izolowania rzymskich PC). Znaczniki Plemion działają także jako pola, przez które inne kartagińskie PC mogą poprowadzić trasę, aby uniknąć izolacji (19.4.1.). Ponadto dają Kartaginie dodatkową Kartę Bitewną, jeśli Bitwa (z lub bez kartagińskiego Dowódcy) rozgrywa się na polu Plemienia.

21

STRATY W SZEREGACH

21.1. Kiedy Oddziały ponoszą Straty

21.1.1. STRATY ZIMOWE: Podczas Fazy Strat Zimowych wszystkie Oddziały (z Dowódcami lub bez) znajdujące się na polach zawierających wrogie PC albo wrogie Plemiona doznają Strat. UWAGA AUTORA: Gracze, których Oddziały prowadzą Oblężenie powinni być świadomi, że ich Oddziały są na polach z wrogimi PC i będą ponosić Straty Zimowe, jeśli pozostaną tam do końca Tury.

21.1.2. STRATY W PRZEŁĘCZACH: Za każdym razem, gdy Armia przekracza Przełęcz (dowolnego typu) ponosi Straty. Sprawdź w Tabeli Strat (Attrition Table) jakich modyfikatorów użyć podczas Rzutu kością.

21.1.3. WYDARZENIA: Straty są wywoływane przez zagranie Kart Strategii (np. *Wrogie plemiona*, *Dezercja Najemników*, *Epidemia*, *Sztormy*, *Zaraza*).

21.2. Procedura

Gracz wykonuje Rzut kością (dla każdego pola czy Wydarzenia niezależnie) i sprawdza wynik w Tabeli Strat (Attrition Table). Liczbę usuwanych Oddziałów należy odczytać w kolumnie odpowiadającej początkowej liczbie Oddziałów oraz w wierszu odpowiadającym zmodyfikowanemu wynikowi Rzutu. Dowódcy nigdy nie podlegają efektom Strat (nawet jeśli w wyniku Strat został usunięty ostatni towarzyszący im Oddział).

21.3. Wrogie Plemiona

W przypadku Oddziałów zaatakowanych przez *Wrogie Plemiona* (Wydarzenia #7, #8), ich liczebność nie ma znaczenia. Użyj kolumny oznaczonej „Hostile Tribes” w Tabeli Strat.

FAZA SPRAWDZENIA ZWYCIĘSTWA

22.1. Procedura

Podczas Fazy Sprawdzenia Zwycięstwa, gracze liczą ile kontrolują Prowincji znaczących politycznie. Wszystkie Prowincje są znaczące politycznie oprócz GALLIA TRANSALPINA, MASSILIA, LIGURIA, BALEARES I MAURETANIA (Prowincja opcjonalna). Za kontrolowanie każdej politycznie znaczącej Prowincji gracz otrzymuje 1 Punkt Polityczny.

22.2. Konsekwencje Polityczne na koniec Tury

Po podliczeniu Punktów Politycznych należy porównać sumy. Jeśli jeden z graczy ma mniej Punktów Politycznych niż drugi, to musi on natychmiast usunąć z planszy tyle zwykłych, własnych PC (nie Miasta, ani Plemiona) ile wynosi różnica.

PRZYKŁAD:

Gracz rzymski ma 9 Punktów Politycznych, a gracz kartagiński ma ich 7, zatem gracz kartagiński musi usunąć z planszy swoje 2 PC.

22.3. Kapitulacja

Jeśli gracz nie ma tylu PC, ile musi usunąć na skutek Konsekwencji Politycznych, to jego państwo Kapitułuje, a gra natychmiast kończy się jego przegraną.

22.4. Koniec gry

Gracz, który ma łącznie więcej Punktów Politycznych podczas ostatniej Fazy Sprawdzenia Zwycięstwa wygrywa grę. W przypadku remisu zwycięzcę wskazują zasady Scenariusza. W przypadku remisu w scenariuszu *Hannibal*, wygrywa gracz kartagiński. W przypadku remisu w scenariuszu *Hamilcar*, wygrywa gracz rzymski.

NAGŁE ZWYCIĘSTWO

Każdy gracz może wygrać poprzez Nagłe Zwycięstwo, co natychmiast kończy grę.

23.1. Gracz rzymski odnosi Nagłe Zwycięstwo, jeśli kontroluje Carthago.

23.2.1 Gracz kartagiński odnosi Nagłe Zwycięstwo, jeżeli kontroluje Roma.

23.2.2 Gracz kartagiński odnosi także Nagłe Zwycięstwo, jeśli podczas Fazy Sprawdzenia Zwycięstwa kontroluje wszystkie Prowincje w **Italii** oprócz Prowincji LATIUM.

23.3. Gracz odnosi Nagłe Zwycięstwo, jeśli jego przeciwnik musiał Kapitułować (14.14. lub 22.3.).

ZDOLNOŚCI SPECJALNE DOWÓDCÓW

Każdy Dowódca ma swoją Zdolność Specjalną opisaną na jego Karcie Dowódcy. Zdolność Specjalna Dowódcy może być używana tylko wtedy, gdy jest on Głównodowodzącym (nie może z nich korzystać Podwładny). Większość Zdolności Specjalnych jest łatwa do zrozumienia, ale Zdolności kilku Dowódców wymagają dodatkowych wyjaśnień:

24.1 Dowódcy ze Scenariusza *Hannibal*

Hanno: Hanno nie może opuszczać **Afryki**, ale może używać Transportu Morskiego pomiędzy afrykańskimi Portami. Aby skorzystać ze swej Zdolności Specjalnej, Hanno musi mieć ze sobą Oddziały i nie wolno mu uczestniczyć w Bitwie w czasie aktualnej Rundy. Hanno może przeprowadzić **1 lub więcej** Zniesień i nadal może użyć swojej Zdolności Specjalnej na polu, na którym zakończył ruch.

Q. Fabius Maximus: Fabius nie może opuszczać **Italii**, ale może używać Transportu Morskiego pomiędzy italskimi Portami. Jeśli w całej **Italii** nie ma żadnego stosu liczącego **co najmniej 5** Oddziałów, to Fabius jest natychmiast umieszczany na dowolnym polu w **Italii**, gdzie są rzymskie Oddziały (nie musi to być największy stos). Jeśli nie ma żadnych rzymskich Oddziałów w **Italii**, to Fabius jest natychmiast umieszczany w Mieście Roma (nawet jeśli jest Oblegane).

M. Claudius Marcellus: Jego Zdolność nie dotyczy Pacyfikacji Plemion.

P. C. Scipio Africanus: Jego Zdolność nie dotyczy Pacyfikacji Plemion.

C. Claudius Nero: Może wykonać ruch o **6** pól podczas Wydarzenia *Kampania*. Nero może użyć swojej Zdolności Specjalnej w połączeniu z Transportem Morskim, co pozwala jego Armii wykonać ruch o **3** pola przed lub po Transporcie Morskim (dowolnie rozdzielone). Alternatywnie Nero może użyć Transportu Morskiego dwa razy w tej samej Rundzie, zużywając **3** Punkty Ruchu na każdy z nich.

C. Flaminius: Jego Zdolność nie dotyczy zapobiegania Odwrotowi (16.1.2.).

T. Sempronius Longus: Jego Zdolność nie dotyczy zapobiegania Odwrotowi (16.1.2.).

L. Aemilius Paullus: Jego Zdolność nie dotyczy zapobiegania Odwrotowi (16.1.2.).

WYJAŚNIENIA DZIAŁANIA KART STRATEGII OZNACZONYCH SYMBOLEM [R]

Poniżej znajdują się obszernie wyjaśnienia odnośnie Kart Strategii, szczególnie co do ich poprawnego użycia.

5 • Miejscowy przewodnik (Native Guide): Tylko Dowódcy z Wartością Strategiczną **1** albo **2** mogą użyć tej Karty Wydarzenia. Ten modyfikator łączy się z innymi modyfikatorami dla Przełęczu. Stąd ruch przez zwykłą Przełęcz będzie miał modyfikator **-5**. Jeśli Armia wykonuje ruch od razu przez **2** Przełęcze, to modyfikator stosuje się do obydwu.

7-8 • Wrogie plemiona (Hostile Tribes): Ta Karta może być zagrana przeciwko Oddziałom znajdującym się na jakimś polu albo wkraczającym na pole z dowolnej przyczyny (ruch, Unikanie Bitwy, Ucieczka czy Przechwytywanie).

9B • Filip V Macedoński zawiera pokój z Rzymem (Philip V of Macedon makes peace with Rome): Na początku gry odłóż tą Kartę na bok. Dodaj ją do Stosu Kart odrzuconych po zagranie Karty #9A jako Wydarzenie. Jeśli karta #9B zostanie zagrana jako Wydarzenie, to gracz kartagiński traci **1** Kartę Strategii (wybraną losowo), a Filip jest uznawany za znajdującego się w stanie pokoju z Rzymem. Modyfikator zostaje odrzucony, a Karta jest usuwana z gry, odkładana do pudełka. Usuń żeton PC z odpowiedniego pola Carthaginian Naval Movement Modifiers na planszy.

20 • Szpieg w obozie (Spy in Enemy Camp): Ujawnione Karty Bitewne przeciwnika muszą pozostać odsłonięte podczas Bitwy. Jeśli razem z tą Kartą zagra no również Wydarzenie *Dezercja sojuszników* (#59), to gracz, może wybrać jedną z odsłoniętych BC albo wylosować jedną z pozostałych na ręce przeciwnika BC.

28 • Italia skłania się ku Hannibalowi (Hannibal Charms Italy): Hannibal może usunąć rzymski żeton PC z pola, z którego zaczyna ruch, jeśli wyda 1 Punkt Ruchu. Efekty tego wydarzenia mogą być wykorzystane także na polu, na którym miało miejsce Zniesienie, albo gdzie rzymska Armia Uniknęła Bitwy.

30 • Kartagińskie maszyny oblężnicze (Carthaginian Siege Train): Machina Oblężnicza ma wszystkie właściwości kartagińskiego Oddziału, z tym wyjątkiem że nie ma wpływu na przebieg Bitwy. Machina Oblężnicza nie może przekraczać Przełęczy Alpejskich, ani używać Transportu Morskiego. Jeśli wrogi Oddział wejdzie na pole z Machiną Oblężniczą bez innych Oddziałów lub Machina Oblężnicza musi Uciekać, to wówczas jest ona usuwana z planszy. Gracz kartagiński może zagrać to Wydarzenie wielokrotnie, jednak może mieć tylko jedną Maszynę Oblężniczą w danej Armii. Jednostka ta nie wpływa na dopuszczalną liczebność Armii, zatem możliwy jest ruch Armii kartagińskiej złożonej z 10 Oddziałów oraz Machiny Oblężniczej. Jeśli Wydarzenie to zostało zagrane, gdy na planszy znajdują się już 4 Maszyny Oblężnicze, to Machina Oblężnicza może zostać przemieszczona do innej Armii.

32 • Dezercja Numidów (Numidian Allies Desert): Jeśli gracz kontroluje obie Prowincje: NUMIDIA MAIOR oraz MINOR, to traci on wszystkie 4 BC za tych Sojuszników.

41 • Zła pogoda (Bad Weather): To Wydarzenie może być zagrane nawet poza Bitwą. Jeśli Wydarzenie to zostało zagrane podczas Transportu Morskiego, to uznaje się, że Transport ten nie miał miejsca. Transportowane wojska wracają do Portu zaokrętowania i pozostają tam do końca Rundy. Zagraj natychmiast po tym, jak Twój przeciwnik wykonał Przemarsz, ale przed Bitwą. Wydarzenie to może być zagrane tylko przeciwko ruchowi, ale nie przeciwko Przechwytywaniu, Ucieczce, Unikaniu Bitwy itp. Karta ta musi być zagrana zanim przeciwnik wykonał jakikolwiek Rzut kością dotyczący Transportu Morskiego albo Strat w Przełęczach. Jeśli Wydarzenie to zostało zagrane przeciwko Armii przekraczającej Przełęcz albo Cieśninę, to Armia taka nie może przekroczyć Przełęczy, ani Cieśniny, jeśli używałaby do tego 3 albo 4 Punktu Ruchu.

ZŁA POGODA A KARTY KAMPANII: Jeśli Wydarzenie to zostało zagrane podczas Wydarzenia *Kampania* przeciwnika, to może być ono użyte tylko do ograniczenia ruchu jednej Armii i musi być zgłoszone zanim inna Armia wykona ruch w czasie tej samej Kampanii. Ponadto, Wydarzenie to ma wpływ jedynie na Dowódcę, a nie na Oddziały (tzn. jeśli Oddziały poruszały się z dwoma Dowódcami, to nadal mogą łącznie przemieścić się o 4 pola).

44-48 • Auxilia (Allied Auxiliaries): Te Oddziały muszą zostać umieszczone z Dowódcą w *Italii*, ale nie mogą zostać umieszczone w Mieście Roma, jeśli nie ma w nim Dowódcy.

51-52 • Epidemia i Zaraza (Epidemic and Pestilence): Gracz zagrywający Kartę wskazuje, która Armia wykona Rzut na Straty.

55 • Pojmany posłaniec (Messenger Intercepted): Sprawdź zasady opcjonalne użycia tej Karty.

57 • Hanno zdobywa posłuch (Hanno Counsels Carthage): Uzupełnienia kartagińskie mogą być rozmieszczone poza *Afryką*. Zasady Uzupełnień pozostają bez zmian. Karta wpływa tylko na ruch Armii.

58 • Kato zdobywa posłuch (Cato Counsels Rome): Rzymskie Uzupełnienia mogą być dodane Armiom w *Afryce*. Zasady Uzupełnień pozostają bez zmian. Karta wpływa tylko na ruch Armii.

59 • Dezercja sojuszników (Ally Deserts): Ta Karta może być zagrana zarówno przed, jak i w dowolnym momencie Bitwy (obaj gracze mogą sprawdzić jaka Karta została wybrana).

60 • Sztormy (Storms at Sea): Jeśli wszystkie Oddziały zatoną, to Dowódca wraca do Portu zaokrętowania.

63 • Forsowny marsz 3 (Force March 3):

Scenariusze *Hannibala*: Gracz może użyć tej Karty do wykonania Transportu Morskiego oraz ruchu o 3 pola lądem. Ta Karta może być także użyta do podwójnego Transportu Morskiego, każdy kosztem 3 Punktów Ruchu. Dozwolone jest pozostawienie albo podjęcie Oddziałów w czasie takiego ruchu.

Scenariusz *Hamilcar*: Gracz może użyć tej Karty do ruchu o 6 pól, ale tylko 3 Punkty Ruchu mogą być wydane na Transport Morski (!). Wyjątkiem jest Pulcher, który może użyć 4 Punktów Ruchu do Transportu Morskiego, a pozostałe do ruchu lądem.

64 • Rozejm (Truce): Podczas Rozejmu nie można Przechwytywać. Nie można podejmować prób Oblężenia, ale Oddziały mogą pozostać na polach z Miastami, aby podtrzymać Oblężenie (zachować zdobyte Punkty Oblężenia). Rozejm nie ma żadnego wpływu na Pacyfikację wrogich Plemion (można je Pacyfikować).

Niezależnie od tego w jaki sposób Karta *Rozejm* została zagrana (jako Wydarzenie, czy dla OP) czy odrzucona, Talia Kart Strategii musi zostać przetasowana na koniec Tury (tasowanie Talii nie przerywa Rozejmu).

W czasie Rozejmu Supremacja nie wpływa na Transport Morski, jedynie może być on zakłócony przez Wydarzenie #60 *Sztormy*.

Jeśli masz Oddziały na wrogim PC kiedy Rozejm zaczyna działać, to twoje Oddziały mogą tam pozostać. Wrogi PC z twoimi Oddziałami nie mogą być odwrócone, a Oddziały znajdujące się na takich polach na końcu Tury doznają Strat Zimowych.

KARTY, KTÓRE NIE PRZERYWAJĄ ROZEJMU: Karty Kontrwydarzeń (*Sztormy*, *Zła Pogoda* itp.) nie kończą Rozejmu. Zagrane Wydarzenia, które nie zadziały (np. *Auxilia*, kiedy nie ma Dowódcy w *Italii*, aby dodać mu Oddziały) nie przerywa Rozejmu. Wydarzenia, które powodują ruch Armii również nie przerywają Rozejmu.

Rozejm w Scenariuszu *Hamilcar*: Karta Rozejmu nie występuje w Talii dla tego Scenariusza, jednakże jeśli gracze chcą eksperymentować i dodać ją do Talii, to pozostałe Karty przerywające Rozejm zostały odpowiednio oznaczone.

66 & 83 • Karty Imperium (Imperium cards):

Scenariusze *Hannibala*: Tylko jedna Armia aktywowana tą Kartą może skorzystać z Transportu Morskiego, pod warunkiem że liczy ona **co najwyżej** 5 Oddziałów. To nie jest Karta *Kampanii*, dlatego Nero nie może użyć swojej Zdolności Specjalnej.

Scenariusz *Hamilcar*: Obaj Dowódcy aktywowani tą Kartą mogą skorzystać z Transportu Morskiego zgodnie z ogólnymi zasadami Scenariusza.

76 • Triumf (Triumph): Nie może zostać użyta do odwrócenia kartagińskich PC.

77 • Słonie wpadają w szal (Elephant Fear): Sprawdź zasady opcjonalne użycia tej Karty.

78 • Łupy wojenne (Spoils of War): Można odwrócić tylko zwykłe PC bez wrogich Oddziałów.

79 • Fenickie kłamstwa (Punic Faith): OP z anulowanej Karty nie będzie wliczane do Skarbcza Wojennego.



Znacznik Dyktatora

80 • Dyktator (Dictator): Dyktator przewyższa rangą wszystkich rzymskich Dowódców. Dyktator jest usuwany z plan-
szy na końcu Tury. Dyktator nie jest Kon-
sulem i jego Armii nie dotyczą wymagania
co do minimalnej liczby Oddziałów. Dykta-

tor może dołączyć do swojej Armii Oddziały z Armii Konsularnej, nawet jeśli spowoduje to, że Armia Konsularna będzie mniejsza niż 5 Oddziałów. Dyktator zawsze jest Głównodowodzącym w czasie Bitwy (nie wykonuje się Rzutu na Zmianę Dowódcy). Wielkość Armii Dyktatora podczas ruchu jest ograniczona do 10 Oddziałów. Oznacz Dyktatora kładąc znacznik Dyktatora na Karcie Do-
wódcy.

84 • Dobra wróżba (Good Omen): Możesz zagrać Kartę po wykonaniu Rzutu.

86 • Zajazd (Surprise Raids): Obydwa usuwane PC muszą sąsiadować z tym samym polem zawierającym twoje Oddziały. Usunąć można tylko zwykłe PC, bez wrogich Oddziałów.

88 • Zasadzka (Ambush): Zwiększenie Wartości Bitewnej twojego Dowódcy oznacza także otrzymanie 1 BC (albo 1 Karty Taktyki w Scenariuszu *Hamilcar*).

90 • Flamen Martialis: Usunięcie 2 PC, to akcja jednorazowa, wymagana tylko dla pierwszej aktywacji wybranego Dowódcy.

93 • Sztuka oblężnicza (Siege Engineers): To Wydarzenie jest aktywne przez cały czas trwania Oblężenia, chyba że Oblężenie nie zostanie podjęte. Umieść znacznik Machiny Oblężniczej jako przypomnienie tego ułatwienia.

94 • Hiero sojusznikiem Rzymu (Hiero Allies with Rome): Oczywiście wystarczy, żeby Armia rzymska była na polu Miasta Syracusae (poza murami). Oddziały kartagińskie wewnątrz Miasta są usuwane.

95 • Morscy sprzymierzeńcy (Socii Navales): Możesz umieścić 2 Gotowe Okręty, a potem użyć OP do Ruchu Floty wzdłuż jednego Szlaku. Użycie OP nie jest obowiązkowe.

101 • Okrutne Morze (Cruel Sea): Za każdy zatopiony Okręt w wyniku tego Wydarzenia usuń z Floty 1 Oddział oraz 1 Tabory.

103 • Program szkoleń morskich (Naval Training Program): OP tej Karty można dowolnie podzielić między budowę Okrętów (3 OP za Okręt), a ich Naprawę (1 OP za Okręt).

107 • Corvus: Może zostać zagrany w dowolnym momencie Rundy gracza podczas Bitwy Morskiej.

109 Rajd na port (Raid on Port) oraz 110 Mare Nostrum: Dotyczy także Miast.

KARTY UZUPEŁNIENIŃ ORAZ OBLĘŻONE MIASTA: Wszystkie Wydarzenia dodające Uzupelnienia na planszę (Auxilia itp.) podlegają tym samym ograniczeniom, co Uzupelnienia w Obleganych Miastach.

26

ZASADY OPCJONALNE

Jeśli chcesz dodać więcej realizmu do gry albo spróbować zasad opcjonalnych, poniżej proponujemy kilka do rozważenia. Można ich także użyć do wyrównania różnicy poziomu umiejętności graczy.

26.1. Dodatkowe Kart Strategii (Scenariusze *Hannibala*)

Jeśli chcesz wzbogacić rozgrywkę, dodaj Karty #65-74 do Talii Kart Strategii. Jeśli chcesz ją jeszcze bardziej urozmaicić, dodaj także Karty #75-91. Sprawdź w zasadach Scenariusza jak rozdzielać te dodatkowe Karty.

Gracze powinni uzgodnić między sobą, czy te dodatkowe Karty (te, bez ikony Słonia w lewym dolnym rogu Karty), należy traktować jako typu „**Usuń tą kartę z gry**”, które należy usunąć po zagraniu ich jako Wydarzenie.

26.1.1. Wariant: Pojmany posłaniec

Gdy zagrywasz tą Kartę (#55) jako Wydarzenie i zabierasz przeciwnikowi 1 z jego Kart, twój przeciwnik może zażądać, abyś natychmiast zagrał inną, swoją Kartę.

26.1.2. Wariant: Słonie wpadają w szal

Karta #77 może zastąpić Kartę #42. Tak miała ona wyglądać w nigdy nie wydanej wersji Hannibal II.

26.2. Dodatkowi Dowódcy (Scenariusze *Hannibala*)

26.2.1. Kartagiński Dowódca Bomilcar przybywa jako Uzupelnienie w 4 Turze. Bomilcar przybywa bez własnych Oddziałów i może być umieszczony na dowolnym polu z kartagińskim Oddziałem.

26.2.2. Aby dodać więcej historycznego smaczku zastosuj poniższe (podziękowania dla Andy'ego Daglisha):

a) *Poległ w boju: Usun z gry (odłóż do pudełka) Konsulów i Prokonsulów, których Armia została całkowicie zniszczona w Bitwie.*

b) *Wybory Konsula:*

Nie można ponownie wylosować na Konsula Dowódcy, który pełnił tę funkcję w poprzedniej Turze. Wyjątkiem jest Fabius.

c) *Przeznaczenie*

- *na początku Tury 5 usun z gry Gracchusa*
- *na początku Tury 6 usun z gry P. Scipio*
- *na początku Tury 7 usun z gry Marcellusa*
- *na początku Tury 8 usun z gry Flaccusa*
- *na początku Tury 9 usun z gry Fabiusa*

26.3. MAURETANIA (Scenariusze Hannibala)

Umieść znaczniki wrogich Plemion na wskazanych polach.

MAURETANIA jest wrogą Prowincją.

MAURETANIA jest oddzielnym Regionem.

MAURETANIA nie jest znaczącą politycznie Prowincją.

26.3.1. Słupy Herkulesa

Przekroczenie Cieśniny Gades - Abyła kosztuje tylko 1 Punkt Ruchu, jeśli kontrolujesz Gades.

26.3.2. Port Siga

Z tego Portu może korzystać (wplywać albo wypływać) Armia nie większa niż 5 Oddziałów.

26.4. Łatwiejsze umieszczanie i usuwanie PC

Armia składająca się z 3 lub więcej Oddziałów może usunąć zwykły, wrogi PC i umieścić własny w czasie ruchu. Trzeba zużyć 1 Punktu Ruchu, aby usunąć wrogi PC i kolejny 1 Punkt Ruchu, aby umieścić własny PC. Zatem, aby odwrócić wrogi PC na własną stronę należy zużyć 2 dodatkowe Punkty Ruchu.

26.5. Alternatywne Uzupełnienia (Scenariusze Hannibala)

26.5.1. Kartagińskie Uzupełnienia

Gracz Kartagiński otrzymuje do 4 Oddziałów na Turę – po 1 Oddziale za każde z 4 kartagińskich Miast (z wyjątkiem Saguntum), które wciąż są pod jego kontrolą (Oblężone Miasto wciąż generuje Uzupełnienia).

Uzupełnienia mogą być umieszczone:

- 1 Oddział musi być umieszczony w Carthago albo z dowolnym Dowódcą w **Afryce**.

- 2 Oddziały muszą być umieszczone w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.

- 1 Oddział może być umieszczony z dowolnym Dowódcą.

26.5.2. Rzymskie Uzupełnienia

Gracz Rzymski otrzymuje do 5 Oddziałów na Turę – po 1 Oddziale za każde z 5 rzymskich Miast w **Italii**, które wciąż są pod jego kontrolą (Oblężone Miasto wciąż generuje Uzupełnienia).

Uzupełnienia mogą być umieszczone w dowolnym, kontrolowanym przez Rzym, nieobleganym Mieście w **Italii** lub z dowolnym Dowódcą w **Italii**. Oddziały mogą być umieszczone na tym samym polu albo dowolnie podzielone. Do 2 Oddziałów (co najwyżej) może być umieszczonych z dowolnym rzymskim Dowódcą poza **Italiją**.

26.6. Alternatywne zasady Oblegania (Wariant Charlesa)

26.6.1. Wszystkie Miasta (za wyjątkiem Roma, Carthago, Syracusae, Carthago Nova oraz Gades) upadają po zdobyciu 2 (nie 3) Punktów Oblężenia.

26.6.2. Wykonaj Rzut Białą Kością Oblegania, jeśli:

- na polu sąsiadującym z Obleganym Miastem są wrogie Oddziały (nie mogą być Oblegane!) lub

- za murami Miasta są wrogie Oddziały

26.3.2. Po zakończonym sukcesem Oblężeniu, zwycięzca może zdecydować jaki będzie los Miasta:

- **ZŁUP PODBITE MIASTO**: Dodaj 2 Oddziały do Armii, która podbiła Miasto.

- **OKAŻ ŁASKĘ**: Odwróć na swoją stronę 2 najbliższe (odległość liczona w Punktach Ruchu) zwykłe PC bez wrogich Oddziałów. Jeśli więcej PC jest w takiej samej odległości, to zdobywca Miasta wybiera, które PC odwróci.

26.7. Oryginalny Hannibal

Jeśli chcesz grać według tradycyjnych zasad znanych z poprzednich dwóch wydań:

- nie używaj Prowincji **MAURETANIA**.

- nie używaj Dowódców: Bomilcar, Gracchus, Livius, Flaccus, Valerius oraz Crassus.

ŹRÓDŁA

27.1. Źródła podstawowe

Liwiusz
Polibiusz
Appian z Aleksandrii

27.2. Źródła dodatkowe

Bagnall, Nigel (1990). *The Punic Wars*. ISBN 0-312-34214-4.
Goldsworthy, Adrian (2003). *The Fall of Carthage: The Punic Wars 265-146BC*. ISBN 978-0304366422.
Lazenby, John Francis (1978). *Hannibal's War*. ISBN 978-0-8061-3004-0.
Lazenby, John Francis (1996). *The First Punic War*. ISBN 978-0804726740.
Lancel, Serge (1995). *Hannibal* (in French).
Polybius, *Histories*, Evelyn S. Shuckburgh (translator); London, New York. Macmillan (1889); Reprint Bloomington (1962).

Palmer, Robert E. A. (1997). *Rome and Carthage at Peace*. Stuttgart.
Barceló, Pedro A. (1988). *Karthago und die iberische Halbinsel vor den Barkiden: Studien zur karthagischen Präsenz im westlichen Mittelmeerraum von der Gründung von Ebusus bis zum Übergang Hamilkars nach Hispanien* (in German). Bonn. ISBN 3-7749-2354-X.

Ameling, Walter (1993). *Karthago: Studien zu Militär, Staat und Gesellschaft* (in German). Munich. ISBN 3-406-37490-5.

Zlattner, Max (1997). *Hannibals Geheimdienst im Zweiten Punischen Krieg* (in German). Konstanz. ISBN 3-87940-546-8.

Mahaney, W.C., 2008. "Hannibal's Odyssey, Environmental Background to the Alpine Invasion of Italia," Gorgias Press, Piscataway, N.J., 221 pp.

Dodge, Theodore Ayrault (1891). *Hannibal*. Reprinted by Da Capo Press, Cambridge, Mass. ISBN 0-306-81362-9

Notka od Wydawcy

Wydawnictwo PHALANX to spełnienie naszych marzeń.
Założyliśmy je w 2009 roku. Od tego czasu nasze gry zostały nagrodzone tytułem Polska Gra Roku oraz wyróżnione nominacją do Golden Geek Award.
Byliśmy zaszczytzeni mogąc przygotować nowe wydanie jednej z najlepszych, naszym zdaniem, gier. Dziękujemy za wsparcie!


Szczególne podziękowania dla Wojtka za wykonanie tego, monumentalnego wręcz, tłumaczenia.

JARO, WALDEK I MICHAŁ

Możesz nas znaleźć na:

 www.facebook.com/games.phalanx

 twitter.com/PhalanxGames

 www.instagram.com/phalanxgames

 boardgamegeek.com/boardgame/227460



Jak przechowywać figurki Dowódców.



PHALANX

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

www.phalanxgames.co.uk