

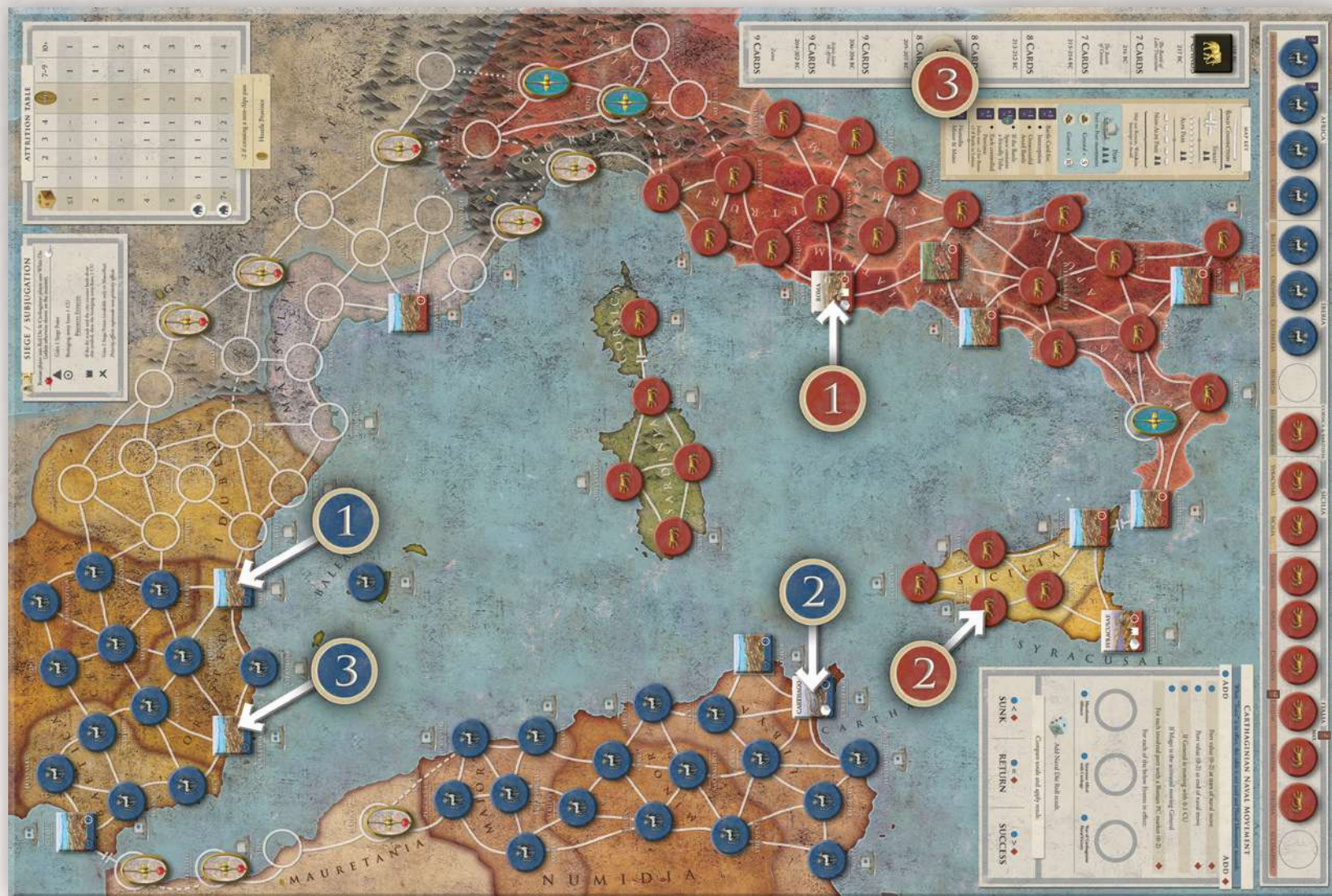
MARK SIMONITCH'S
HANNIBAL
&
HAMILCAR




KSIĘGA SCENARIUSZY

DRUGA WOJNA PUNICKA

218 – 201 P.N.E.



2.3. Komponenty Scenariusza

- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64. Karta #9A powinna być w Talii, natomiast Karta #9B przygotowana na boku, aby zastąpić #9A podczas rozgrywki.
- Odłóż do pudełka Dowódców, których Karty mają w lewym dolnym narożniku symbol .

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię 64 Kart Strategii i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 1 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ).

- 1 Konsul **Scipio** z 8 Oddziałami w Roma.
- 2 Konsul **Longus** z 8 Oddziałami w Agrigentum (SICILIA).
- 3 **Scipio Africanus** z 5 Oddziałami na Torze Tur na polu Turn 6.

- Odłóż pozostałych rzymskich Dowódców, będą mogli wejść do gry później jako Uzupełnienia (6.4.).

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

- 1 **Hannibal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Saguntum. Umieść Dowódców **Mago** oraz **H. Giso** na Karcie Hannibala.
- 2 **Hanno** z 4 Oddziałami w Carthago.
- 3 **Hasdrubal** z 2 Oddziałami w Carthago Nova.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 8 owalnych znaczników Plemion na polach o odpowiednich kolorach:
 - 5 neutralnych Plemion w Prowincjach GALLIA TRANSALPINA oraz LIGURIA.
 - 2 kartagińskie Plemiona w Prowincji GALLIA CISALPINA.
 - 1 kartagińskie Plemię w Prowincji LUCANIA.
- Umieść 3 znaczniki neutralnych Plemion w Prowincji MAURETANIA, jeśli używasz tego wariantu (26.3.).

6. Faza Uzupełnień (Pomiń tą Fazę w pierwszej Turze).

6.1. Kartagińskie Uzupełnienia

- 1 Oddział w Carthago albo z dowolnym Dowódcą w **Afryce**.
- Jeśli kontroluje Carthago Nova, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- Jeśli kontroluje Prowincję BAETICA, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.

- 1 Oddział na polu z dowolnym kartagińskim Dowódcą albo w Carthago albo w Carthago Nova.

6.1.1. Usunięci kartagińscy Dowódcy

- Jeśli są jacyś usunięci (10.10.) kartagińscy Dowódcy, to przywróć ich do gry po rozmieszczeniu Uzupełnień kartagińskich.
- Mogą zostać umieszczeni na dowolnym polu z kartagińskimi Oddziałami (1 lub więcej), które nie jest Oblegane.

6.2. Rzymskie Uzupełnienia

- Gracz rzymski otrzymuje co Turę 5 Oddziałów.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na polu z dowolnym rzymskim Dowódcą albo w Mieście Roma.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na jednym polu albo podzielone według uznania gracza.
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów musi zostać umieszczonych w **Italii**.
- Jeśli gracz rzymski nie posiada **żadnego** stosu złożonego z 5 lub więcej Oddziałów, to musi (jeśli możliwe) umieścić tyle swoich Uzupełnień na polu, aby utworzyć stos 5 Oddziałów (jest to ważne dla umieszczania Konsulów).

6.3. Ograniczenia w umieszczaniu

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Oddziały przybywające z Dowódcą Scipio Africanus (6.7.).

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

6.6. Prokonsul

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

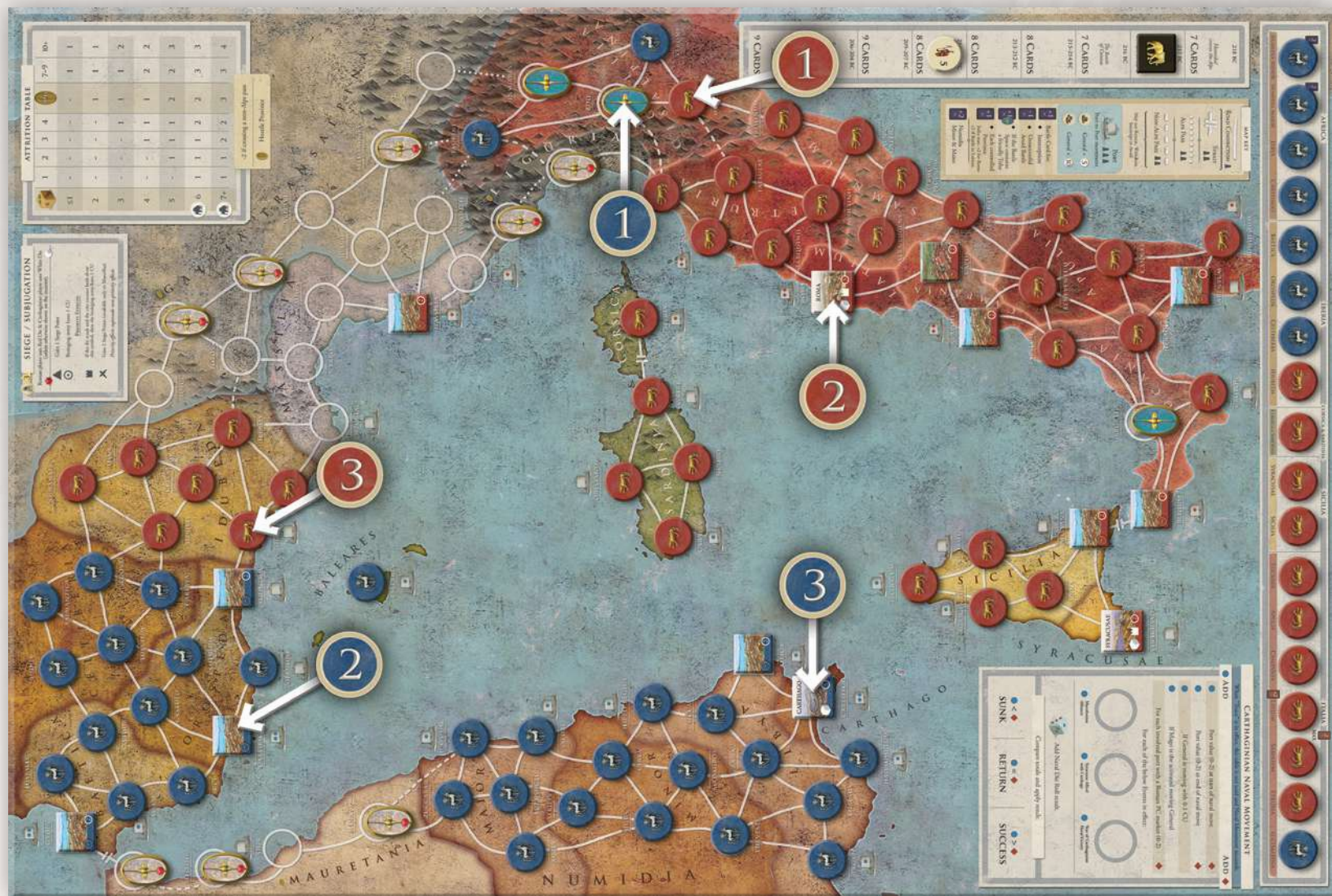
22.4. Koniec gry

- Jeśli jest remis, to wygrywa gracz kartagiński.


Proszę zauważyć, że zasady scenariuszy odnoszą się tylko do wybranych sekcji Zasad Gry, dodając nowe albo korygując ogólne przepisy.

INWAZJA NA ITALIĘ

217 – 201 P.N.E.



2.3. Komponenty Scenariusza

- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64. Karta #9A powinna być w Talii, natomiast Karta #9B przygotowana na boku, aby zastąpić #9A podczas rozgrywki.
- Odłóż do pudełka Dowódców, których Karty mają w lewym dolnym narożniku symbol .

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię 64 Kart Strategii i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 2 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ■).

1 Konsul **Flaminius** z 8 Oddziałami w Mutina.

2 Konsul **Fabius** z 7 Oddziałami w Roma.

3 Prokonsul **Scipio** z 4 Oddziałami w Dertosa.

- **Scipio Africanus** z 5 Oddziałami na Torze Tur na polu Turn 6.
- Odłóż pozostałych rzymskich Dowódców, będą mogli wejść do gry później jako Uzupełnienia (6.4.).

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

1 **Hannibal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Boii.
Umieść Dowódców **Mago** oraz **H. Gisgo** na Karcie Hannibala.

2 **Hasdrubal** z 4 Oddziałami w Carthago Nova.

3 **Hanno** z 5 Oddziałami w Carthago.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 8 owalnych znaczników Plemion na polach o odpowiednich kolorach:
 - 5 neutralnych Plemion w Prowincjach GALLIA TRANSALPINA oraz LIGURIA.
 - 2 kartagińskie Plemiona w Prowincji GALLIA CISALPINA.
 - 1 kartagińskie Plemię w Prowincji LUCANIA.
- Umieść 3 znaczniki neutralnych Plemion w Prowincji MAURETANIA, jeśli używasz tego wariantu (26.3.).

6. Faza Uzupełnień

(Pomiń tą Fazę w pierwszej Turze).

6.1. Kartagińskie Uzupełnienia

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

- Jeśli kontroluje Carthago Nova, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- Jeśli kontroluje Prowincję BAETICA, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- 1 Oddział na polu z dowolnym kartagińskim Dowódcą albo w Carthago albo w Carthago Nova.

6.1.1. Usunięci kartagińscy Dowódcy

- Jeśli są jacyś usunięci (10.10.) kartagińscy Dowódcy, to przywróć ich do gry po rozmieszczeniu Uzupełnień kartagińskich.
- Mogą zostać umieszczeni na dowolnym polu z kartagińskimi Oddziałami (1 lub więcej), które nie jest Oblegane.

6.2. Rzymskie Uzupełnienia

- Gracz rzymski otrzymuje co Turę 5 Oddziałów.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na polu z dowolnym rzymskim Dowódcą albo w Mieście Roma.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na jednym polu albo podzielone według uznania gracza.
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów musi zostać umieszczonych w **Italii**.
- Jeśli gracz rzymski nie posiada **żadnego** stosu złożonego z 5 lub więcej Oddziałów, to musi (jeśli możliwe) umieścić tyle swoich Uzupełnień na polu, aby utworzyć stos 5 Oddziałów (jest to ważne dla umieszczania Konsulów).

6.3. Ograniczenia w umieszczaniu

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Oddziały przybywające z Dowódcą Scipio Africanus (6.7.).

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

6.6. Prokonsul

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

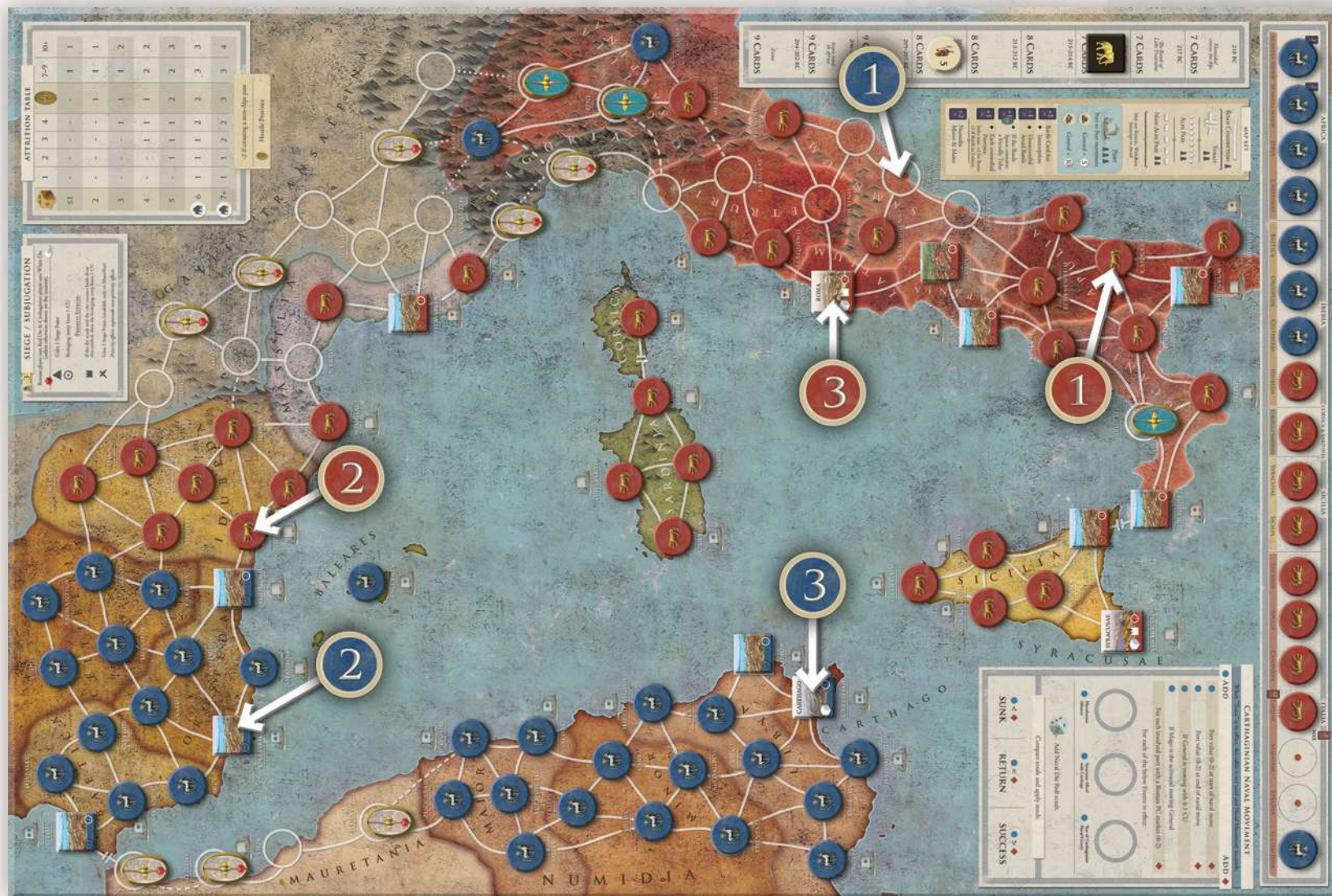
- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

22.4. Koniec gry


- Jeśli jest remis, to wygrywa gracz kartagiński.

HANNIBAL AD PORTAS

216 – 201 P.N.E.



2.3. Komponenty Scenariusza

- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64. Karta #9A powinna być w Tali, natomiast Karta #9B przygotowana na boku, aby zastąpić #9A podczas rozgrywki.
- Odłóż do pudełka Dowódców, których Karty mają w lewym dolnym narożniku symbol .
- Dowódca **Flaminius** nie żyje - odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię 64 Kart Strategii i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 3 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ■).

1 Konsul **Paullus** z 12 Oddziałami w Cannae. Umieść Konsula **Varro** na Karcie Paullusa.

2 Prokonsul **Scipio** z 6 Oddziałami w Dertosa.

3 2 Oddziały w Roma.

- **Scipio Africanus** z 5 Oddziałami na Torze Tur na polu Turn 6.
- Odłóż pozostałych rzymskich Dowódców, będą mogli wejść do gry później jako Uzupelnienia (6.4.).

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

1 **Hannibal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Firmum Picenum. Umieść Dowódców **Mago** oraz **H. Gisgo** na Karcie Hannibala.

2 **Hasdrubal** z 6 Oddziałami w Carthago Nova.

3 **Hanno** z 6 Oddziałami w Carthago.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 8 owalnych znaczników Plemion na polach o odpowiednich kolorach:
 - 5 neutralnych Plemion w Prowincjach GALLIA TRANSALPINA oraz LIGURIA.
 - 2 kartagińskie Plemiona w Prowincji GALLIA CISALPINA.
 - 1 kartagińskie Plemię w Prowincji LUCANIA.
- Umieść 3 znaczniki neutralnych Plemion w Prowincji MAURETANIA, jeśli używasz tego wariantu (26.3.).

6. Faza Uzupelnień (Pomiń tą Fazę w pierwszej Turze).

6.1. Kartagińskie Uzupelnienia

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

- Jeśli kontroluje Carthago Nova, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- Jeśli kontroluje Prowincję BAETICA, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- 1 Oddział na polu z dowolnym kartagińskim Dowódcą albo w Carthago albo w Carthago Nova.

6.1.1. Usunięci kartagińscy Dowódcy

- Jeśli są jacyś usunięci (10.10.) kartagińscy Dowódcy, to przywróć ich do gry po rozmieszczeniu Uzupelnień kartagińskich.
- Mogą zostać umieszczeni na dowolnym polu z kartagińskimi Oddziałami (1 lub więcej), które nie jest Oblegane.

6.2. Rzymskie Uzupelnienia

- Gracz rzymski otrzymuje co Turę 5 Oddziałów.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na polu z dowolnym rzymskim Dowódcą albo w Mieście Roma.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na jednym polu albo podzielone według uznania gracza.
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów musi zostać umieszczonych w **Italii**.
- Jeśli gracz rzymski nie posiada **żadnego** stosu złożonego z 5 lub więcej Oddziałów, to musi (jeśli możliwe) umieścić tyle swoich Uzupelnień na polu, aby utworzyć stos 5 Oddziałów (jest to ważne dla umieszczania Konsulów).

6.3. Ograniczenia w umieszczaniu

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Oddziały przybywające z Dowódcą Scipio Africanus (6.7.).

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

6.6. Prokonsul

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

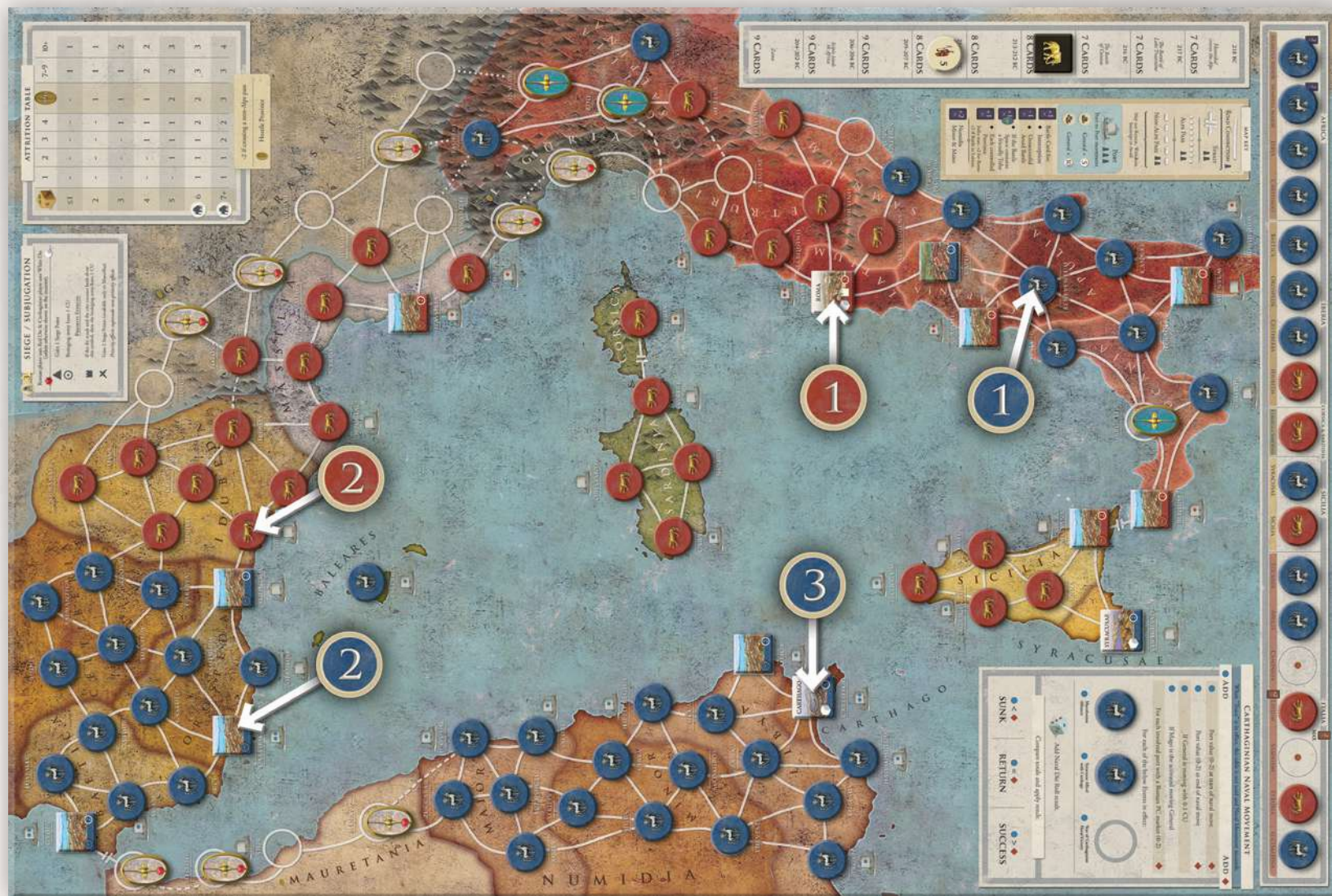
- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

22.4. Koniec gry


- Jeśli jest remis, to wygrywa gracz kartagiński.

PO BITWIE POD KANNAMI

215 – 201 P.N.E.



2.3. Komponenty Scenariusza

- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64.
- Odłóż do pudełka Dowódców, których Karty mają w lewym dolnym narożniku symbol .
- Dowódca **Flaminius** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Paullus** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.

Karty do usunięcia

- #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą
- #25 Capua sprzymierza się z Kartaginą
- #26 Syrakuzy sprzymierzają się z Kartaginą

Aktywna Karta

Karta #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą działa.

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię Kart Strategii i połóż te talie zakryte na stole. Umieść Kartę #9B na Stosie Kart odrzuconych.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 4 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ■).

1 Konsul **Fabius** z 7 Oddziałami w Roma. Umieść Konsula **Marcellusa** na Karcie Fabiusa.

2 Prokonsul **Scipio** z 6 Oddziałami w Dertosa.

- **Scipio Africanus** z 5 Oddziałami na Torze Tur na polu Turn 6.
- Odłóż pozostałych rzymskich Dowódców, będą mogli wejść do gry później jako Uzupełnienia (6.4.).

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

1 **Hannibal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Beneventum. Umieść Dowódców **Bomilcar**, **Mago** oraz **H. Gisgo** na Karcie Hannibala.

2 **Hasdrubal** z 8 Oddziałami w Carthago Nova.

3 **Hanno** z 6 Oddziałami w Carthago.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 8 owalnych znaczników Plemion na polach o odpowiednich kolorach:
 - 5 neutralnych Plemion w Prowincjach GALLIA TRANSALPINA oraz LIGURIA.
 - 2 kartagińskie Plemiona w Prowincji GALLIA CISALPINA.
 - 1 kartagińskie Plemię w Prowincji LUCANIA.
- Umieść 3 znaczniki neutralnych Plemion w Prowincji MAURETANIA, jeśli używasz tego wariantu (26.3.).

6. Faza Uzupełnień (Pomiń tą Fazę w pierwszej Turze).

6.1. Kartagińskie Uzupełnienia

- 1 Oddział w Carthago albo z dowolnym Dowódcą w **Afryce**.
- Jeśli kontroluje Carthago Nova, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- Jeśli kontroluje Prowincję BAETICA, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- 1 Oddział na polu z dowolnym kartagińskim Dowódcą albo w Carthago albo w Carthago Nova.

6.1.1. Usunięci kartagińscy Dowódcy

- Jeśli są jacyś usunięci (10.10.) kartagińscy Dowódcy, to przywróć ich do gry po rozmieszczeniu Uzupełnień kartagińskich.
- Mogą zostać umieszczeni na dowolnym polu z kartagińskimi Oddziałami (1 lub więcej), które nie jest Oblegane.

6.2. Rzymskie Uzupełnienia

- Gracz rzymski otrzymuje co Turę 5 Oddziałów.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na polu z dowolnym rzymskim Dowódcą albo w Mieście Roma.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na jednym polu albo podzielone według uznania gracza.
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów musi zostać umieszczonych w **Italii**.
- Jeśli gracz rzymski nie posiada **żadnego** stosu złożonego z 5 lub więcej Oddziałów, to musi (jeśli możliwe) umieścić tyle swoich Uzupełnień na polu, aby utworzyć stos 5 Oddziałów (jest to ważne dla umieszczania Konsulów).

6.3. Ograniczenia w umieszczeniu

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Oddziały przybywające z Dowódcą Scipio Africanus (6.7.).

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

6.6. Prokonsul

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

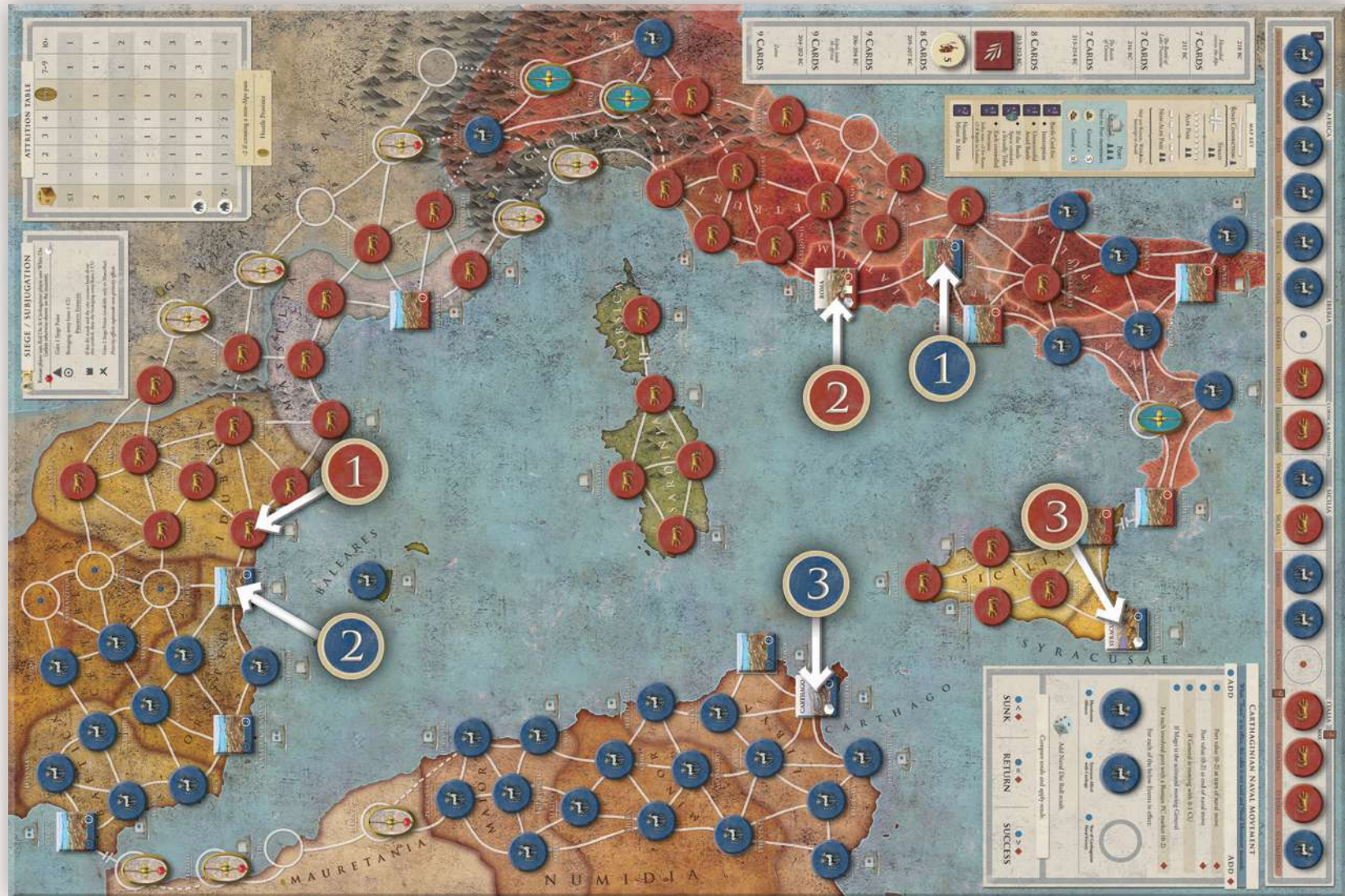
- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

22.4. Koniec gry


- Jeśli jest remis, to wygrywa gracz kartagiński.

PRZESILENIE

213 – 201 P.N.E.



2.3. Komponenty Scenariusza

- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64.
- Odłóż do pudełka Dowódców, których Karty mają w lewym dolnym narożniku symbol .
- Dowódca **Flaminius** nie żyje - odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Paullus** nie żyje - odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.

Karty do usunięcia

#9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą

#25 Capua sprzymierza się z Kartaginą

#26 Syrakuzy sprzymierzają się z Kartaginą

#43 Wyzwoleńcy Zaciąg dwóch legionów niewolników

Aktywne Karty

Karta #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą działa.

Karta #64 Rozejm działa

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię Kart Strategii (razem z Kartą #9B) i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Rozejmu (Truce) na polu Turn 5 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ■).

1 Prokonsul **Scipio** z 8 Oddziałami w Dertosa.

2 Konsul **Gracchus** z 8 Oddziałami w Roma.

3 Prokonsul **Marcellus** z 3 Oddziałami w Syracusae.

- **Scipio Africanus** z 5 Oddziałami na Torze Tur na polu Turn 6.
- Odłóż pozostałych rzymskich Dowódców, będą mogli wejść do gry później jako Uzupełnienia (6.4.).

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

1 **Hannibal** z 9 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Capua. Umieść Dowódców **Mago** oraz **H. Gisgo** na Karcie Hannibala.

2 **Hasdrubal** z 10 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Saguntum.

3 **Hanno** z 3 Oddziałami w Carthago. Umieść Dowódcę **Bomilcara** na Karcie Hanno.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 8 owalnych znaczników Plemion na polach o odpowiednich kolorach:
 - 5 neutralnych Plemion w Prowincjach GALLIA TRANSALPINA oraz LIGURIA.
 - 2 kartagińskie Plemiona w Prowincji GALLIA CISALPINA.
 - 1 kartagińskie Plemię w Prowincji LUCANIA.
- Umieść 3 znaczniki neutralnych Plemion w Prowincji MAURETANIA, jeśli używasz tego wariantu (26.3.).

6. Faza Uzupełnień (Pomiń tą Fazę w pierwszej Turze).

6.1. Kartagińskie Uzupełnienia

- 1 Oddział w Carthago albo z dowolnym Dowódcą w **Afryce**.
- Jeśli kontroluje Carthago Nova, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- Jeśli kontroluje Prowincję BAETICA, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- 1 Oddział na polu z dowolnym kartagińskim Dowódcą albo w Carthago albo w Carthago Nova.

6.1.1. Usunięci kartagińscy Dowódcy

- Jeśli są jacyś usunięci (10.10.) kartagińscy Dowódcy, to przywróć ich do gry po rozmieszczeniu Uzupełnień kartagińskich.
- Mogą zostać umieszczeni na dowolnym polu z kartagińskimi Oddziałami (1 lub więcej), które nie jest Oblegane.

6.2. Rzymskie Uzupełnienia

- Gracz rzymski otrzymuje co Turę 5 Oddziałów.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na polu z dowolnym rzymskim Dowódcą albo w Mieście Roma.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na jednym polu albo podzielone według uznania gracza.
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów musi zostać umieszczonych w **Italii**.
- Jeśli gracz rzymski nie posiada **żadnego** stosu złożonego z 5 lub więcej Oddziałów, to musi (jeśli możliwe) umieścić tyle swoich Uzupełnień na polu, aby utworzyć stos 5 Oddziałów (jest to ważne dla umieszczania Konsulów).

6.3. Ograniczenia w umieszczaniu

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Oddziały przybywające z Dowódcą Scipio Africanus (6.7.).

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

6.6. Prokonsul

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

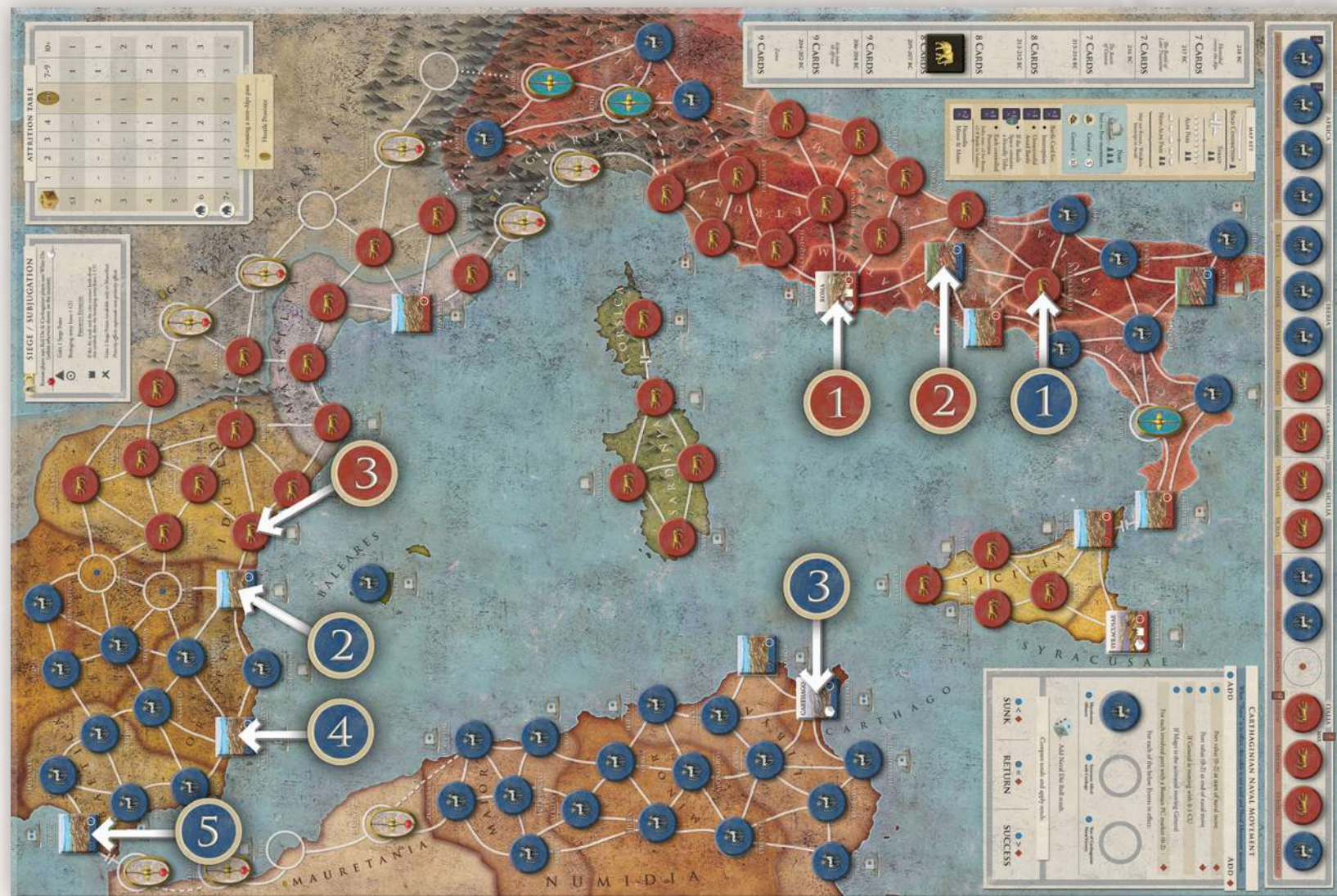
- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

22.4. Koniec gry


- Jeśli jest remis, to wygrywa gracz kartagiński.

RZYM KONTRATAKUJE

211 – 201 P.N.E.



2.3. Komponenty Scenariusza

- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64.
- Odłóż do pudełka Dowódców, których Karty mają w lewym dolnym narożniku symbol .
- Dowódca **Flaminius** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Paullus** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Scipio** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.

Karty do usunięcia

- #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginią
- #18 Zdrajca w Tarencie
- #25 Capua sprzymierza się z Kartaginią
- #26 Syrakuzy sprzymierzają się z Kartaginią
- #43 Wyzwoleńcy Zaciąg dwóch legionów niewolników

Aktywna Karta

Karta #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą działa.

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię Kart Strategii (razem z Kartą #9B) i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 6 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ■).

1 Konsul **Valerius** z 8 Oddziałami w Roma. Umieść Konsula **Marcellusa** na Karcie Valeriusa.

2 Prokonsul **Flaccus** z 3 Oddziałami w Capua.

3 Prokonsul **Scipio Africanus** z 8 Oddziałami w Dertosa.
● Odłóż pozostałych rzymskich Dowódców, będą mogli wejść do gry później jako Uzupełnienia (6.4.).

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

1 **Hannibal** z 9 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Beneventum. Umieść Dowódców **Mago** oraz **H. Gisgo** na Karcie Hannibala.

2 **Hasdrubal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Saguntum.

3 **Hanno** z 2 Oddziałami w Carthago.

4 1 Oddział w Carthago Nova.

5 1 Oddział w Gades.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 8 owalnych znaczników Plemion na polach o odpowiednich kolorach:
 - 5 neutralnych Plemion w Prowincjach GALLIA TRANSALPINA oraz LIGURIA.
 - 2 kartagińskie Plemiona w Prowincji GALLIA CISALPINA.
 - 1 kartagińskie Plemię w Prowincji LUCANIA.
- Umieść 3 znaczniki neutralnych Plemion w Prowincji MAURETANIA, jeśli używasz tego wariantu (26.3.).

6. Faza Uzupełnień (Pomiń tą Fazę w pierwszej Turze).

6.1. Kartagińskie Uzupełnienia

- 1 Oddział w Carthago albo z dowolnym Dowódcą w **Afryce**.
- Jeśli kontroluje Carthago Nova, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- Jeśli kontroluje Prowincję BAETICA, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- 1 Oddział na polu z dowolnym kartagińskim Dowódcą albo w Carthago albo w Carthago Nova.

6.1.1. Usunięci kartagińscy Dowódcy

- Jeśli są jacyś usunięci (10.10.) kartagińscy Dowódcy, to przywróć ich do gry po rozmieszczeniu Uzupełnień kartagińskich.
- Mogą zostać umieszczeni na dowolnym polu z kartagińskimi Oddziałami (1 lub więcej), które nie jest Oblegane.

6.2. Rzymskie Uzupełnienia

- Gracz rzymski otrzymuje co Turę 5 Oddziałów.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na polu z dowolnym rzymskim Dowódcą albo w Mieście Roma.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na jednym polu albo podzielone według uznania gracza.
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów musi zostać umieszczonych w **Italii**.
- Jeśli gracz rzymski nie posiada **żadnego** stosu złożonego z 5 lub więcej Oddziałów, to musi (jeśli możliwe) umieścić tyle swoich Uzupełnień na polu, aby utworzyć stos 5 Oddziałów (jest to ważne dla umieszczania Konsulów).

6.3. Ograniczenia w umieszczeniu

- Zasady standardowe.

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

- Zasady standardowe.

6.6. Prokonsul

- Zasady standardowe.

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

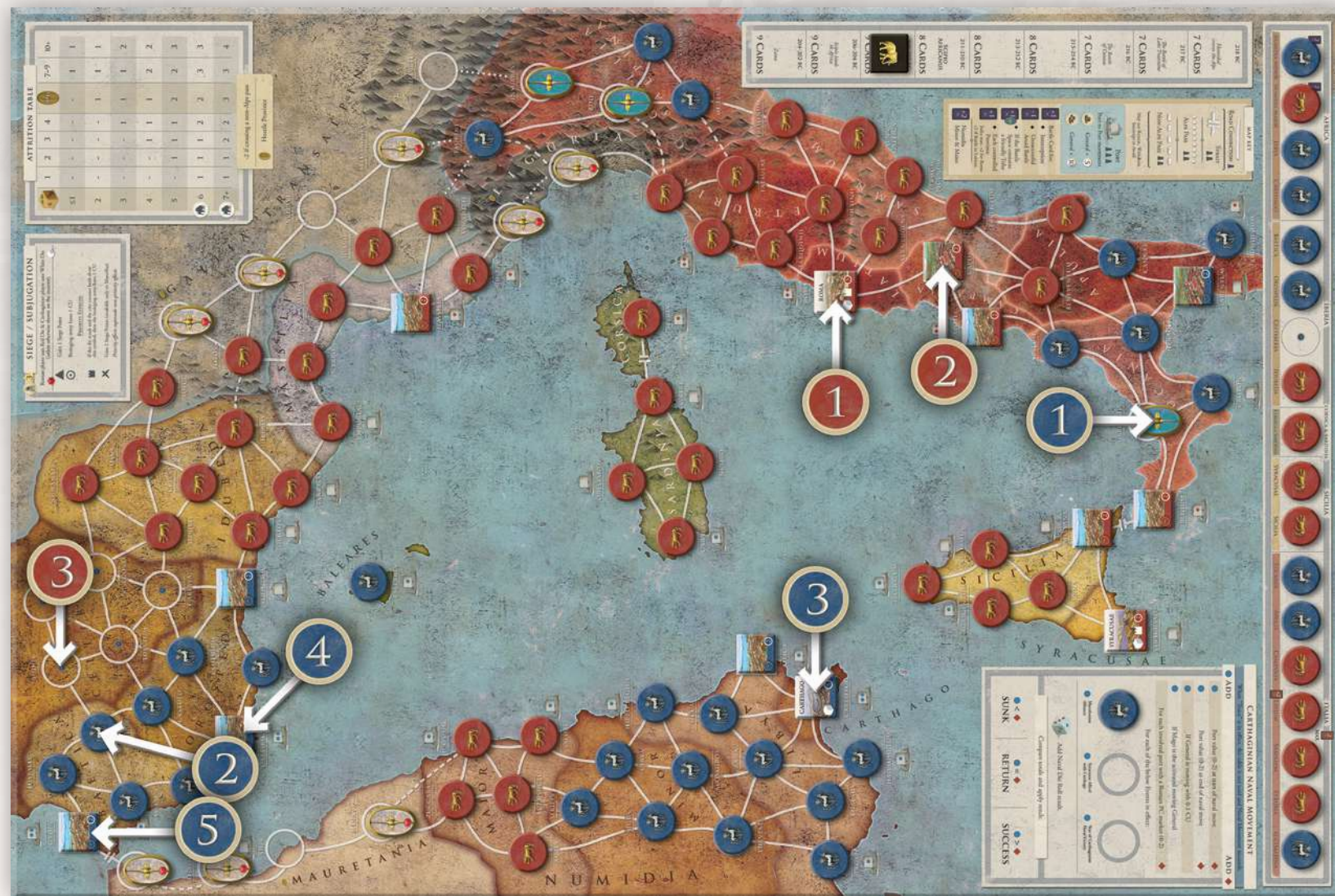
- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

22.4. Koniec gry


- Jeśli jest remis, to wygrywa gracz kartagiński.

7 UPADEK KOALICJI HANNIBALA

209 – 201 P.N.E.



2.3. Komponenty Scenariusza

- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64.
- Odłóż do pudełka Dowódców, których Karty mają w lewym dolnym narożniku symbol .
- Dowódca **Flaminius** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Paullus** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Scipio** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.

Karty do usunięcia

- #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą
- #18 Zdrajca w Tarencie
- #25 Capua sprzymierza się z Kartaginą
- #26 Syrakuzy sprzymierzają się z Kartaginą
- #43 Wyzwoleńcy Zaciąg dwóch legionów niewolników

Aktywna Karta

Karta #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą działa.

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię Kart Strategii (razem z Kartą #9B) i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 7 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ■).

- 1 Konsul **Nero** z 10 Oddziałami w Roma.
- 2 Konsul **Livius** z 12 Oddziałami w Capua. Umieść Prokonsula **Flaccusa** na Karcie Liviusa.
- 3 Prokonsul **Scipio Africanus** z 9 Oddziałami w Budua.

- Odłóż pozostałych rzymskich Dowódców, będą mogli wejść do gry później jako Uzupełnienia (6.4.).

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

- 1 **Hannibal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Bruttii. Umieść Dowódców **Mago** oraz **H. Gisgo** na Karcie Hannibala.
- 2 **Hasdrubal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Corduba.
- 3 **Hanno** z 4 Oddziałami w Carthago.
- 4 1 Oddział w Carthago Nova. 5 1 Oddział w Gades.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 8 owalnych znaczników Plemion na polach o odpowiednich kolorach:
 - 5 neutralnych Plemion w Prowincjach GALLIA TRANSALPINA oraz LIGURIA.
 - 2 kartagińskie Plemiona w Prowincji GALLIA CISALPINA.
 - 1 kartagińskie Plemię w Prowincji LUCANIA.
- Umieść 3 znaczniki neutralnych Plemion w Prowincji MAURETANIA, jeśli używasz tego wariantu (26.3.).

6. Faza Uzupełnień (Pomiń tą Fazę w pierwszej Turze).

6.1. Kartagińskie Uzupełnienia

- 1 Oddział w Carthago albo z dowolnym Dowódcą w **Afryce**.
- Jeśli kontroluje Carthago Nova, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- Jeśli kontroluje Prowincję BAETICA, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- 1 Oddział na polu z dowolnym kartagińskim Dowódcą albo w Carthago albo w Carthago Nova.

6.1.1. Usunięci kartagińscy Dowódcy

- Jeśli są jacyś usunięci (10.10.) kartagińscy Dowódcy, to przywróć ich do gry po rozmieszczeniu Uzupełnień kartagińskich.
- Mogą zostać umieszczeni na dowolnym polu z kartagińskimi Oddziałami (1 lub więcej), które nie jest Oblegane.

6.2. Rzymskie Uzupełnienia

- Gracz rzymski otrzymuje co Turę 5 Oddziałów.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na polu z dowolnym rzymskim Dowódcą albo w Mieście Roma.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na jednym polu albo podzielone według uznania gracza.
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów musi zostać umieszczonych w **Italii**.
- Jeśli gracz rzymski nie posiada **żadnego** stosu złożonego z 5 lub więcej Oddziałów, to musi (jeśli możliwe) umieścić tyle swoich Uzupełnień na polu, aby utworzyć stos 5 Oddziałów (jest to ważne dla umieszczania Konsulów).

6.3. Ograniczenia w umieszczaniu

- Zasady standardowe.

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

- Zasady standardowe.

6.6. Prokonsul

- Zasady standardowe.

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

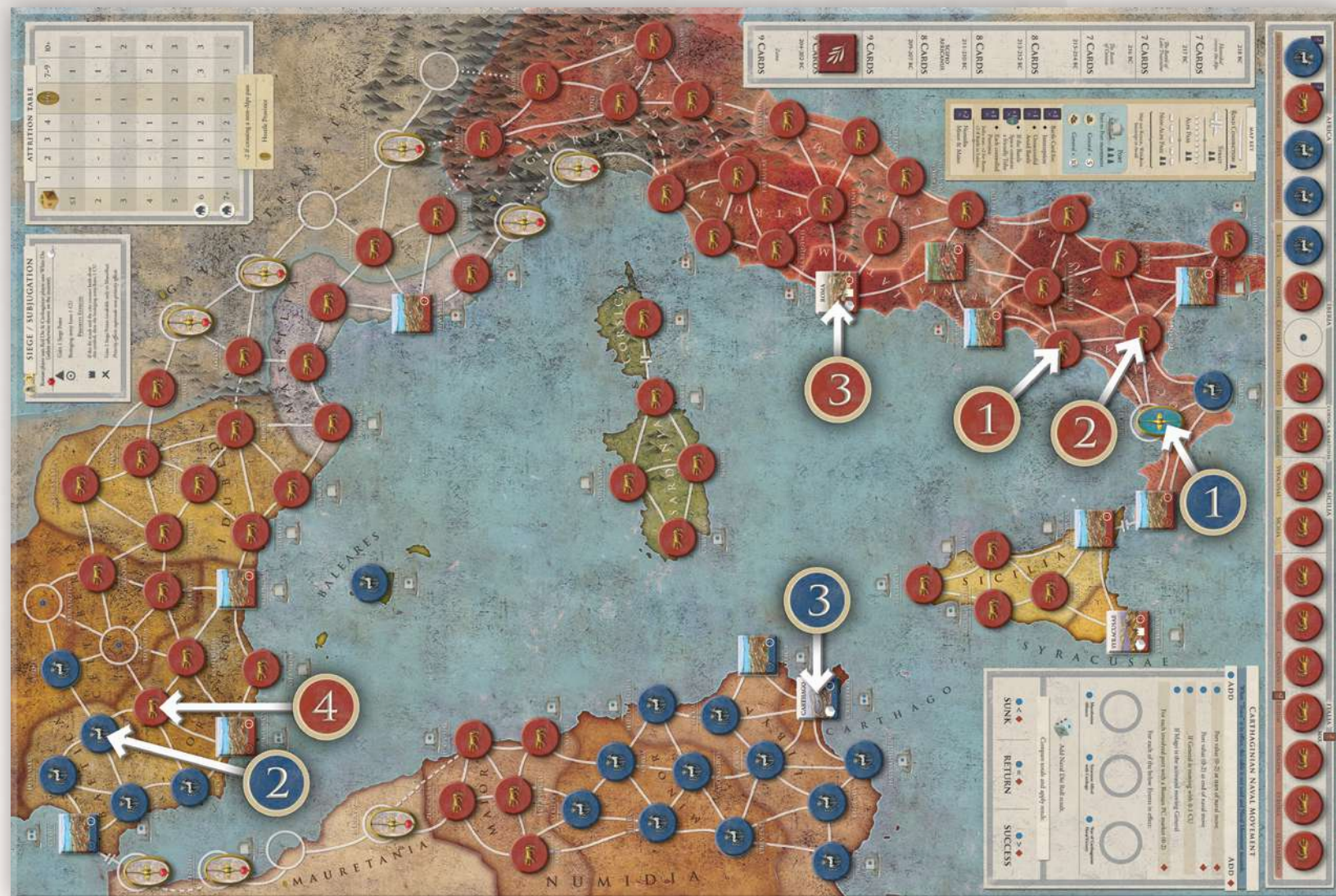
22.4. Koniec gry

- Jeśli jest remis, to wygrywa gracz kartagiński.


SZUKAJĄC POKOJU

206 – 201 P.N.E.

UWAGA:
Ten Scenariusz daje
przewagę Rzymowi



2.3. Komponenty Scenariusza

- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64.
- Odłóż do pudełka Dowódców, których Karty mają w lewym dolnym narożniku symbol .
- Dowódca **Flaminius** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Paullus** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Scipio** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Marcellus** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Hasdrubal** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.

Karty do usunięcia

- #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginią
- #9B Filip V Macedoński zawiera pokój z Rzymem
- #18 Zdrajca w Tarencie
- #25 Capua sprzymierza się z Kartaginią
- #26 Syrakuzy sprzymierzają się z Kartaginią
- #43 Wyzwoleńcy Zaciąg dwóch legionów niewolników

Aktywne Karty


Karta #9B Filip V Macedoński zawiera pokój z Rzymem działa.

Karta #64 Rozejm działa.

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię Kart Strategii i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Rozejm (Truce) na polu Turn 8 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ).

1

Konsul **Fabius** z 8 Oddziałami w Paestum.

3

Konsul **Crassus** z 8 Oddziałami w Heraclea.

3

Prokonsul **Nero** z 1 Oddziałem w Roma.

4

Prokonsul **Scipio Africanus** z 7 Oddziałami w Castulo.

- Odłóż pozostałych rzymskich Dowódców, będą mogli wejść do gry później jako Uzupełnienia (6.4.).

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

1

Hannibal z 9 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Bruttii.

2

Mago z 7 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Corduba. Umieść Dowódcę **H. Gisgo** na Karcie Mago.

3

Hanno z 3 Oddziałami w Carthago.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 6 owalnych znaczników Plemion na polach o odpowiednich kolorach:
 - 5 neutralnych Plemion w Prowincjach GALLIA TRANSALPINA oraz LIGURIA.
 - 1 kartagińskie Plemię w Prowincji LUCANIA.

(W Prowincji GALLIA CISALPINA zamiast znaczników Plemion umieść rzymskie PC.)

- Umieść 3 znaczniki neutralnych Plemion w Prowincji MAURETANIA, jeśli używasz tego wariantu (26.3.).

6. Faza Uzupełnień (Pomiń tą Fazę w pierwszej Turze).

6.1. Kartagińskie Uzupełnienia

- 1 Oddział w Carthago albo z dowolnym Dowódcą w **Afryce**.
- Jeśli kontroluje Carthago Nova, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- Jeśli kontroluje Prowincję BAETICA, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- 1 Oddział na polu z dowolnym kartagińskim Dowódcą albo w Carthago albo w Carthago Nova.

6.1.1. Usunięci kartagińscy Dowódcy

- Jeśli są jacyś usunięci (10.10.) kartagińscy Dowódcy, to przywróć ich do gry po rozmieszczeniu Uzupełnień kartagińskich.
- Mogą zostać umieszczeni na dowolnym polu z kartagińskimi Oddziałami (1 lub więcej), które nie jest Oblegane.

6.2. Rzymskie Uzupełnienia

- Gracz rzymski otrzymuje co Turę 5 Oddziałów.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na polu z dowolnym rzymskim Dowódcą albo w Mieście Roma.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na jednym polu albo podzielone według uznania gracza.
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów musi zostać umieszczonych w **Italii**.
- Jeśli gracz rzymski nie posiada **żadnego** stosu złożonego z 5 lub więcej Oddziałów, to musi (jeśli możliwe) umieścić tyle swoich Uzupełnień na polu, aby utworzyć stos 5 Oddziałów (jest to ważne dla umieszczania Konsulów).

6.3. Ograniczenia w umieszczeniu

- Zasady standardowe.

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

- Zasady standardowe.

6.6. Prokonsul

- Zasady standardowe.

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

22.4. Koniec Gry

Rzym wygrywa jeśli:

- Kartagina Kapituluje albo
- Carthago zostanie zdobyte.

W innym wypadku wygrywa Kartagina, bo wciąż istnieje jako „mocarstwo”.


GORZKI KONIEC

203 – 201 P.N.E.

UWAGA: Ten Scenariusz daje bardzo dużą przewagę Rzymowi



2.3. Komponenty Scenariusza

- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64.
- Odłóż do pudełka Dowódców, których Karty mają w lewym dolnym narożniku symbol  .
- Dowódca **Flaminius** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Paullus** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Scipio** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Marcellus** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Hasdrubal** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.

Karty do usunięcia

- #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą
- #9B Filip V Macedoński zawiera pokój z Rzymem
- #12 Zaciągi afrykańskie
- #18 Zdrajca w Tarencie
- #23 Sprzymierzeniec w Numidii
- #24 Piękna Sofonisba uwodzi numidyjskiego władcę
- #25 Capua sprzymierza się z Kartaginą
- #26 Syrakuzy sprzymierzają się z Kartaginą

#43 Wyzwoleńcy Zaciąg dwóch legionów niewolników

#64 Rozejm

Aktywne Karty

Nie ma.

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię Kart Strategii i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 9 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ■).

1 Konsul **Nero** z 10 Oddziałami w Mutina.

2 Konsul **Crassus** z 9 Oddziałami w Bruttii.

3 Prokonsul **Varro** z 5 Oddziałami w Cirta.

4 Prokonsul **Scipio Africanus** z 5 Oddziałami w Zama.

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

1 **Hannibal** z 4 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Croton.

2 **H. Giso** z 6 Oddziałami w Sicca.

3 **Mago** z 3 Oddziałami w Insubres.

4 **Hanno** z 3 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Carthago.

5 1 Oddział w Utica.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 4 owalne znaczniki Plemion na polach o odpowiednich kolorach:
 - 3 neutralne Plemiona w Prowincji GALLIA TRANSALPINA,
 - 1 neutralne Plemię na polu Ligures.

(W Prowincji GALLIA CISALPINA oraz na polu Genoa zamiast znaczników Plemion umieść rzymskie PC, a na polu Bruttii umieść kartagiński PC.)

- Umieść 3 znaczniki neutralnych Plemion w Prowincji MAURETANIA, jeśli używasz tego wariantu (26.3.).

6. Faza Uzupełnień

- Nie ma Fazy Uzupełnień (gra kończy się po jednej turze).

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

23. Warunki zwycięstwa

Rzym wygrywa jeśli:

- Kartagina Kapituluje albo
- Carthago zostanie zdobyte.

W innym wypadku wygrywa Kartagina, bo wciąż istnieje jako „mocarstwo”.

KAMPANIA IBERYJSKA

210 – 205 P.N.E.

UWAGA: Ten Scenariusz daje lekką przewagę Kartaginie



Opcjonalne Karty do wykorzystania

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| #66 Imperium: Iberia | #73 Powstanie Ilegretów |
| #67 Bunt Beotów | #74 Sroga Zima |
| #71 Gades po stronie Rzymu | #78 Łupy Wojenne |

Aktywna Karta

Karta #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą
działa

1. Wprowadzenie

Jest rok 210 p.n.e. Wydaje się, że Rzym został całkowicie wyparty z Iberii. Po zniszczeniu armii rzymskiej w bitwie nad rzeką Baetis jest tylko jeden ochotnik, aby odnowić rzymskie wpływy w Iberii: 25 letni syn Rzymu imieniem Scypion, który został wybrany Prokonsulem krótko po śmierci swojego ojca Publiusza Scypiona oraz wuja Gnaeusa Scypiona.

Stoi on przed zadaniem wielkiej wagi, ale niezdolność do wspólnego działania trzech kartagińskich dowódców oraz ich oczekiwanie na wsparcie ze strony Hannibala stwarza mu sposobność do wygranej. A może i drogę do zapisania swego imienia na kartach historii.

2.3. Komponenty Scenariusza

- Rzym ma tylko 1 Dowódcę: **Scipio Africanus**.
- Kartagina ma tylko 3 Dowódców: **Hasdrubal, Mago** oraz **H. Gisgo**.
- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64.

Karty do usunięcia

- | | |
|--|--|
| #1 Bunt na Korsyce i Sardynii | #26 Syrakuzy sprzymierzają się z Kartaginą |
| #2 Bunt na Sycylii | #27 Hannibal |
| #3 Bunt w Numidii | #28 Italia skłania się ku Hannibalowi |
| #5 Miejscowy Przewodnik | #32 Dezercja Numidów |
| #7 Wrogie plemiona | #33 Wielka Kampania |
| #8 Wrogie plemiona | #34 Wielka Kampania |
| #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą | #43 Wyzwoleńcy Zaciąg dwóch legionów niewolników |
| #12 Zaciąg afrykańskie | #44 Auxilia |
| #13 Bruttiiowie | #45 Auxilia |
| #14 Ligurowie | #46 Auxilia |
| #16 Gallowie | #47 Auxilia |
| #18 Zdrajca w Tarencie | #48 Auxilia |
| #19 Senat odwołuje Prokonsula | #53 Opór lokalnych plemion |
| #22 Numidyjczycy | #56 Brak Zboża |
| #23 Sprzymierzeniec w Numidii | #57 Hanno zdobywa posłuch |
| #24 Piękna Sofonisba uwodzi numidyjskiego władcę | #58 Katon zdobywa posłuch |
| #25 Capua sprzymierza się z Kartaginą | #64 Rozejm |

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię Kart Strategii (razem z Kartą #9B) i połącz te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 6 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

1 Prokonsul **Scipio Africanus** z 8 Oddziałami na dowolnym polu w Prowincji IDUBEDA.

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

1 **Hasdrubal** z 6 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Castulo.

2 **Mago** z 4 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Dianium.

3 **H. Gisgo** z 3 Oddziałami w Gades.

4.3. Przygotowanie Plemion

Nie ma.

Zmiany standardowych zasad

- W Turze 6 Rzym i Kartagina otrzymują po 4 Karty.
- W Turze 7 Rzym i Kartagina otrzymują po 9 Kart.
- W Turze 8 Rzym i Kartagina otrzymują po 3 Karty.
- Scenariusz kończy się po zagranii ostatniej Karty.

5.1.2. Usunięci Dowódcy

- Usunięci/Wyeliminowani Dowódcy są martwi i nie wracają do gry.

6.1. Kartagińskie Uzupełnienia

- Kartagina otrzymuje Uzupełnienia na początku 7 i 8 Tury (maks. 2 Oddziały) za kontrolę nad Carthago Nova oraz Prowincją BAETICA.

6.2. Rzymskie Uzupełnienia

- Rzym otrzymuje 2 Oddziały jako Uzupełnienia na początku 7 i 8 Tury.
- Zasady 6.4., 6.5., 6.6. nie mają zastosowania. Scipio Africanus jest stałym Prokonsulem i jedynym rzymskim Dowódcą w tym Scenariuszu.

7.3. Kto zaczyna

- Gracz rzymski decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

11. Transport Morski

- Transport Morski jest możliwy tylko pomiędzy **iberyjskimi** Portami.

18. Konsulowie i Armie Konsularne

- Uznaje się, że obaj rzymscy Konsulowie są poza Iberią.

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

22.1. Faza Sprawdzenia Zwycięstwa

- Tylko 4 Prowincje **Iberii** są liczone (tzn. że mamy 4 możliwe Punkty Polityczne).

Zasady Scenariusza

Kartagińska Rywalizacja

Armie Dowódców kartagińskich nie mogą być połączone, ani walczyć wspólnie w Bitwie, aż do czasu, gdy Kartagina przegra Bitwę.

Misja ratunkowa Hasdrubala

Hasdrubal z całą Armią opuszcza Iberię, aby wesprzeć Hannibala w Italii (usuń Hasdrubala i jego Oddziały z gry) po Bitwie, w której Scipio nie wykonał Odwrotu.

Rzymski dyplomata

Ostatnią czynnością w Rundzie gracza rzymskiego (po zagranii Karty Strategii) jest możliwość odwrócenia kartagińskiego PC na polu, gdzie jest Scipio albo na sąsiednim polu. Jest to możliwe, jeśli takie pole nie sąsiaduje z kontrolowanym przez Kartaginę Miastem, ani kartagińskim Dowódcą, oraz gdy na takim PC nie ma kartagińskich Oddziałów.

A zatem Scipio może odwrócić do 16 żetonów PC (4 + 9 + 3) w czasie rozgrywania tego Scenariusza.

23. Warunki zwycięstwa

Rzym wygrywa jeśli:

- Rzym kontroluje wszystkie Miasta oraz pola Portów w **Iberii** oraz
- kontroluje co najmniej 3 Prowincje

W innym wypadku wygrywa Kartagina, ponieważ Scipio zostanie odwołany do Rzymu, a Kartagina wciąż istnieje jako "mocarstwo" w **Iberii**.

KAMPANIA ITALSKA

207 – 204 P.N.E.

UWAGA: Ten Scenariusz daje bardzo dużą przewagę Rzymowi; Kartagina ma bardzo mały margines błędu!



Karty do usunięcia

- #1 Bunt na Korsyce i Sardynii
- #3 Bunt w Numidii
- #4 Bunt w Celtyberii
- #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą
- #12 Zaciągi afrykańskie
- #15 Iberowie
- #18 Zdrajca w Tarencie
- #23 Sprzymierzeniec w Numidii
- #24 Piękna Sofonisba uwodzi numidyjskiego władcę

Aktywna Karta

Karta #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą działa

- #25 Capua sprzymierza się z Kartaginą
- #26 Syrakuzy sprzymierzają się z Kartaginą
- #31 Dezercja Iberów
- #32 Dezercja Numidów
- #43 Wyzwoleńcy Zaciąg dwóch legionów niewolników
- #57 Hanno zdobywa posłuch
- #58 Katon zdobywa posłuch
- #64 Rozejm

1. Wprowadzenie


Jest rok 207 p.n.e. Hasdrubal został pobity przez Scypiona Afrykańskiego pod Baeculą, ale zdołał uciec z większością swej armii. Czy stało się tak przez błąd Scypiona? Czy może był to skutek zawziętości dowódcy, który chciał osiągnąć większy cel: zniszczenie wpływów Barkidów w Iberii?

Ponieważ Kartagina i rodzina Barkidów traci swoją władzę w Iberii, ich zaplecze do prowadzenia wojny, traci także wpływy i sytuacja staje się krytyczna.

Ale nie wszystko jest jeszcze stracone. Wojna wciąż jeszcze może się rozstrzygnąć na korzyść Kartaginy, jeśli zdoła ona zniszczyć wpływy Rzymu w Italii, podstawę jego potęgi. Kartaginie potrzebne jest tylko kolejne zwycięstwo, takie jak pod Kannami.

Kartagina ma do dyspozycji swoją armię oraz braci Barkidów, aby osiągnąć zwycięstwo, ale czas płynie nieubłaganie, ponieważ jej wpływy i zasoby nikną w oczach.

2.3. Komponenty Scenariusza

Kartagina ma tylko 2 Dowódców: **Hannibal** oraz **Hasdrubal**. Usunąć z gry wszystkich Dowódców oznaczonych symbolem .

- Dowódca **Flaminius** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Paullus** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Scipio** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Dowódca **Marcellus** nie żyje – odłóż jego figurkę i Kartę do pudełka.
- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64.

Opcjonalne Karty do wykorzystania

- | | |
|---------------------------------------|------------------------|
| #65 Podstęp i Zaskoczenie | #80 Dyktator |
| #68 Trudności mobilizacyjne | #81 Rekruci sycylijscy |
| #72 Święty Zastęp | #84 Dobra wróżba |
| #75 Dezercja sojuszników sycylijskich | #86 Zajazd |
| #76 Triumf | #88 Zasadzka |
| #78 Łupy Wojenne | #89 Sycylijskie zboże |
| | #91 Cytadela |

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię Kart Strategii (razem z Kartą #9B) i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 7 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ■).

1 Konsul **Nero** z 8 Oddziałami w Neapolis.

2 Konsul **Livius** z 8 Oddziałami w Sena Gallica.

3 Prokonsul **Flaccus** z 2 Oddziałami w Roma.

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

1 **Hannibal** z 8 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Bruttii.

2 **Hasdrubal** z 6 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Ariminum.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 5 owalnych znaczników Plemion na odpowiednich polach.

Zmiany standardowych zasad

- W Turze 7 Rzym i Kartagina otrzymują po 3 Karty.
- W Turze 8 Rzym i Kartagina otrzymują po 9 Karty.
- Scenariusz kończy się po zagraniu ostatniej Karty po 8 Turze.

5.1.2. Usunięci Dowódcy

- Usunięci/Wyeliminowani Dowódcy są martwi i nie wracają do gry.

6.1. Kartagińskie Uzupelnienia

- Kartagina otrzymuje 1 Oddział na początku 8 Tury.
- Dodatkowo, **Mago** z 3 Oddziałami zostają umieszczeni na dowolnym polu w Prowincji GALLIA CISALPINA po zagraniu trzeciej Karty w 8 Turze. Ponadto umieść kartagiński żeton PC na polu Genua.

6.2. Rzymskie Uzupelnienia

- Rzym otrzymuje 3 Oddziały na początku 8 Tury.
- Dodatkowo, **Scipio Africanus** z 6 Oddziałami zostają umieszczeni na dowolnym polu w Sycylii na początku 8 Tury. Ta Armia nie może opuszczać Sycylii.

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

22.1. Faza Sprawdzenia Zwycięstwa

- Tylko 7 Prowincji Italii i 2 Prowincje Sycylii są liczone (tzn. że mamy 9 możliwych Punktów Politycznych).

23. Warunki zwycięstwa

Rzym wygrywa jeśli:

- Zginie 2 kartagińskich Dowódców lub
- Kartagina Kapituluje lub
- Kartagina nie wygra

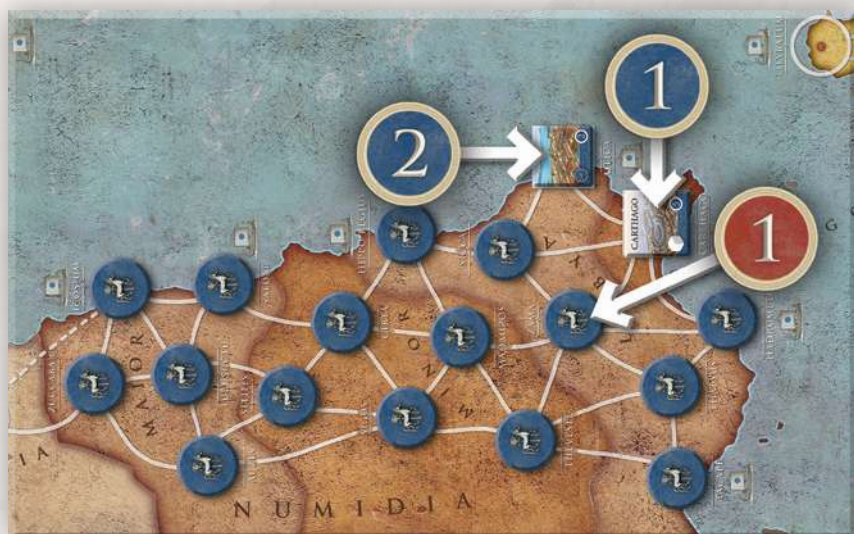
Kartagina wygrywa jeśli:

- Rzym zostanie zdobyty lub
- Kartagina kontroluje więcej Prowincji niż Rzym na końcu Scenariusza.

KAMPANIA AFRYKAŃSKA

204 – 201 P.N.E.

UWAGA: Ten Scenariusz daje lekką przewagę Kartaginie.



2.3. Komponenty Scenariusza

- Rzym ma tylko 1 Dowódcę: **Scipio Africanus**.
- Kartagina ma tylko 3 Dowódców: **Hannibal**, **Hanno** oraz **H. Giso**.
- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64.

Opcjonalne Karty do wykorzystania

- | | |
|--------------------------------|--------------------------|
| #65 Podstęp i Zaskoczenie | #85 Najemnicy numidyjscy |
| #69 Massinissa | #86 Zajazd |
| #72 Święty Zastęp | #87 Bunt |
| #78 Łupy Wojenne | #88 Zasadzka |
| #83 Imperium: Sycylia i Afryka | #91 Cytadela |
| #84 Dobra wróżba | |

Aktywna Karta

- Nie ma.

1. Wprowadzenie

Jest rok 204 p.n.e. Kartagina została wyparta z Iberii. Hazdrubal nie żyje, a Hannibal walczy o utrzymanie południowej Italii. Scypion Afrykański zorganizował siły inwazyjne w Sycylii złożone z żołnierzy ocalałych pod Kannami i z innych bitew, w których gromił ich Hannibal. Ta armia dyszy żądzą rewanżu, a na dodatek otrzymała wsparcie od nowego sojusznika - Masynissy, władcy Massyliów ze wschodniej Numidii, co oznacza, że tym razem kawaleria numidyjska walczy po stronie Rzymu.

Scypion jest gotowy, aby wyruszyć do Afryki i zakończyć tą wojnę raz na zawsze. Jego cel to unicestwienie Kartaginy, wyparcie Hannibala z Italii i powrót do Rzymu jako zwycięzca.

Karty do usunięcia

- | | |
|--|--|
| #1 Bunt na Korsyce i Sardynii | #27 Hannibal |
| #2 Bunt na Sycylii | #28 Italia skłania się ku Hannibalowi |
| #4 Bunt w Celtyberii | #29 Kartagińskie zwycięstwo morskie |
| #5 Miejscowy Przewodnik | #30 Kartagińskie maszyny oblężnicze |
| #7 Wrogie plemiona | #31 Dezercja Iberów |
| #8 Wrogie plemiona | #33 Wielka Kampania |
| #9A Filip V Macedoński sprzymierza się z Kartaginą | #34 Wielka Kampania |
| #9B Filip V Macedoński zawiera pokój z Rzymem | #43 Wyzwoleńcy Zaciąg dwóch legionów niewolników |
| #10 Posiłki z Macedonii | #44 Auxilia |
| #11 Procarze balearscy | #45 Auxilia |
| #13 Bruttiiowie | #46 Auxilia |
| #14 Ligurowie | #47 Auxilia |
| #15 Iberowie | #48 Auxilia |
| #16 Gallowie | #50 Piraci adriatyccy |
| #18 Zdrajca w Tarencie | #53 Opór lokalnych plemion |
| #19 Senat odwołuje Prokonsula | #54 Zdrajca za murami |
| #22 Numidyjczycy | #56 Brak Zboża |
| #25 Capua sprzymierza się z Kartaginą | #57 Hanno zdobywa posłuch |
| #26 Syrakuzy sprzymierzają się z Kartaginą | #58 Katon zdobywa posłuch |
| | #64 Rozejm |

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię Kart Strategii i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 8 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- 1 Prokonsul **Scipio Africanus** z 8 Oddziałami na dowolnym polu (poza Utica) w Prowincji LIBYA.

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

- 1 **H. Gisgo** z 7 Oddziałami w Carthago. Umieść Dowódcę **Hanno** na Karcie H. Gisgo.

- 2 1 Oddział w Utica.

4.3. Przygotowanie Plemion

Nie ma.

Zmiany standardowych zasad

- W Turze 8 Rzym i Kartagina otrzymują po 4 Karty.
- Co rundę (po zagranii Kart przez obie strony) Kartagina musi usunąć 1 własny PC (A zatem Kartagina musi usunąć 13 PC (4 + 9) w czasie rozgrywania tego Scenariusza).

5.1.2. Usunięci Dowódcy

- Usunięci/Wyeliminowani Dowódcy są martwi i nie wracają do gry.

6.1. Kartagińskie Uzupelnienia

- Na początku 9 Tury Kartagina otrzymuje 2 Oddziały oraz 1 Oddział za kontrolowanie Prowincji NUMIDIA MINOR, a także 1 Oddział za kontrolowanie Prowincji NUMIDIA MAIOR. Te Oddziały muszą być umieszczone z kartagińskim Dowódcą albo w Carthago.

6.2. Rzymskie Uzupelnienia

- Na początku 9 Tury Rzym otrzymuje 2 Oddziały oraz 1 Oddział za kontrolowanie Prowincji NUMIDIA MINOR, a także 1 Oddział za kontrolowanie Prowincji NUMIDIA MAIOR. Te Oddziały muszą być dodane Dowódcy Scipio Africanus.
- Zasady 6.4., 6.5., 6.6. nie mają zastosowania. Scipio Africanus jest stałym Prokonsulem i jedynym rzymskim Dowódcą w tym Scenariuszu.

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

11. Transport Morski

- Transport Morski jest możliwy tylko pomiędzy **afrykańskimi** Portami.

17. Słonie

- W 9 Turze Dowódca Scipio Africanus pozyskuje dodatkową zdolność. Oddziały Słoni są traktowane jako zwykłe i nie mogą wykonywać Szarży.

18. Konsulowie i Armie Konsularne

- Uznaje się, że obaj rzymscy Consulowie są poza **Afryką**.

22.1. Faza Sprawdzenia Zwycięstwa

- Tylko 4 Prowincje **Afryki** są liczone (tzn. że mamy 4 możliwe Punkty Polityczne).

Zasady Scenariusza

Przybycie Hannibala (jeśli co najmniej 1 z poniższych warunków jest spełniony):

- Kartagina utraciła **co najmniej 3** Oddziały (licząc także Słonie) oraz Kartagina ma mniej Oddziałów w **Afryce** niż Rzym.
 - Rzym kontroluje 2 Prowincje w **Afryce**.
 - Carthago jest Oblegane przez Rzym.
- Gracz kartagiński może odrzucić Kartę z ręki zamiast jej zagrywania.

W wyniku tego natychmiast:

- Umieść **Hannibala** z 4 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Porcie w Prowincji LIBYA, który jest najbardziej oddalony od Scipio. Jeśli kilka Portów jest w tej samej odległości, to gracz kartagiński może wybrać.
- Usuń **Gisgo** z gry (zgodnie z historią popełnił on samobójstwo).

Fracja antywojenna

- **Hanno** nie może atakować Rzymian, ale zaatakowany będzie się bronił.

23. Warunki zwycięstwa

Rzym wygrywa jeśli:

- Kartagina Kapituluje lub
- Carthago zostanie zdobyte przez Rzym.

W innym wypadku wygrywa Kartagina, ponieważ Scipio zostanie odwołany do Rzymu, a Kartagina wciąż istnieje jako „mocarstwo”.


DRUGA WOJNA PUNICKA

218 – 201 P.N.E.

ALTERNATYWNE ROZSTAWIENIE
ZAPROPONOWANE PRZEZ
CHARLES'A FÉAUX DE LA CROIX



2.3. Komponenty Scenariusza

- Przygotuj Talię Kart Strategii o numerach #1–#64. Karta #9A powinna być w Tali, natomiast Karta #9B przygotowana na boku, aby zastąpić #9A podczas rozgrywki.
- Odłóż do pudełka Dowódców, których Karty mają w lewym dolnym narożniku symbol .

4. Przygotowanie Scenariusza

- Rozłóż planszę na stronie Hannibala.
- Potasuj oddzielnie Talię 48 Kart Bitewnych oraz Talię 64 Kart Strategii i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 1 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.

4.1. Przygotowanie Rzymu

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Roma oraz Syracusae z symbolem ■).

- 1 Konsul **Publius Scipio** z 8 Oddziałami w Massilia.
- 2 Konsul **Longus** z 8 Oddziałami w Agrigentum (SICILIA).
- 3 2 Oddziały w Helvii.
- 4 2 Oddziały w Nemausus.

- **Scipio Africanus** z 5 Oddziałami na Torze Tur na polu Turn 6.
- Odłóż pozostałych rzymskich Dowódców, będą mogli wejść do gry później jako Uzupełnienia (6.4.).

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach.

- 1 3 Oddziały w Boii.
- 2 3 Oddziały w Insubres.
- 3 **Hannibal** z 8 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Saguntum. Umieść Dowódców **Mago** oraz **H. Gisgo** na Karcie Hannibala.
- 4 **Hasdrubal** z 2 Oddziałami w Carthago Nova.
- 5 **Hanno** z 4 Oddziałami w Carthago.

4.3. Przygotowanie Plemion

- Umieść 8 owalnych znaczników Plemion na polach o odpowiednich kolorach:
 - 5 neutralnych Plemion w Prowincjach GALLIA TRANSALPINA and LIGURIA.
 - 2 kartagińskie Plemiona w Prowincji GALLIA CISALPINA.
 - 1 kartagińskie Plemię w Prowincji LUCANIA.
- Umieść 3 znaczniki neutralnych Plemion w Prowincji MAURETANIA, jeśli używasz tego wariantu (26.3.).

6. Faza Uzupełnień

(Pomiń tą Fazę w pierwszej Turze).

6.1. Kartagińskie Uzupełnienia

- 1 Oddział w Carthago albo z dowolnym Dowódcą w **Afryce**.
- Jeśli kontroluje Carthago Nova, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- Jeśli kontroluje Prowincję BAETICA, to umieść 1 Oddział w Carthago Nova albo z dowolnym Dowódcą w **Iberii**.
- 1 Oddział na polu z dowolnym kartagińskim Dowódcą albo w Carthago albo w Carthago Nova.

6.1.1. Usunięci kartagińscy Dowódcy

- Jeśli są jacyś usunięci (10.10.) kartagińscy Dowódcy, to przywróć ich do gry po rozmieszczeniu Uzupełnień kartagińskich.
- Mogą zostać umieszczeni na dowolnym polu z kartagińskimi Oddziałami (1 lub więcej), które nie jest Oblegane.

6.2. Rzymskie Uzupełnienia

- Gracz rzymski otrzymuje co Turę 5 Oddziałów.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na polu z dowolnym rzymskim Dowódcą albo w Mieście Roma.
- Oddziały mogą zostać umieszczone na jednym polu albo podzielone według uznania gracza.
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów musi zostać umieszczonych w **Italii**.
- Jeśli gracz rzymski nie posiada **żadnego** stosu złożonego z 5 **lub więcej** Oddziałów, to musi (jeśli możliwe) umieścić tyle swoich Uzupełnień na polu, aby utworzyć stos 5 Oddziałów (jest to ważne dla umieszczania Konsulów).

6.3. Ograniczenia w umieszczeniu

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Oddziały przybywające z Dowódcą Scipio Africanus (6.7.).

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

6.6. Prokonsul

- Zasady standardowe za wyjątkiem: Scipio Africanus (6.7.).

7.3. Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

- Zaczyna Rzym, po nim Kartagina.

22.4. Koniec gry

- Jeśli jest remis, to wygrywa gracz kartagiński.

PIERWSZA WOJNA PUNICKA

264 – 241 P.N.E.

Ten Scenariusz rozpoczyna się po wstępnym lądowaniu Rzymian w Mesynie i odepchnięciu Kartagińczyków i Syrakuzan w głąb łądu. Ta sytuacja została oddana przez umieszczenie garnizonu w Mesynie i wzmocnienie rzymskiej armii przez Cieśninę Mesyńską. Inna rzymska armia jest zajęta tłumieniem buntów Etrusków. Kartagina ma swoje garnizony w Lilybaeum i Agrigentum.

2.2. Komponenty Scenariusza

- Usunąć wszystkich Dowódców (także **P. Cornelius Scipio**, którego Karta powinna być oznaczona symbolem ) oraz Karty Strategii oznaczone symbolem , bo nie będą używane w tym Scenariuszu. Użyj Kart Strategii oznaczonych symbolem  oraz tych, które nie mają żadnego symbolu.



Znacznik Supremacji



Znacznik Taboru

- Niektóre Karty Dowódców są oznaczone ich Cechami (patrz niżej 6.5.).
- Znacznik Supremacji jest używany do wskazania, która ze stron – Rzym czy Kartagina - dominuje na morzach.

2.2.6. Tabory

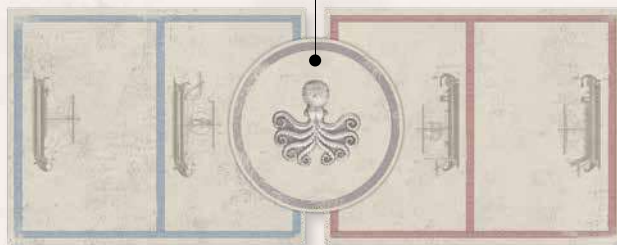
Tabory (ST) to specjalne, niewalczące jednostki przedstawione w postaci sześciokątnych znaczników, używanych w różnych sytuacjach opisanych niżej (8.2.1.).

2.2.7. Okręty

Okręty są Oddziałami walczącymi na morzu, przedstawionymi jako prostokątne znaczniki. Maksymalna liczba Okrętów dostępnych w czasie rozgrywki jest ograniczona do 10 na gracza. Gracze trzymają swoje nieaktywne (nie uczestniczące w ruchu)

Okręty na swoich polach W Porcie (At Port). Aktywne (poruszające się lub Przechwytyjące) Okręty są umieszczane na odpowiednich polach W Rejsie (At Sea).

Pole na znacznik Supremacji podczas Bitwy Morskiej



Kartagina – okręty w porcie Kartagina – okręty w rejsie Rzym – okręty w rejsie Rzym – okręty w porcie

Okręty mogą być Gotowe (awers) albo Wykorzystane (rewers). Okręty, które mają status Gotowe, są gotowe do akcji i mogą być użyte do ruchu morskiego albo do Przechwytywania ruchu morskiego przeciwnika. Okręty, które mają status Wykorzystane muszą być najpierw Naprawione, aby osiągnęły status Gotowe. Naprawa Okrętu kosztuje 1 OP za każdy Okręt. Okręty mogą być również Naprawione przez wykorzystanie OP ze Skarbcza Wojennego (wyjaśnione w 22.2.).

3.11. Porty

O ile na planszy *Hannibala* Porty oznaczone są symbolem okrętu, to na planszy *Hamilcara* portami są pola, do których docierają Szlaki Morskie.

4. Przygotowanie Scenariusza




Znacznik Zapomnianych Taktyk

- Rozłóż planszę na stronie Hamilcara.
- Potasuj oddzielnie talie Kart Bitewnych, Kart Taktyki oraz Kart Strategii i połóż te talie zakryte na stole.
- Umieść znacznik Tur na polu Turn 1 na Torze Tur i przygotuj elementy gry według poniższego opisu.
- Umieść znacznik *Zapomnianych Taktyk* w **Miat**, jako przypomnienie (p. 17. Słonie).
- Prowincje NUMIDIA, ETRURIA oraz SICILIA na początku gry są neutralne.

UWAGA: Błyskawice na mapie zaznaczają połączenia morskie (Szlaki Morskie) zagrożone sztormami, które są istotne tylko dla gracza rzymskiego, jeśli została zagrana Karta #101 Okrutne morze. Radzimy graczowi rzymskiemu zapoznać się z tekstem Karty przed rozgrywką, aby uniknąć przykrych niespodzianek.

4.1. Przygotowanie Rzymu


- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znacznika Roma bez symbolu )
- Rzym kontroluje 5 Prowincji w **Italii**: LATIUM, CAMPANIA, APULIA, LUCANIA oraz SAMNIUM.



- Rzym kontroluje pola Messana w Prowincji SICILIA oraz Cosa w Prowincji ETRURIA.
- Umieść w rzymskim Porcie 1 Gotowy Okręt.
- Odłóż na bok Dowódcę **C. Cornelius Scipio Asina**. Jego Kartę należy dodać do Tali Dowódców po tym, jak **A. Claudius Caudex** zostanie usunięty z gry. Z pozostałych Kart Dowódców utwórz Talię.

- 1** Konsul **Valerius** z 6 Oddziałami i 1 Taborem w Roma.
- 2** 4 Oddziały w Regium.
- 3** Konsul **Claudius** z 2 Oddziałami i 1 Taborem w Messana.
- 4** Prokonsul **Flaccus** z 3 Oddziałami w Cosa.

4.2. Przygotowanie Kartaginy

- Umieść zwykłe, okrągłe PC na okrągłych polach oraz znaczniki Miast na odpowiednich polach (użyj znaczników Carthago oraz Syracusae bez symbolu ).
- Kartagina kontroluje 4 Prowincje: CARTHAGO, LIBYA, SYRACUSAE oraz CORSICA & SARDINIA.
- Umieść 1 PC w lewym górnym rogu pola **Miat** (p. 19.5.)
- Umieść w kartagińskim Porcie 1 Gotowy Okręt oraz 2 Wykorzystane Okręty.
- Umieść znacznik Supremacji kartagińskiej (niebieską) stroną do góry.

- 1** 1 Oddział w Agrigentum.
- 2** **H. Gisco** z 2 Oddziałami i 1 Taborem w Lilybaeum.
- 3** **Hanno** z 4 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) i 2 Taborami w Carthago.

4 1 Oddział w Carales. 5 1 Oddział w Lipara.

6 **Xanthippus** z 1 Oddziałem Słoni oraz **Hamilcar Barca** z 1 Oddziałem w polu Najemników.

7 Pozostałych Dowódców umieść na Torze Tur zgodnie z opisem.

4.3. Przygotowanie Plemion

Umieść 6 owalnych znaczników Plemion na polach o odpowiednich kolorach:

- 4 neutralne Plemiona w Cirta, Madauros, Sigus oraz Thevestis w Prowincji NUMIDIA.
- 1 neutralne Plemię w Volsinii w Prowincji ETRURIA.
- 1 neutralne Plemię w Brutti w Prowincji LUCANIA.

6. Faza Uzpełnień (Pomiń tą Fazę w pierwszej Turze).

6.1. Kartagińskie Uzpełnienia


- Umieść 1 Gotowy Okręt w Porcie. Alternatywnie, możesz wymienić go na 1 Oddział i umieścić w Carthago, jeśli Kartagina ma **co najmniej** 5 Okrętów.
- Dodaj 1 Oddział kartagińskiemu Dowódcy albo do nieobleganego Miasta, kontrolowanego przez Kartaginę.
- Ponadto Kartagina otrzymuje tyle Oddziałów na ile pozwala **Miat** (19.5.). Te Oddziały należy umieścić w Carthago, ale mogą być wymienione na Gotowe Okręty w stosunku 1:1.

6.1.1. Kartagińscy Dowódcy

Kartagina otrzymuje co Turę 2 Dowódców (jednego wskazanego na Torze Tur, a drugiego wylosowanego z Talii), ponadto do 2 dodatkowych Dowódców (losowanych z Talii) może być dostępnych dzięki **Miat**. **Xanthippus** albo **Hamilcar Barca** mogą być włączeni do gry, jeśli gracz spełni warunki. Usunięci Dowódcy wracają do Talii (z wyjątkiem Xanthippusa).

PROCEDURA: Usuń wszystkich Dowódców (ale nie usuwaj Xanthippusa, ani Hamilcara Barki) na początku każdej Tury, a ich Karty dodaj do Talii. Następnie umieść Dowódcę wskazanego na Torze Tur na polu z kartagińskim Oddziałem albo w nieobleganym Mieście. Na koniec wylosuj z Talii pozostałych Dowódców, łącznie z tymi dostępnymi dzięki **Miat** (maksymalnie 4 Dowódców oraz **Xanthippus** albo **Hamilcar Barca**) i umieść ich według tych samych zasad.

6.1.2. Xanthippus

 Aby wprowadzić Xanthippusa do gry, gracz kartagiński musi usunąć z **Miat** tyle PC, ile wynosi Koszt Najemnika pokazany na Torze Tur (oznaczony symbolem miecza). Liczy się to jako zagranie Karty Strategii.

Kiedy Xanthippus wchodzi do gry, znacznik *Zapomnianych Taktyk* należy odłożyć do pudełka, a figurkę Xanthippusa z 1 Oddziałem Słoni należy umieścić w kontrolowanym przez Kartaginę, nieobleganym porcie w **Afryce**. Na koniec bieżącej Tury Xanthippus jest usuwany z gry.

Jeśli Xanthippus zostanie Usunięty (10.10.), to usuń go z gry.

6.1.3. Hamilcar Barca

Natychmiast po usunięciu Xanthippusa, Karta Dowódcy Hamilcar Barca staje się dostępna w polu Najemników. Aby wprowadzić do gry Hamilcara Barcę, gracz kartagiński musi usunąć z **Miat** tyle PC, ile wynosi Koszt Najemnika pokazany na Torze Tur (oznaczony symbolem miecza). Liczy się to jako zagranie Karty Strategii.

Kiedy Hamilcar Barca wchodzi do gry, umieść jego figurkę z 1 Oddziałem w kontrolowanym przez Kartaginę, nieobleganym porcie w Prowincji SICILIA albo w Carthago, jeśli żaden port nie spełnia warunków. Hamilcar Barca przybywa w 7 Turze jako Uzpełnienia (ale bez Oddziałów), jeśli nie pojawił się w grze wcześniej.

Jeśli Hamilcar Barca zostanie Usunięty (10.10.), to trafia do Talii i jest traktowany jak inni Dowódcy.

UWAGA: Wprowadzenie Najemnika do gry nie tylko dodaje Dowódcę i Uzpełnienia, ale pozwala Kartaginie zaoszczędzić jedną Kartę Strategii do przyszłego użycia.

6.2. Rzymskie Uzpełnienia

- Rozmieść tyle Oddziałów, ile Prowincji w **Italii** znajduje się pod kontrolą Rzymu (do 6 Oddziałów).
- Spośród nich do 2 Oddziałów dodaj dowolnemu Dowódcy. Pozostałe Oddziały muszą być umieszczone w Roma.
- Rzymskie Uzpełnienia mogą być wymienione na Gotowe Okręty w stosunku 1:1.

6.4. Wybór Konsulów i Prokonsulów

- Jednego z Konsulów mianuj Prokonsulem.
- **Usuń z gry** (odłóż do pudełka) pozostałych Dowódców obecnych na planszy.
- Wylosuj 2 nowych Konsulów i umieść ich na planszy.
- Wprowadź Reformy Morskie, jeśli Konsulem został *Admirał*.

UWAGA: Kiedy A. Claudius Caudex opuszcza grę, to dodaj Kartę Dowódcy C. Corneliusa Scipio Asiny do Talii.

6.5. Cechy Dowódców

Kilku Dowódców jest oznaczonych jako: *Arystokrata*, *Afrykański* lub *Admirał*. Te Cechy odpowiadają ich specjalnym możliwościom.

6.5.1. Arystokrata (tylko Rzymianie)

Kiedy Dowódca oznaczony jako *Arystokrata* zostanie Usunięty (10.10.), to gracz rzymski musi natychmiast usunąć tyle swoich zwykłych PC, ile wynosi Wartość Bitewna tego Dowódcy.

UWAGA: Konsulat był ważnym stopniem w społecznej drabinie Starożytnego Rzymu, często otrzymywanym przez osoby ustosunkowane, a niekoniecznie utalentowane.

6.5.2. Afrykański (tylko Rzymianie)

Dowódca oznaczony jako Afrykański może zawsze lądować w **Afryce**.

UWAGA: Warto zauważyć, że przekroczenie Cieśniny Mesyńskiej było pierwszą morską operacją Rzymu. Zaledwie garstka przywódców była na tyle śmiała, aby myśleć o podboju Afryki.

6.5.3. Admirał

Armia z *Admirałem* może wykonać **Odwrót albo Ucieczkę** z Bitwy lądowej **przez morze**. *Admirał* nie musi być Głównodowodzącym, sama jego obecność to umożliwia (11.9.).

Admiralowie z Wartością Bitewną **wyższą niż 1** są bardziej efektywni podczas Bitew morskich. Wynika to z tego, że *Admiralowie* wykorzystują swoją Wartość Bitewną podczas kroku Przegrupowane i Ucieczka Bitwy morskiej, a zwykły Dowódca musi uzyskać wynik Rzutu **1**, aby osiągnąć powodzenie.

UWAGA: Przeprowadzanie operacji morskich wymagało rzadkiego zestawu cech, szczególnie jeśli naród nie miał tradycji morskich.

Po wyborze na Konsula *Admirał* może wprowadzić Reformy Morskie. Jedną z poniższych akcji może być natychmiast wprowadzona w życie:

- Podnieś poziom Seamanship.
- Zamontuj albo zdemontuj Corvi.
- Dodaj 1 Okręt jako Uzupelnienie.
- Do 3 OP można wydać na Naprawę Okrętów.


7.3. Kto zaczyna

Gracz rzymski decyduje kto zaczyna, chyba że zostanie wymuszona zmiana kolejności (7.3.1.).

8.2. Użycie Punktów Operacyjnych (OP)

Punkty Operacyjne można użyć na ruch Dowódców albo Zaciąg nowych jednostek zgodnie ze standardowymi Zasadami Gry.

Dodatkowo w tym Scenariuszu OP z Kart można użyć w następujący sposób (OP można dowolnie rozdzielić):

- **Szkolenie:** Gracz rzymski może użyć Kartę z symbolem  do podniesienia o 1 poziomu Seamanship.
- **Umieszczenie PC** (zgodnie z zasadami standardowymi).
- **Naprawa Okrętów:** Wydadź 1 OP, aby odwrócić Wykorzystany Okręt na stronę Gotowy.
- **Koncesje Polityczne:**
 - w **Miat** (19.5.) - użyj żetonów PC,
 - aby spełnić wymagania **Wydarzeń** (np. *Najemnicy żądają zapłaty*).
- **Zaopatrzenie** (reprezentowane przez Tabory) wydadź 1 OP, aby umieścić na planszy 1 Tabor (p. 8.2.1.).
- **Budowa Okrętów:** możliwe wyłącznie po zagranie Karty Strategii z 3 OP. Umieść tyle Gotowych Okrętów W Porcie ile jest symboli Okrętów na Karcie (1-2).

8.2.1. Tabory

Tabory mogą być umieszczone w kontrolowanych, nieobleganych Miastach albo na polach z Armią. Tabory nie wpływają na rozmiar Armii, ale mogą się poruszać po lądzie i morzu tak jak Oddziały. **Jednakże** ograniczenie rozmiaru garnizonu za murami Miasta jest także ograniczeniem liczby Tabo-

rów, które mogą być za murami (np. w Rzymie może się znaleźć 5 Oddziałów oraz 5 Taborów).

Uciekająca Armia musi porzucić wszystkie Tabory na polu, gdzie toczyła się Bitwa. Stanowią one zdobycz zwycięzcy (odwróć zdobyte znaczki Taborów na jego stronę). Tabory zostają zdobyte także wtedy, gdy upada Oblegane Miasto albo jeśli Armia wkracza na pole z wrogimi niebronionymi Taborami.

Tabory mogą być zniszczone przez gracza w fazie Skarbca Wojennego na końcu Tury. Aktywny Dowódca może zniszczyć dowolną liczbę Taborów swojej Armii po użyciu 1 Punktu Ruchu.

Tabory można wykorzystać (i natychmiast usunąć) w poniższy sposób:

a) do wyrównania różnicy między Wartością Strategiczną Dowódcy a Kartą zagraną do jego aktywacji. Nie można aktywować Dowódcy samym zaopatrzeniem (tylko odrzucając Tabory), Karty musi zostać zagrana. Tabory użyte do wyrównania różnicy muszą być zebrane z pola, gdzie znajduje się aktywowany Dowódca.

PRZYKŁAD: Rzymski Dowódca (3) jest w Neapolis. Gracz rzymski zagrywa Kartę 1 OP i umieszcza 1 Tabor w Neapolis, a w przyszłej Turze zagrywa Kartę 2 OP oraz usuwa 1 Tabor z Neapolis, dzięki czemu aktywuje Dowódcę w Neapolis.

b) jeśli przeciwnik miałby zdobyć 1 Punkt Oblężenia, to obrońca może natychmiast usunąć swój 1 Oddział oraz 1 Tabor z Obleganego Miasta, aby anulować zdobycie tego Punktu Oblężenia.

PRZYKŁAD: Kontrolowana przez Rzymian Messana ma za murami 1 Oddział i 1 Tabor. Kartagińczycy udanie Oblegają Miasto i zdobywają 1 Punkt Oblężenia. Gracz rzymski ma możliwość odrzucenia właśnie zdobytego Punktu Oblężenia, jeśli usunie 1 Oddział i 1 Tabor.

c) usuń 1 Tabor w Fazie Strat Zimowych, aby na tym polu anulować wykonywanie Rzutu na Straty Zimowe.

PRZYKŁAD: Gracz rzymski oblega Agrigentum. Zamiast wykonywania Rzutu na Straty Zimowe gracz rzymski usuwa 1 Tabor ze swojej Armii.

d) aby podczas fazy Skarbca Wojennego wyrównać różnicę w liczbie wydanych OP.

PRZYKŁAD: Podczas fazy Skarbca Wojennego okazało się, że Rzym wydał 12 OP, natomiast Kartagina tylko 10 OP. Gracz rzymski zdecydował odrzucić z planszy 2 własne Tabory, aby zredukować różnicę do 0.

11. Kwestie Morskie

11.1. Ruch morski

Dowódca (z Oddziałami albo bez) może korzystać z Ruchu Morskiego, aby przemieszczać się między portami, wzdłuż Szlaków Morskich. Oddziały bez Dowódcy nie mogą korzystać z Ruchu Morskiego. Ruch Morski wzdłuż 1 Szlaku zużywa 1 Punkt Ruchu. Ruch po morzu i lądzie można dowolnie łączyć, ale **co najwyżej 3** Punkty Ruchu można zużyć w pojedynczym ruchu na Ruch Morski (Forsowny Marsz nie stanowi wyjątku!).

PRZYKŁAD: Dowódca może przemieścić się o 1 pole do portu, a po skorzystaniu z Ruchu Morskiego może kontynuować ruch lądem.

Można przydzielić Dowódcy (z Oddziałami albo bez) korzystającemu z Ruchu Morskiego do 10 Gotowych Okrętów.

UWAGA: Ruch Morski jest względnie bezpieczny, jeśli odbywa się między kontrolowanymi, nieobleganymi portami. Jednak uważaj na Sztormy!

11.1.1. Transportowce

Zakładamy, że Oddziały oraz Tabory żeglują na wirtualnych Transportowcach, z których każdy może pomieścić 1 Oddział oraz 1 Tabor. Można je umieścić na polu W Rejsie dla poprawienia czytelności.

Ruch Morski może być wykorzystany jedynie przez Dowódcę aktywowanego do ruchu. Nie jest on ograniczony do Kart 3 OP. Dowódca może żeglować samotnie, a także z podporządkowanymi Okrętami czy Transportowcami, które razem tworzą Flotę (samotny Dowódca nawet z Podwładnym nie stanowi Floty, ale Dowódca z podporządkowanymi Transportowcami uznawani są za Flotę).

UWAGA: *Ograniczenia Transportu Morskiego Kart Kampanii nie obowiązują w Scenariuszu Hamilcar. Każdy Dowódca aktywowany Kartą Kampanii może dowolnie łączyć ruch po morzu i lądzie zgodnie z powyższymi zasadami.*



11.1.2. **Cieśnina Mesyńska:** w Scenariuszu Hamilcar może być użyta także jako Szlak Morski.

11.2. Supremacja

Supremacja daje graczowi zarówno korzyści strategiczne i taktyczne:

- Podczas Oblężenia gracz posiadający Supremację wykonuje Rzut Czerwoną Kością Oblężania, a gracz bez Supremacji używa Białej Kości Oblężania.
- Gracz posiadający Supremację otrzymuje dodatkową 1 Kartę Taktyki w Bitwie Morskiej i może oddać Supremację, aby wykonać Odwrot.
- Supremacja liczy się jako Punkt Polityczny.

Przejęcie Supremacji

Jeśli Flota, w skład której wchodzi **co najmniej 1** Okręt, wpłynie nie Przechwycona do kontrolowanego przez przeciwnika portu, to gracz zdobywa Supremację.

UWAGA: *Jest dopuszczalne, aby Dowódca wykonał Ruch Morski bez Oddziałów dla zdobycia Supremacji.*

11.3. Porty pod kontrolą przeciwnika

Kontrolowanie portu nie jest konieczne dla zaokrętowania czy wyokrętowania. Ruch Morski może być wykonany do i z dowolnego portu, łącznie z portem, gdzie jest PC przeciwnika lub jego Oddziały (nie mniej jednak Armia musi zakończyć swój ruch, jeśli wkracza na pole z Oddziałami przeciwnika (10.4)).

11.4. Ruch Morski a Miasta

Dopuszczalny jest Ruch Morski bezpośrednio za mury, do Miasta (w odróżnieniu od wyokrętowania na polu przed murami Miasta), jeśli gracz kontroluje nieoblegane Miasto (p. 20.4. definicja Oblężania).

Nie wolno korzystać z Ruchu Morskiego z i do Obleganego Miasta. Zauważ, że nie zabrania to Ruchu Morskiego z i do pola, na którym znajduje się

Oblegane Miasto (w tym przypadku Oddziały zaokrętowują się albo wyokrętowują się przed murami).

11.5. Ograniczenia Ruchu Morskiego

Z Ruchu Morskiego może korzystać Armia składająca się **co najwyżej z 10 Oddziałów oraz 10 Taborów.**

11.6. Przechwytywanie

Zanim Armia wykonująca ruch dotrze do celu, przeciwnik może podjąć próbę Morskiego Przechwycenia. Dowódca, Armia lub Flota korzystająca z Ruchu Morskiego może zostać Przechwycona:

1. Gracz, który próbuje Przechwytywania wskazuje, ile Okrętów wydzieli do tej akcji. **Co najmniej 1** Gotowy Okręt musi być przydzielony do próby Przechwytywania.

2. Jeśli Flota porusza się wzdłuż Szlaku Morskiego, a przeciwnik ma Dowódcę na polu, do którego ona zmierza albo sąsiednim do niego poprzez Szlak Morski, to przeciwnik może próbować Przechwycenia. Aby Przechwycenie było udane, wynik Rzutu musi być **mniejszy lub równy** Wartości Bitewnej Dowódcy przeciwnika. Dodaj 1 do wyniku Rzutu, jeśli gracz rzymski próbuje Przechwytywać, a jego Okręty mają zamontowane *Corvi*. Można dokonywać wielu prób Przechwytywania pod warunkiem, że z jednego pola wykonywana jest jedna próba. Wszystkie próby Przechwycenia muszą być zgłoszone przed wykonywaniem Rzutów.

3. Jeśli przeciwnik nie może wykonać Przechwycenia albo żadne się nie powiodło, to wciąż ma szansę na Przechwycenie, jeśli posiada Supremację oraz PC w docelowym porcie. W takim przypadku Przechwytywać mogą Okręty i nie można przyłączyć do nich Dowódcy, ani Oddziałów.

4. Przechwytywanie może być również przeprowadzone przez Dowódcę ze Zdolnością Specjalną albo przez zagranie Kontrwydarzenia.

PRZYPOMNIENIE: *Przechwytywać można tylko ruch aktywnego gracza.*

5. Jeśli przynajmniej 1 Rzut był udany albo gracz Przechwytywany ma Supremację i ruch zmierza na pole kontrolowane przez Przechwytywanego gracza, to Okręty będą Przechwycone.

6. Jeśli z poruszającym się Dowódcą nie ma żadnych Okrętów, ani Oddziałów, to jest on Usuwany.

7. Jeśli gracz Przechwytywany ma Supremację, to może on uniknąć Bitwy Morskiej przez oddanie Supremacji i powrót do portu początkowego. Jeśli gracz skorzysta z tej możliwości, to Przechwytywany Dowódca może albo wrócić na pole, z którego rozpoczął Przechwytywanie, albo przemieścić się na pole, na którym miało miejsce Przechwytywanie, pod warunkiem że nie ma tam wrogich Oddziałów. Jeśli aktywny gracz nie skorzysta z tej możliwości, to rozpoczyna się Bitwa Morska. Jeśli Przechwytywanie się nie powiodło, to Przechwytywane Okręty wracają na pole W Porcie. Jeśli poruszająca się Armia znów korzysta ze Szlaku Morskiego, to znów może być Przechwycona, nawet podczas tego samego ruchu (można Przechwytywać na każdym polu portu, które spełnia warunki Przechwytywania). Warto zauważyć, że korzystanie z wariantu Zaopatrzenie Marynarki (26.7.) spowoduje, że Okręty będą Wykorzystane po nieudanym Przechwytywaniu.

UWAGA: Dowódca może próbować Morskiego Przechwytywania na sąsiednim polu, jeśli są już na nim nieuczestniczące w ruchu wrogie Oddziały.



PRZYKŁAD: *Hamilcar zmierza do Lipara. Gdyby to był ruch po lądzie, to Metellus nie mógłby Przechwytywać. Zasady morskie różnią się tutaj, ponieważ Przechwytywanie dzieje się przed przybyciem wroga na pole. Zatem garnizon Lipara nie zapobiega Przechwytywaniu kartagińskiego ruchu morskiego.*

PRZYKŁAD: *Jeśli Metellus wyruszy do Lipary, a Kartagina ma wówczas Supremację, to Hamilcar może próbować Przechwytywać w Lipara, ale będzie potrzebował udanego Rzutu. Gdyby Kartagina miała PC*

w Lipara, to gracz kartagiński może Przechwytywać z Flotą, nawet jeśli Rzut Hamilcara byłby nieudany.

Karty Taktyki

- Każdy gracz otrzymuje tyle Kart Taktyki, ile wynosi Wartość Bitewna Głównodowodzącego Flotą.
- Gracz posiadający Supremację otrzymuje dodatkowo 1 Kartę Taktyki.

PRZYKŁAD: *Rzym ma Supremację co daje mu na początku Bitwy Morskiej 1 Kartę Taktyki. Ponadto, ponieważ rzymski Dowódca ma Wartość Bitewną 2, to Rzym otrzymuje jeszcze 2 Karty Taktyki, łącznie 3.*

11.7. Bitwa Morska

Gracz z Supremacją bierze znacznik Supremacji i kładzie między polami W Rejsie. Bitwa rozgrywana jest w Rundach. Gracz posiadający Supremację zaczyna. Pomimo, że podczas Bitwy Supremacja może przejść w ręce drugiego gracza, to kolejność nie zmienia się, aż do następnej Rundy. W Rundzie jeden gracz wykonuje pełną sekwencję:

- Faza 1 (Manewr): Gracz może zagrać 1 Kartę Taktyki.
- Faza 2 (Starcie): Wykonanie Rzutu Bitewnego.
- Faza 3 (Przegrupowanie i Ucieczka): Próba dobrania 1 Karty Taktyki albo próba Ucieczki z Bitwy.

MANEWR

Gracz może zagrać 1 Kartę Taktyki. Karty Taktyki są używane jednorazowo, a po Bitwie wszystkie Karty Taktyki należy przetasować.

STARCIE

Flota może wejść w Starcie, jeśli ma **co najmniej 1** Gotowy Okręt. Przed wykonaniem Rzutu Bitewnego gracz musi ogłosić czy celem jego ataku są Okręty czy Transportowce. Gracz wykonuje Rzut, a wynik odczytuje w Tabeli Strat (Attrition Table) w kolumnie odpowiadającej bieżącej Rundzie Bitwy (rzymskie liczby na dole Tabeli. Pierwsza Runda - kolumna I, druga Runda - kolumna II itd.).

Wynik oznacza liczbę Trafień, które atakujący musi natychmiast zastosować wobec atakowanych Okrętów albo Transportowców. Każdy trafiony Okręt albo Transportowiec (w tym przypadku 1 Oddział + 1 Tabor, jeśli to możliwe) należy odłożyć na bok, a po Bitwie usunąć z planszy.

- Rzym **odejmuje 1** od wyniku Rzutu, jeśli Seamanship jest na poziomie Poor/Fair.
- Rzym **dodaje 1** do wyniku Rzutu, jeśli używa Corvi.

UWAGA: Trafione jednostki są odkładane na bok, ponieważ jest możliwe, że zaraz wrócą na planszę. Dodatkowo ułatwia to określenie Konsekwencji Politycznych na koniec Bitwy.

Jeśli Corvi są zamontowane, to wykorzystanie ich w Bitwie jest obowiązkowe. Ich obecność na Okrętach jest odwzorowaniem strategii morskiej.

Pryzy

Jeśli wynik Rzutu wypadnie w wierszu oznaczonym symbolem *Corvus* **oraz** gracz rzymski używa *Corvi*, to 1 Okręt kartagiński trafiony w bieżącej Rundzie jest odkładany na bok, aby zastąpić go rzymskim Wykorzystanym Okrętem, jeśli taki jest dostępny na zakończenie Bitwy. Kartagina może zdobyć Pryzy tylko po zagranium Karty Taktyki. Jeśli gracz przegra Bitwę, to wszystkie jego Pryzy wracają do przeciwnika jako Wykorzystane.

Przejmowanie Supremacji

Jeśli wynik Rzutu wypadnie w wierszu oznaczonym symbolem Supremacji (trójząb Neptuna), to gracz wykonujący Rzut natychmiast przejmuje Supremację.

PRZEGRUPOWANIE I UCIECZKA

W tej fazie gracz ma możliwość Ucieczki z Bitwy **albo** Przegrupowania (i zdobycia Karty Taktyki). Po wybraniu opcji należy wykonać Rzut kością.

Ucieczka

Ucieczka z Bitwy Morskiej może się odbyć na dwa sposoby:

- **Unik:** Gracz posiadający Supremację oddaje ją przeciwnikowi.
- **Oderwanie się:** Jeśli wynik Rzutu jest **mniejszy lub równy** Wartości Bitewnej *Admirała* dowodzącego Flotą albo wynosi **1 lub mniej**, to próba jest udana. W przeciwnym razie Bitwa jest kontynuowana.

Przegrupowanie

Jeśli wynik Rzutu jest **mniejszy lub równy** Wartości Bitewnej *Admirała* dowodzącego Flotą, to gracz dobiera 1 Kartę Taktyki. Gracz **zawsze** dobiera 1 Kartę Taktyki przy wyniku Rzutu **1 lub mniej**.

Flota tocząca Bitwę Morską bez Dowódcy wciąż może próbować Przegrupowania albo Oderwania się, jeśli uzyska wynik Rzutu **1 lub mniej**.

PRZYKŁAD: *Kartagiński Ruch Morski został udanie Przechwycony przez Rzymian. Obie strony mają w Bitwie Dowódców i każdy z graczy otrzymał 2 Karty Taktyki. Kartagina ma Supremację, dlatego zaczyna Bitwę. Gracz kartagiński zagrywa Kartę Taktyki, a potem wykonuje Rzut Bitewny, sprawdza wynik w Tabeli*

Strat i stosuje go. Gracz kartagiński może teraz zdecydować, czy Uciekać, czy też Przegrupować się. H. Gisco jest Admiralem (Wartość Bitewna 1), dowodzi kartagińską Flotą. Decyduje się Przegrupować, rzuca 1 i otrzymuje 1 Kartę Taktyki.

Pościg

Karta Taktyki *Pościg* może zostać zagrana, aby natychmiast anulować Ucieczkę przeciwnika, niezależnie od tego, czy próba Ucieczki wynika z Uniku, Oderwania się czy zagrania Karty Taktyki. Ta Karta może być zagrana niezależnie od Kart zagranych w fazie Manewru.

KONIEC BITWY

Bitwa jest zakończona, gdy:

- na końcu Rundy Bitwy jedna z Flot nie ma Gotowych Okrętów. Zwycięzcą jest gracz, który wciąż ma Okręty w Bitwie.
- jeden z graczy Ucieka (w dowolny sposób) z Bitwy. Zwycięzcą jest gracz, który pozostał w Bitwie.
- każdy gracz rozegrał 5 Rund Bitwy. Bitwa jest nierozstrzygnięta. Okręty obu stron stają się Wykorzystane, a Supremacja pozostaje taka jak w ostatniej Rundzie Bitwy.

Po Bitwie:

- Jeśli gracz Ucieka z Bitwy, to jego ocalałe Okręty stają się Wykorzystane.
- Okręty zwycięzcy pozostają Gotowe.
- Jeśli gracz Oderwał się albo nie ma gotowych Okrętów, to zwycięzca może wykonać 1 Rzut Bitewny przeciwko pozostałym Transportowcom przegranego (wynik odczytaj w kolumnie V). **UWAGA:** Nie dotyczy Floty, która wykonała Unik.
- Znacznik Supremacji należy umieścić na planszy stroną zwycięzcy do góry. Zwycięzca ma teraz Supremację.

Jeśli Dowódca (z Oddziałami albo bez), który wykonywał Ruch Morski zwyciężył w Bitwie, to dociera na pole, na którym był Przechwytywany i kończy swój ruch. Może też zdecydować o powrocie na pole, z którego rozpoczął ruch. Musi jednak wrócić na to pole, jeśli wszystkie Oddziały jego Armii zostały utracone w czasie Bitwy.

Jeśli Dowódca (z Oddziałami albo bez), który wykonywał Przechwycenie zwyciężył w Bitwie Morskiej, to może on albo powrócić na pole, z którego Przechwytywał, albo przemieścić się na pole, na którym Przechwytywał pod warunkiem, że nie ma tam wrogich Oddziałów.

Jeśli Dowódca wykonujący Ruch Morski albo Przechwytywanie przegrał w Bitwie Morskiej, to musi on wrócić razem z ocalałymi Oddziałami i Taborami do portu, z którego rozpoczął ruch (albo Przechwytywanie).

Jeśli Ruch Morski był udany, to Dowódcy przeciwnika mogą próbować Przechwytywać na lądzie, zgodnie z zasadami standardowymi (łącznie z Dowódcami i Oddziałami, biorącymi udział we wcześniejszych próbach morskiego Przechwytywania, nawet jeśli uczestniczyły w Bitwie Morskiej). Armia,

która dotarła do celu swojego Ruchu Morskiego, a następnie została Przechwycona na lądzie, może użyć opcji Wycofania się o 1 pole i w konsekwencji bezpiecznego cofnięcia się wzdłuż ostatnio przebytego Szlaku Morskiego, bez dalszych prób Przechwytywania przez gracza z Supremacją.

PRZYKŁAD: Flota rzymska z Dowódcą Vulso wypływa z Messana do Panormus. Rzym ma Supremację. Kartagiński Dowódca Carthalo w Lilybaeum wykonuje udane Morskie Przechwytywanie na polu Panormus. Vulso może teraz oddać Supremację Kartaginie i anulować ruch morski, ale decyduje się przyjąć Bitwę. Rzym zwycięża w Bitwie, a Carthalo wraca do Lilybaeum. Armia rzymska dopływa do Panormus, gdzie jest Przechwytywana na lądzie, znów przez Carthalo. Vulso może teraz odmówić Bitwy i Wycofać się o 1 pole do portu, z którego zaczął ruch (Messana) bez ryzyka Bitwy Morskiej. Jednakże decyduje się przyjąć Bitwę na lądzie.

PRZYKŁAD:

Ruch Morski i Bitwa w Scenariuszu Hamilcar

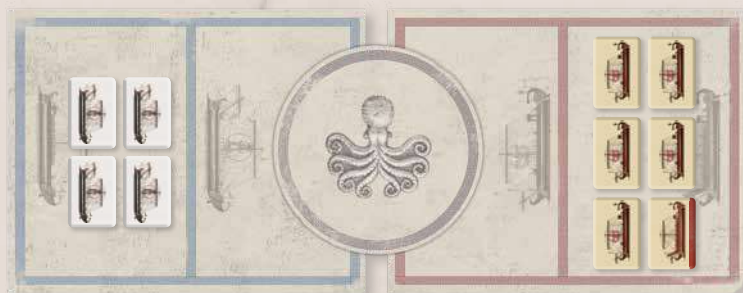
Rzym ma Supremację. Valerius rozpoczyna swój ruch w Capua. Formuje Armię złożoną z 5 Oddziałów i 2 Taborów i lądem dociera do Naples.



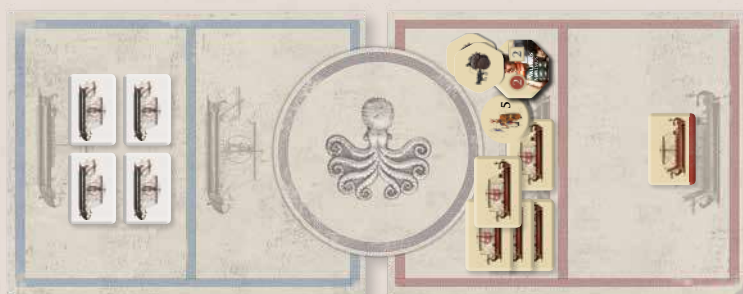
W Naples Valerius ogłasza rozpoczęcie Ruchu Morskiego. Rzymianie mają 5 Gotowych Okrętów W Porcie (oraz 1 Okręt Wykorzystany). Rzymskie Okręty mają zamontowane Corvi.



Kartagina ma 4 Gotowe Okręty W Porcie.



Valerius formuje Flotę z wszystkich dostępnych Okrętów.
Cała Flota zostaje przesunięta do pola W Rejsie.



Flota porusza się wzdłuż Szlaku Morskiego do Regium,
a następnie do Syracusae. H. Gisco, który jest w Agrigentum,
decyduje się zareagować zostawiając 1 Oddział. Wszystkie
dostępne 4 Gotowe Okręty kartagińskie zostają skierowane do
próby Przechwytywania i umieszczone na polu W Rejsie.



Rzut na Przechwytywanie daje wynik 3.
Za dużo. Gracz kartagiński decyduje się
zagrać Kartę Strategii,
aby odjąć 2 od wyniku Rzutu.

Teraz Przechwytywanie jest udane
i rozpoczyna się Bitwa.

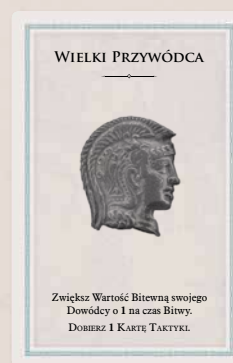
Gracz kartagiński otrzymuje 1 Kartę Taktyki
za Supremację i 1 za Wartość Bitewną Dowódcy 1
(te Karty to *Wielki Dowódca* i *Zasadzka*).

Gracz rzymski także otrzymuje 2 Karty Taktyki
za Valeriusa z Wartością Bitewną 2 (*Mielizny* i *Pościg*).



Runda

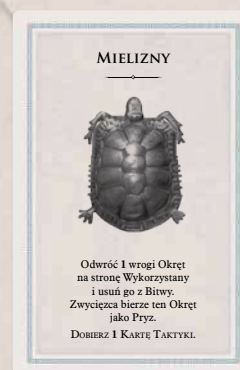
Gracz kartagiński zaczyna. W fazie **Manewru**
zagrywa Kartę Taktyki (*Wielki Dowódca*).



Wartość Bitewna H. Gisco wzrasta o 1,
a gracz kartagiński dobiera kolejną Kartę
Taktyki (*Okręty zapalające*). W fazie
Starcia gracz kartagiński decyduje
się zaatakować Transportowce i rzuca 3,
co oznacza pudło.

W następnej fazie
rzuca ponownie na
Przegrupowanie. Znów
wypada 3, co oznacza
brak efektu (wynik 1-2
byłyby udane, ponieważ
Wartość Bitewna
Dowódcy kartagińskiego
wynosi teraz 2).

ATTRITION TABLE		1	2	3	4	5-6	7-9	10+
≤1		-	-	-	-	-	1	1
2		-	-	-	1	1	1	1
3		-	-	1	1	1	2	2
4		-	1	1	1	2	2	3
5		1	1	1	2	2	3	3
6		1	1	2	2	3	3	4
7+		1	1	2	2	3	3	4



Gracz rzymski rozpoczyna swoją Rundę
od zagrania w fazie **Manewru** Karty
Taktyki *Mielizny*, dzięki czemu odwraca
1 Okręt kartagiński na stronę wykorzystany
i odkłada na bok. Następnie dobiera
1 Kartę Taktyki (*Połamane wiosła*).

Potem mamy fazę **Starcia** i Rzut Bitewny.
Gracz rzymski rzuca 5, dodaje 1 za *Corvus*
i zdobywa Pryz! Bardzo pomyślny obrót
spraw dla Rzymu.

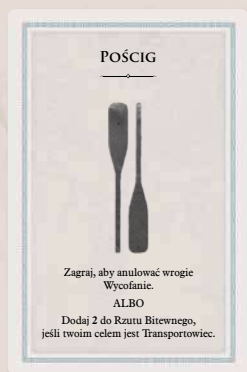
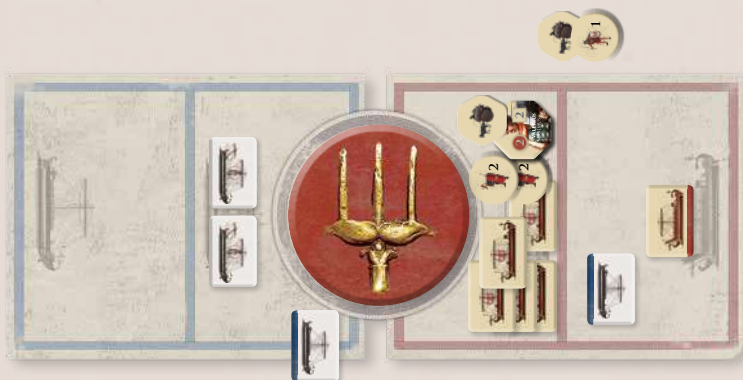


Rzymskie **Przegrupowanie** jest nieudane (wynik Rzutu 2, a tylko 1 byłby udany).

2

Runda

Kartagina rozpoczyna drugą Rundę Manewrem: *Zasadzka*, a potem w fazie Starcia wykonuje Rzut Bitewny 4 przeciwko Transportowcom. Do wyniku dodaje 1, dzięki czemu 1 Transportowiec tonie (1 Oddział i 1 Tabor zostają odłożone na bok).



Kartagina decyduje się na **Unik** i przekazuje znacznik Supremacji Rzymowi. Ucieczka zostaje natychmiast anulowana przez gracza rzymskiego poprzez zagranie Karty Taktyki *Pościg*, ale ma on teraz Supremację.

Gracz rzymski decyduje, aby zachować Kartę Taktyki *Połamane Wiosła* na lepszą okazję, biorąc pod uwagę, że zgrana została Karta *Zasadzka*. Gracz rzymski pomija fazę **Manewru**. W fazie **Starcia** gracz rzymski rzuca 2, dodaje do wyniku 1 za *Corvus*, ale wszystko na nic, bo anuluje to wcześniej zagrana Karta *Zasadzka*. Brak efektu. Próba **Przegrupowania** okazuje się również nieudana dla Rzymian.

3

Runda



Kolejność w tej Rundzie zmienia się, bo Rzym przejął Supremację. Rzym rozpoczyna fazę **Manewru** zagranieniem Karty *Połamane Wiosła*. Wynik Rzutu 3 zwiększa się o 1 za przyczyną *Corvi*, co oznacza zatopienie 1 Okrętu kartagińskiego. Ponadto gracz rzymski otrzymuje w tej fazie **Starcia** 1 Kartę Taktyki (*Oskrzydlenie*)! Następna Runda może być dla Kartagińczyków miążdząca.

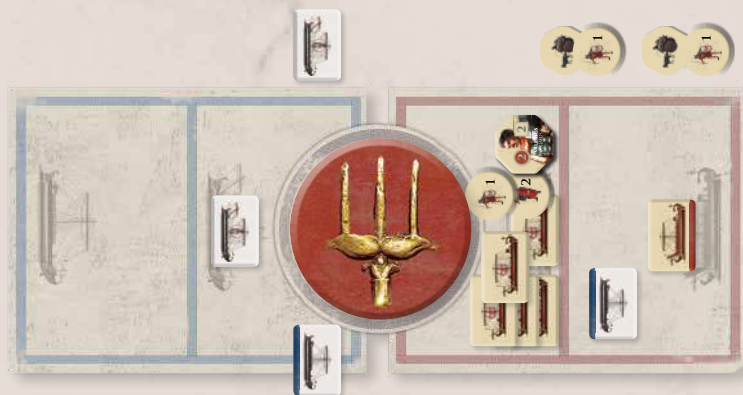
Zatopiony Okręt



Wykorzystany Okręt na Mieliznach



Kartagina w fazie **Manewru** zagrywa *Okrety zapalające*, a następnie w fazie **Starcia** rzuca 5 przeciwko Transportowcom. To znowu oznacza usunięcie 1 Oddziału oraz 1 Taboru.



W fazie **Przegrupowania** wreszcie udanie rzuca 2!
Kartagina otrzymuje Kartę *Pomyślne wiatry*.

4

Runda



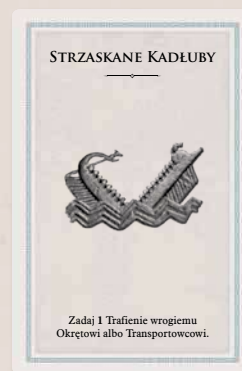
Gracz rzymski ma Kartę *Oskrzydlenie*, ale nie może wykonać w tej Rundzie Rzutów Bitewnych i decyduje się pominąć obie fazy **Manewru** i **Starcia**. Rzym rzuca 1 podczas próby **Przegrupowania** i otrzymuje 1 Kartę (*Ucieczka*).
W swojej Rundzie gracz kartagiński zagrywa *Pomyślne wiatry* i odbiera Rzymianom znacznik Supremacji.

Następnie w fazie **Starcia** gracz kartagiński pechowo rzuca 1 przeciwko Transportowcom. Za to **Przegrupowanie** jest udane dzięki kolejnej 1, co daje Kartę *Strzaskane kadłuby*.

5

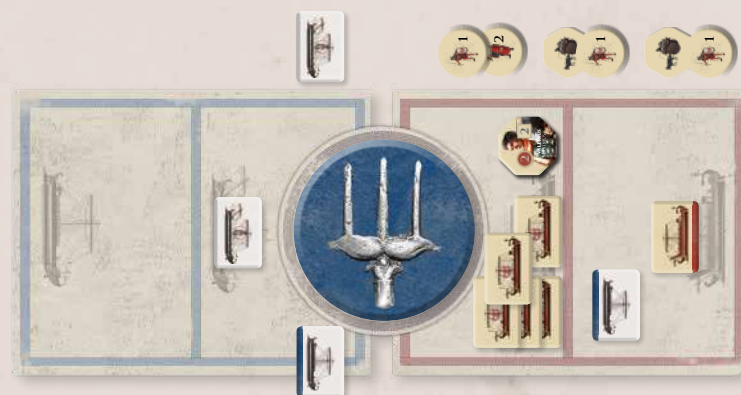
Runda

Kartagina ma Supremację i znów zaczyna. W fazie **Manewru** zagrywa *Strzaskane kadłuby* przeciwko rzymskim Transportowcom i usuwa 1 Oddział.



Następna faza **Starcia** przynosi wynik Rzutu 5 i posyła na dno kolejne 2 Transportowce.

Kartagina ponownie decyduje się na **Unik** wręczając znacznik Supremacji graczowi rzymskiemu. Tym razem nie może on w żaden sposób tego powstrzymać.



PO BITWIE

H. Gisco wraca do Agrigentum, a Valerius decyduje się cofnąć do Regium.



Ostatni kartagiński Okręt zostaje odwrócony na stronę Wykorzystany. Zwycięzcy Rzymianie utrzymują swoje Okręty jako Gotowe. 2 Przyzy (jeden z nich zostaje odzyskany z *Mielizn*) zostają zastąpione przez rzymskie znaczniki Okrętów i umieszczone jako Wykorzystane W Porcie.



PODSUMOWANIE

Rzymska Flota Transportowców została zniszczona, ale cena była wysoka: Kartagina straciła dwa Pryzy na korzyść Rzymu, a 1 Okręt został zatopiony. Ponieważ Kartagina przegrała Bitwę i utraciła 3 Okręty, to musi teraz ponieść Konsekwencje Polityczne i usunąć 1 PC. Ponadto, co być może jest ważniejsze, Rzym ma teraz Supremację, a wszystkie rzymskie Okręty są Gotowe, podczas gdy Kartagina potrzebuje odbudować Flotę. Pyrrusowe zwycięstwo...

Konsekwencje Polityczne

Przeegrany musi usunąć tyle swoich zwykłych PC, ile wynosi połowa (zaokrąglona w dół) liczby utraconych w Bitwie jego Okrętów. Jeśli przeegrany nie może usunąć wymaganej liczby PC, to musi ogłosić Kapitulację, co oznacza przegraną w grze.

11.8. Rzymianie na morzu

Znacznik
Corvus



11.8.1. Corvus

Kiedy *Corvi* są zamontowane, to rzymskie Okręty są skuteczniejsze podczas Bitwy, ale mniej skuteczne podczas próby Morskiego Przechwytywania (Rzymianie dodają 1 do wyniku Rzutu Bitewnego oraz Rzutu na Przechwytywanie) oraz mniej odporni na Wydarzenie *Sztormy*, co jest zaznaczone na Karcie *Sztormy*. *Corvi* mogą być montowane i demontowane przez *Admirałów* wprowadzających Reformy Morskie (6.5.3.) albo przez zagranie Wydarzenia *Corvus*.

UWAGA: *Corvus* (po łacinie wrona albo kruk) to maszyna (ruchomy pomost), który pozwalał rzymskim legionistom dostać się na kartagińskie okręty podczas bitwy. To pomogło niedoświadczonej, rzymskiej flocie odnieść pierwsze zwycięstwo. Jednak musiały istnieć związane z tą maszyną problemy, bo zrezygnowano z jej używania krótko po wprowadzeniu.

11.8.2. Afryka


Rzym może użyć Ruchu Morskiego, aby dotrzeć na pola w **Afryce**, jeśli jeden z poniższych warunków jest spełniony:

- poziom Seamanship jest Wyborny (Excellent);
- poziom Seamanship jest Dobry (Good) oraz Rzymianie kontrolują Syracusae;
- Głównodowodzący Floty inwazyjnej ma Cechę *Afrykański*;
- zostanie zagrana Karta *Imperium* (#83).



11.8.3. Rzymski poziom Seamanship (Wyszkolenia Morskiego)

Rzym rozpoczyna grę ze Słabym poziomem Seamanship, co oznacza utrudnienia w Bitwach Morskich oraz w czasie *Sztormów*. Podnie-

sienie poziomu Seamanship znosi te utrudnienia. Seamanship może być podniesione o 1 poziom przez zagranie Wydarzenia (*Wrak, Szkolenia Morskie*) albo odrzucenie Karty z symbolem . Poziom Seamanship obniża się o 1, jeśli 5 lub więcej rzymskich Okrętów zostanie usuniętych z planszy podczas jednej Tury.

PRZYKŁAD: Gracz rzymski utracił 3 Okręty w Bitwie, a później 2 Okręty podczas *Sztormów*. Zatem poziom Seamanship spada.

11.9. Ucieczka i Odwrót morzem

Armia może wykorzystać Szlak Morski do wykonania Ucieczki albo Odwrotu (nie może być wtedy Przechwytywana), jeśli:

- w jej skład wchodzi *Admirał* oraz
- pole Bitwy jest połączone Szlakiem Morskim z portem bez wrogiego Oddziału i PC oraz
- gracz ma Supremację.

Armia musi zakończyć dalszy ruch po wykonaniu Ucieczki lub Odwrotu morzem.

Jeśli na polu Bitwy jest kontrolowane przez gracza Miasto, to jego Armia (albo dowolna jej część) może Uciec za mury Miasta przed Ucieczką na końcowe pole.

Przypomnienie: Obowiązują wszystkie ograniczenia Ucieczki oraz Odwrotu z ogólnych Zasad Gry.

14.1. Karty Bitewne (BC)

Limit Kart na ręce: W Scenariuszu *Hamilcar* gracz może mieć na ręce maksymalnie 15 BC, z czego co najwyżej 10 może zdobyć za Oddziały.

PRZYKŁAD: *Sulpicius* (1-1) z 15 Oddziałami i bez sojuszników został zaatakowany. Gracz rzymski otrzyma 11 Kart Bitewnych (1 BC za Wartość Bitewną Dowódcy i 10 BC za Oddziały - maksymalna możliwa liczba).

17. SŁONIE

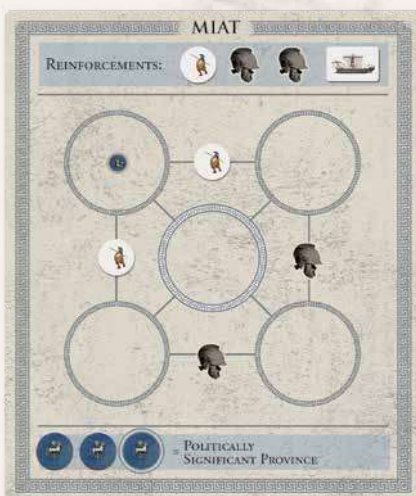
Umiejętność bojowego wykorzystania słońi była w tym czasie niemal zapomniana w Kartaginie. Mimo możliwości gromadzenia całkiem dużej liczby tej „broni uderzeniowej”, jakoś nie potrafili skutecznie jej wykorzystać. To dlatego gracz kartagiński **odejmuje 2** od wyniku Rzutu na Szarzę Słoni, aż do przybycia Xanthippusa. Znacznik *Zapomnianych Taktyk* umieszczony w **Miat** o tym przypomina. Jeśli wynik Rzutu na Szarzę Słoni wynosi 1 lub mniej, to gracz kartagiński musi natychmiast odrzucić 1 BC (niezależnie od liczby Oddziałów Słoni uczestniczących w Szarży).

18.1. Armie Konsularne

Grający Rzymem nie może nigdy dobrowolnie podjąć akcji, która doprowadziłaby do pozostawienia Konsula lub Armii Konsularnej z **mniej niż 3** Oddziałami.

19.4. Usuwanie Izolowanych żetonów PC

Zaczyna Kartagina, po niej Rzym.



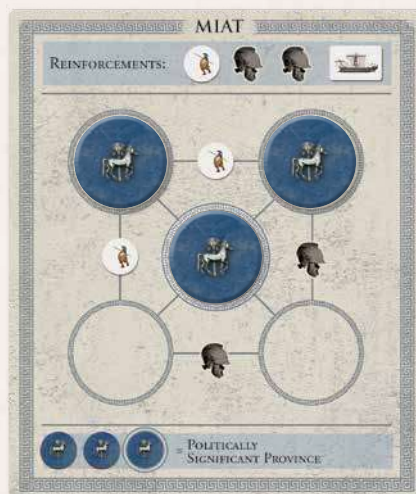
19.5. Miat

Gdy gracz kartagiński używa OP do umieszczenia PC, to może je umieścić w polu reprezentującym **Miat** (*Rada Stu i Czterech*). Kiedy Kartagina musi usunąć PC, to pierwszy PC musi być usunięty z **Miat**.

Kartagina otrzymuje w Fazie Uzupelnień 1 Oddział, jeśli na obu końcach odcinka oznaczonego symbolem Oddziału są PC. Podobnie, jeśli na obu końcach odcinka oznaczonego symbolem Dowódcy są PC, to Kartagina

otrzymuje w Fazie Uzupelnień dodatkowego Dowódcę (niezależnie od sytuacji w **Miat** otrzymuje co najmniej 2 Dowódców). Jeśli w **Miat** są co najmniej 3 PC, a jeden z nich jest na środkowym polu, to **Miat** popiera wojnę. Dla gracza kartagińskiego jest to dodatkowy Punkt Polityczny, co należy zaznaczyć na odpowiednim polu Torze Prowincji.

PRZYKŁAD: W Fazie Uzupelnień gracz kartagiński otrzymuje 1 Oddział, 2 Dowódców i 1 Okręt (z zasad Scenariusza), a dodatkowo 1 Oddział z Miat. Ponieważ 1 PC jest na środkowym polu Miat, a łącznie w Miat są 3 PC, to gracz kartagiński zaznacza zdobycie 1 Punktu Politycznego na Torze Prowincji.



20.2.3. Oblężenie a Supremacja

Szansa udanego Oblężenia zależy od Supremacji:

- gracz bez Supremacji rzuca Białą Kością.
- gracz posiadający Supremację rzuca Czerwoną Kością.

20.2.7. Carthago, Roma i Syracusae

Te Miasta może Obiegać tylko gracz posiadający Supremację i korzysta wówczas z Białej Kości.

UWAGA: Gracz, który utraci Supremację podczas Oblegania tych Miast, nie może podejmować kolejnych prób Oblegania, aż odzyska Supremację, ale zdobyte Punkty Oblężenia pozostają na Mieście tak długo, jak są tam obecne Oddziały Oblegające.

20.2.8. Zaciekła Obrona

Jeśli przeciwnik miałby zdobyć 1 Punkt Oblężenia, to obrońca może natychmiast usunąć swój 1 Oddział oraz 1 Tabor z Obleganego Miasta, aby anulować zdobycie tego Punktu Oblężenia (p. 8.2.1. b).

Z Zacieklej Obrony można korzystać tylko jeden raz dla każdej próby Oblężenia. Jeśli przeciwnik miałby zdobyć 2 Punkty Oblężenia, to Zaciekła

Obrona pozwala anulować tylko 1 z nich. Podobnie, jeśli Dowódca wykonał 2 Rzuty na Obleganie, to tylko 1 z nich można anulować.

21. STRATY

21.1.1. Można uniknąć Strat Zimowych, jeśli gracz odrzuci 1 Tabor z rozpatrywanego pola.

21.1.3. Straty podczas sztormów (*Sztormy* oraz *Okrutne Morze*) odpowiadają trafieniom Okrętów w atakowanej Flocie. Za każdy tak zatopiony Okręt gracz musi usunąć 1 Oddział oraz 1 Tabor z przemieszczającej się Floty. Jeśli we Flocie nie ma Okrętów, to każde trafienie oznacza usunięcie 1 Oddziału oraz 1 Taboru.

21.1.4. **Morskie Straty Zimowe:** wykonaj Rzut na Straty (Attrition Table) w kolumnie odpowiadającej liczbie Gotowych Okrętów. Wynik oznacza Okręty, które należy odwrócić na stronę Wykorzystane. Nie można uniknąć Morskich Strat Zimowych przez usunięcie Taborów.

UWAGA: *Zdarzało się, że Rzymianie tracili w sztormach całe floty. Sztorm Camarina był prawdopodobnie największą morską katastrofą w historii ludzkości, 280 okrętów z załogami szacowanymi na 120 000 ludzi poszło na dno.*

22.1. Procedura Sprawdzenia Zwycięstwa

W tym Scenariuszu mamy 14 możliwych do zdobycia Punktów Politycznych. 11 za politycznie znaczące Prowincje, a ponadto:

- za kontrolowanie Lilybaeum;
- za posiadanie Supremacji;
- za kontrolowane **Miat** (tylko dla Kartaginy).

22.2. Faza Skarbca Wojennego

Na koniec Fazy Sprawdzenia Zwycięstwa gracze porównują sumę OP z zagranych albo odrzuconych w danej Turze Kart Strategii. Gracz, którego suma OP jest większa może zmniejszyć różnicę przez odrzucenie z planszy Taborów (1 Tabor za 1 OP). Pozostała różnica może być zużyta (dowolnie łączona) przez drugiego gracza na:

- **Naprawa Okrętów:** wydaj 1 OP, aby odwrócić Wykorzystany Okręt na stronę Gotowy.
- **Koncesje Polityczne:**
 - w **Miat** (19.5.) - użyj żetonów PC. **UWAGA:** OP ze Skarbca Wojennego nie można wykorzystać do umieszczenia PC na polach mapy;
 - aby spełnić wymagania **Wydarzeń** (np. *Najemnicy żądają zapłaty*).
- **Zaopatrzenie** (reprezentowane przez Tabory): wydaj 1 OP, aby umieścić na planszy 1 Tabor (p. 8.2.1.).
- **Budowa Okrętów:** wydaj 3 OP, aby umieścić 1 Gotowy Okręt W Porcie.
- **Zaciąg:** wydaj 3 OP, aby umieścić 1 Oddział w stolicy gracza (Roma albo Carthago).

PRZYKŁAD: Podczas fazy Skarbca Wojennego okazało się, że Rzym wydał 12 OP, natomiast Kartagina tylko 10 OP. Gracz rzymski zdecydował odrzucić z planszy 1 własny Tabor. Zatem gracz kartagiński może wykorzystać 1 OP i zużywa

go do umieszczenia na mapie 1 Taboru. Jeśli gracz rzymski odrzuciłby 2 Tabor, to gracz kartagiński nie miałby żadnych OP do dyspozycji.

UWAGA AUTORA: Zwiększona aktywność jednej ze stron konfliktu zwykle wyzwała zwiększone wydatki militarne po drugiej stronie. W ten sposób działa Skarbiec Wojenny.

22.4. Koniec gry

Jeśli jest remis, to wygrywa gracz kartagiński.

24.2. Dowódcy Scenariusza Hamilcar

C. Sulpicius Paterculus Ten Dowódca reprezentuje grupę dość odważnych, ale nie mających szczęścia wojennego Konsulów z rodów Fulwiuszów, Sulpicjuszów, Emiliuszów i Semproniuszów, którzy stracili swoje floty w sztormach. Sulpicius Paterculus odniósł kilka zwycięstw w kampanii przeciwko H. Gisco w Sardynii. Nie można tego powiedzieć o pozostałych.

UWAGA: Ten Dowódca zamienia pierwsze trafienie na Pryz. Jednak, aby utrzymać zdobycz, Rzym musi wygrać Bitwę.

L. M. Vulso Longus Dwukrotny Konsul. Ekspert od mobilizacji sił morskich, poprowadził 10 000 żeglarzy na Sycylię, aby obsadzić znajdujące się tam okręty. Kompetentny dowódca morski w bitwie pod Eknomos. Na lądzie nie był tak skuteczny, pod Lilybaeum sromotnie przegrał.

UWAGA: Jeśli jest w porcie, to może zamieniać do 2 Oddziałów swojej Armii na Okręty i na odwrót do 2 Okrętów w jego Flocie na Oddziały, wedle uznania gracza. Np. Oddział na Gotowy Okręt albo Wykorzystany Okręt na Oddział. Można też, Wykorzystany Okręt na Oddział, a potem tenże Oddział na Gotowy Okręt (czyli Naprawa Okrętu za darmo).

C. Duilius Wynalazca (albo tylko obrońca?) kruka. Wygrał dla Rzymu pierwszą bitwę morską. Był również skuteczny na lądzie. Pomimo, że był uznanym zwycięskim dowódcą, nie został ponownie wybrany Konsulem. Być może dlatego, że był człowiekiem znikąd, bez zaplecza politycznego.

UWAGA: Jeśli rzymski Skarbiec Wojenny nie ma dość OP, aby zapłacić za jego prokonsulat, to nie może on być wybrany Prokonsulem.

C. Atilius Regulus Człowiek legenda. Przeniósł wojnę do Afryki, miał Kartaginę prawie na kolanach. Pokonany przez Xanthippusa, stał się jego jeńcem. Dał słowo honoru i został wysłany do Rzymu z propozycją pokojową. Wrócił z odpowiedzią negatywną i został storturowany na śmierć.

UWAGA: Jeśli wykorzystał wszystkie Punkty Ruchu na dotarcie na pole Bitwy, to oczywistym jest, że po Bitwie nie kontynuuje ruchu.

L. Cornelius Scipio Znany z inskrypcji na jego sarkofagu. Zdobył Alerię na Korsyce, a potem został pokonany na Sardynii. (Uwaga: Na karcie omyłkowo jako C. Cornelius Scipio)

UWAGA: Może umieścić rzymski PC tylko na pustym polu. Nie może odwracać PC. Może umieścić PC nawet na pustym polu z wrogiem Oddziałem.

C. Aurelius Cotta Dwukrotny Konsul, ale niewiele o nim wiadomo. Raczej unikał walki z Kartagińczykami, jednakże to jego zdecydowany szturm pozwolił zdobyć Liparę po dwóch wcześniejszych nieudanych próbach.

UWAGA: Nie jest Admiralem, ale może użyć zdolności Admirala do Ucieczki albo Odwrotu przez morze. Jeśli wracza do Bitwy lądowej przy użyciu ruchu morskigo (swoisty desant morski), to otrzymuje dodatkowo 2 BC.

M. Valerius Maximus Jego zwycięstwo nad Kartagińczykami i Syrakuzanami podczas oblężenia Mesyny ostatecznie przekonało Hiero, aby sprzymierzyć się z Rzymem.

UWAGA: Jeśli zakończy swój ruch na polu z wrogiem PC i Oddziałem, to może odwrócić PC po wygranej tam Bitwie albo Zniesieniu wrogiemu Oddziału.

C. Lutatius Catulus Zwycięstwo w ostatniej bitwie wojny jest przypisywane jemu, pomimo faktu że nie był on głównodowodzącym. Wyszkolił rzymską flotę zmobilizowaną dzięki wielkiemu, finansowemu wysiłkowi arystokracji. Kto wie, czy Rzym stać byłoby na kolejne poświęcenia, gdyby on przegrał?

UWAGA: Jego Zdolność jest używana w Bitwie, nie do Przechwytywania. Podczas Przechwytywania używa swojej Wartości Bitewnej, ale podczas Bitwy rośnie ona do 3.

L. Ceacilius Metellus Zaskoczył Hazdrubala i jego słonie w bitwie pod Panormus. Zniszczenie wielkiej, kartagińskiej armii przechyliło szalę w wojnie na Sycylii. Później był dowódcą jazdy Dyktatora Calatinusa. Wykazał się również odwagą jako Pontifex Maximus.

UWAGA: Może zażądać ponownego Rzutu, gdy pozna pierwszy wynik.

C. Aquillius Florus Pomimo, że połowa armii rzymskiej została odesłana do Rzymu na Triumf, on prowadził zrečzną obronę wschodniej Sycylii przeciw Hamilkarowi.

A. Claudius Caudex To w jaki sposób zdołał przekroczyć Cieśninę Mesyńską pod nosem kartagińskiej floty do dziś pozostaje tajemnicą. To była pierwsza rzymska operacja morska przeprowadzona na dodatek bez odpowiedniej floty.

UWAGA: Może przekroczyć Cieśninę Mesyńską, tak jakby to było połączenie lądowe. Może ją przekroczyć, nawet jeśli żadne z pól po obu stronach Cieśniny nie jest kontrolowane przez Rzym. Kiedy Caudex opuszcza grę, dodaj Kartę Dowódcy C. Cornelius Scipio Asina do Talii rzymskich Dowódców.

L. Postumius Megellus Zdobył Agrigentum po długim oblężeniu łamiąc opór Hanno, ale potem sprawy wymknęły się spod kontroli i miasto zostało

splądrowane, a jego mieszkańcy sprzedani w niewolę. Przez to nie zasłużył na Triumf.

UWAGA: *Jeśli jest on w Armii Oblegającej Miasto, to obrońca nie może korzystać z Zacieklej Obrony.*

A. Atilius Calatinus Dwa razy był Konsulem, a raz Dyktatorem, jako pierwszy poprowadził legiony poza Italię. Uratowany z zasadzki przez trybuna, stąd jego zdolność specjalna.

UWAGA: *Kiedy zostanie zagrane Wydarzenie Dyktator, to Calatinus staje się Dyktatorem. Jeśli wcześniej nie został wybrany Konsulem, to wraca do Talii Dowódców rzymskich po zakończeniu dyktatury. Jeśli był już Konsulem zanim stał się Dyktatorem, to jest usuwany z gry po zakończeniu dyktatury.*

C. Cornelius Scipio Asina „Osioł” zyskał swój przydomek po porażce w morskim starciu z H. Gisco pod Liparą. Ponieważ pochodził z Korneliuszów, rodziny o przemożnych wpływach w Rzymie, został ponownie wybrany Konsulem mimo porażki (i przezwiska).

UWAGA: *Może być wybrany Konsulem tylko po usunięciu z gry Claudiusa Caudexa (po jego konsulacie i ewentualne prokonsulacie). Kiedy zostanie wybrany, Asina może wprowadzić wybraną Reformę Morską, ale poza tym nie jest Admiralem (pomimo, że w rzeczywistości pewnie życzyłby sobie tego).*

H. Gisco Bardzo aktywny na początku wojny, zarówno na lądzie, jak i na morzu, nawet pomimo dość oczywistych niedostatków. Według legendy ukrzyżowany przez swoich żołnierzy za niekompetencję.

Hasdrubal Nauczył się od Ksantipposa jak używać słoni, tylko po to, by w swoim zadufaniu przegrać z Metellusem (p. wyżej). To kosztowało go głowę, gdy został odwołany do Kartaginy.

UWAGA: *Może dodać 1 do wyniku Rzutu na Szarżę Słoni. Jeśli używa swojej Zdolności, a Metellus żąda powtórzenia Rzutu, to Hasdrubal musi zaakceptować wynik albo wykorzystać kontrwydarzenie (np. #84 Dobra Wróżba), aby go zmienić.*

Hamilcar Barca W przeciwieństwie do rodu Hanno, jego wkroczenie na scenę wojny było politycznym kompromisem. Został on szybko wygnany na Sycylię. Jego armia nie otrzymała żołdu i zbuntowała się, co doprowadziło do Wojny Kartagińczyków z najemnikami (tzw. Wojna bezlitosna).

Himilco Czujny obrońca Lilybaeum. Zapobiegł zdradzie w mieście i organizował udane wycieczki przeciwko oblegającym Rzymianom.

UWAGA: *Jeśli korzysta ze swojej Zdolności Specjalnej, to musi poświęcić wszystkie Punkty Ruchu (to jest jedyna czynność, jaką może wykonać w tej aktywacji).*

Carthalo Wielki dowódca wojskowy, zarówno na morzu, jak i na lądzie. Jego inwazja na południową Italię mogła być udana i prawdopodobnie mieć większe znaczenie, jeśli miałby więcej ludzi.

UWAGA: *Jeśli korzysta ze swojej Zdolności Specjalnej, to musi poświęcić wszystkie Punkty Ruchu (to jest jedyna czynność, jaką może wykonać w tej aktywacji).*

Adherbal Zwycięzca spod Drepany, gdzie upokorzył Pulchera. Zaraz po tym zniknął z kart historii i bez odpowiedzi pozostaje pytanie: co by było, gdyby on uczestniczył w bitwie koło Wysp Egadzkich?

UWAGA: *Natychmiast po udanym Przechwyceniu wrogiego ruchu morskiego, 1 Okręt kartagiński może być Naprawiony i dołączony do Przechwytywającej Floty Adherbala.*

Hanno Ten dowódca jest reprezentantem grupy osób noszących to samo imię, włączając w to niezbyt szczęśliwego dowódcę Mesyny, kompetentnego dowódcę Agrigentum oraz Hanno Wielkiego (który wolał podbijać Afrykę, niż walczyć z Rzymianami na Sycylii).

UWAGA: *W przypadku udanej Pacyfikacji w Miat można umieścić PC. PC przepada, jeśli w Miat nie ma wolnego miejsca.*

Hamilcar Bardzo agresywny i odnoszący sukcesy na lądzie, jego ofensywa prawie wyparła Rzymian z Sycylii. Na morzu miał mniej powodzenia, przegrał pod Eknomos, które okazało się być największym morskim starciem tej wojny.

UWAGA: *Jego Zdolność jest używana w Bitwie, nie do Przechwytywania. Podczas Przechwytywania używa swojej Wartości Bitewnej, ale podczas Bitwy rośnie ona do 2.*

Xanthippus Wynajęty do szkolenia kartagińskiej armii, nauczył Kartagińczyków jak mobilizować i wykorzystywać milicje miejskie, a także przypomniał im jak używać słoni. Jego zwycięstwo nad Regulusem ocaliło Kartaginę przed wcześniejszą kapitulacją w tej wojnie. Szybko został odsunięty od dowodzenia i zastąpiony dowódcami kartagińskimi. Podobno zginął w zamachu zleconym przez tych, którzy wcześniej go wynajęli, a później pozazdrościli mu sławy i chwały.

26. ZASADY OPCJONALNE I ZAAWANSOWANE

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.

26.7. Zaopatrzenie Marynarki (gra zaawansowana)

Wszystkie Okręty zaangażowane do ruchu morskiego albo próby Przechwytywania (niezależnie od efektu) stają się Wykorzystane.

UWAGA AUTORA: To wariant zaawansowany, który zwiększa realizm, ale również zmienia grę. Zalecam ten wariant graczom, którzy pragną zwiększyć napięcie, nawet kosztem dodatkowego czasu niezbędnego do zaplanowania i wykonywania ruchów.

PRZYKŁAD: Armia przemieszcza się z Roma do Naples. Gracz rzymski ma 5 Gotowych Okrętów W Porcie, a 3 z nich przekazuje Dowódcy. Zaraz po dotarciu do Naples, po pierwszym ruchu morskim, te 3 Okręty należy odwrócić na stronę Wykorzystane. Następnie Armia kontynuuje ruch do Regium pod eskortą pozostałych 2 Gotowych Okrętów, które także będą Wykorzystane po zakończeniu tego ruchu.

26.8. Hands in the Sea (korzystne dla Rzymu)

Kartagina nie może wymieniać Okrętów pozyskanych w Fazie Uzupelnień na Oddziały.

26.9. Wojna w Numidii (Scenariusze Hannibala, korzystne dla Kartaginy)

Usuń znacznik Plemienia z pola Sigus (NUMIDIA MINOR) i zostaw je puste.

26.10. Kartagińska milicja (korzystne dla Kartaginy)

Nie ma ograniczeń w wymianie kartagińskich Okrętów na Oddziały w Fazie Uzupelnień. Kartagina może otrzymać Oddziały zamiast Okrętów.

26.11. Stałe rzymskie Uzupelnienia (korzystne dla Kartaginy)

W każdej Turze gracz rzymski otrzymuje dokładnie 5 Oddziałów.

26.12. Więcej sojuszników (Scenariusz Hamilcar, korzystne dla Rzymu)

Dodaj do Talii Kart Strategii Kartę #48 Auxillia.

26.13. Epickie bitwy (Scenariusz Hamilcar, korzystne dla Rzymu)

Usuń ograniczenie tego Scenariusza co do liczby Kart Bitewnych, z których może korzystać gracz podczas Bitwy. Obowiązuje ogólny limit 20 Kart Bitewnych.

26.14. Dobór Konsulów (korzystne dla Rzymu)

Gracz rzymski losuje pierwszego Konsula, a drugiego wybiera z Talii Kart Dowódców

albo jeśli chcesz wprowadzić więcej kontroli

Gracz rzymski wybiera obu Konsulów z Talii Kart Dowódców.

26.15. Przedłużona umowa (korzystne dla Kartaginy)

Usuń Xanthippusa z gry na końcu Tury następnej po jego wynajęciu.

PRZYKŁAD: Xanthippus został wprowadzony do gry w 3 Turze, zatem będzie usunięty na końcu 4 Tury (chyba, że wcześniej coś innego to wymusi).

W 1995 roku zacząłem pracować w wydawnictwie Avalon Hill. Krótco po moim angażu zostałem wprowadzony w nową grę *We the People* Marka Hermana. Zdziwiła mnie - nie znałem żadnej innej gry choć trochę do niej podobnej. Proste zasady, ale mimo to pełna klimatu i stwarzająca wyzwania podczas rozgrywki. Pomyślałem, że to może być dobry kierunek rozwoju dla Avalon Hill, więc omówiłem z Markiem Hermanem możliwość opracowania innych gier opartych na tym systemie zasad. Jego zdaniem II Wojna punicka byłaby dobrym kandydatem na nową grę, ale nie miał czasu by zająć się jej opracowaniem. Pozwolił mi zająć się tym i była to pierwsza gra, którą przygotowałem dla Avalon Hill.

Hannibal w wielu aspektach przypomina *We the People* – zasady ruchu, aktywowanie dowódców, umieszczanie znaczników kontroli itd. Główne różnice to oblężenia, sojusznicy, karty Odwodów i umieszczenie wydarzeń na każdej karcie strategii.

Kiedy zacząłem opracowywać grę, nie zamierzałem wprowadzać wydarzeń do każdej karty. W pierwszych kilku wersjach liczba kart wydarzeń stopniowo doszła do około połowy talii. W takim momencie Don Greenwood zasugerował, aby każda karta miała jakieś wydarzenie - to był świetny pomysł i zrealizowaliśmy go.

Karty bitewne Odwodów zostały dodane, aby zwiększyć napięcie w czasie bitwy i zwiększyć szanse obrońcy na wygraną. Bez kart Odwodów gracz atakujący miał znaczną przewagę, bo gracz będący w defensywie musiał przejąć inicjatywę by zaatakować samemu.

Przede wszystkim chciałbym podziękować mojej żonie, bez której ten projekt nie byłby możliwy. Zawsze uznawałem takie słowa za sztuczne. Spójrzmy na dowolną gałąź wręczenia dowolnych nagród, a zawsze znajdzie się tam ktoś, kto w podobny sposób rozpocznie swoją wypowiedź. Potrzeba było pracy nad projektem *Hannibal & Hamilcar* bym docenił to zdanie. Bo co więcej mogę dziś powiedzieć osobie, która była przy mnie przez cały czas pracy nad grą? Nie tylko poświęciła mi cały swój czas, rezygnując ze wszelkich rozrywek, ale też zapewniła byt naszej rodzinie ciężko pracując, zajmując się dwójką naszych chłopców (z których jeden, Tytus, wymaga specjalnej uwagi) i wykonując wszystkie prace domowe. Wszystko po to, żebym mógł pracować nad grą. Grą, której była pierwszym testerem i w której znajdują się Jej zdjęcia. Mówią, że za sukcesem każdego mężczyzny stoi wspinała kobieta. Ewa nie dała mi wyboru. Musiałem spełnić swoje marzenie, do czego przez wiele lat brakowało mi odwagi.

Nie ma dość miejsca by opowiedzieć jak doszło do tego, że udało mi się wydać *Hannibala*, grę, którą od lat uważam za arcydzieło. Warto wspomnieć, że gra, którą zapowiadano jako *Hamilcar*, była w istocie jedynie scenariuszem, opartym w dużej mierze na opublikowanym lata temu w piśmie *The General*, wariacie do gry *Hannibal*. To było nie do przyjęcia, stąd decyzja o stworzeniu osobnej, praktycznie samodzielnej gry. *Hamilcar* jest zatem projektem wykonanym prawie od zera, a jednak w oparciu o filozofię designu Marka Simonitcha. Mam nadzieję, że spełnia on Jego oczekiwania.

Gdy zaczynałem pracę, sądziłem, że uporam się z nią w pół roku. Zakończyłem go po półtora. W projekt zaangażowanych było wiele wspaniałych i równie ciężko pracujących osób. Piotr stworzył chyba ze sto wersji plansz. Rafał poprawiał całe partie ilustracji na pudło już po tym, jak pokazaliśmy wcześniejszą wersję jako 'ostateczną'. Paweł obiecał wykonać 'około 30 ilustracji'. Stworzył ich prawie setkę. Bartek przybył z odsieczą w ostatniej fazie tej bitwy, w prawdziwej malarskiej szarży malując postacie dowódców.

Tłumacze i edytorzy również ciężko pracowali, ale ich praca rzadziej wywołuje okrzyki zachwytu. Kilka osób, które dołączyło do tej przygody okazało się bardzo istotne dla powodzenia projektu (Wojtek, Pieter, Jerem, Piotr, José, Andy). Czapki z głów, panowie!

Nasi zagraniczni partnerzy okazali wiele zrozumienia i byli wielką pomocą przy realizacji projektu. Jak się okazuje, wielką sztuką jest napisanie jednego zdania w zasadach

Z kolei zasady dotyczące sojuszników wprowadziłem, aby dać szansę Hannibalowi na zwiększenie siły w Italii. To działało naprawdę fajnie i spowodowało, że zabieganie o sojuszników stało się kluczowym elementem gry. Pierwotnie pozwoliłem, aby Rzymianie korzystali z sojuszników z każdej włoskiej prowincji, ale w końcu zmniejszyłem ten bonus do dwóch kart (aby zrównoważyć rozgrywkę).

Pamiętam, że pierwszy szkic mapy, który przygotowałem do *Hannibala* miał mnóstwo pól - chciałem wykorzystać całą planszę. Ale gdy dotarło do mnie, że będę potrzebował więcej niż jeden arkusz żetonów na same znaczniki kontroli dla tych pól - zdecydowałem o zdecydowanym zmniejszeniu liczby pól. Cieszę się, że to zrobiłem, dzięki temu gra jest lepsza. Okazuje się, że czasami ograniczenia produkcyjne pomagają projektantowi w podjęciu decyzji o grze.

Zwykle moje poszukiwania materiałów, projektowanie i testowanie gry trwają kilka lat. *Hannibal* był najprostszą grą jaką w ogóle stworzyłem - wszystko odbyło się nadzwyczaj szybko. Oczywiście, w głównej mierze dzięki wykorzystaniu wspaniałego systemu gry, który zaprojektował Mark Herman.

Mark Simonitch
sierpień 2017 r.

gry, które nie będzie budzić niczyich wątpliwości, jeśli pracuje się w wielojęzycznym zespole.

„Klema” nasz czarodziej DTP, wygrałby z tybetańskimi mnichami na olimpiadzie cierpliwości. Nasze siły specjalne, SAS, SEALs i GROM w osobie Michała zdziałały cuda. Cały projekt poszedłby do kosza gdyby nie jego wyrozumiałość, opanowanie i staranność. Waldek trzymał wszystkie cugle mocną dłońią, o dziwo będąc jednocześnie w stanie rozwijać z sukcesem swoją karierę prawniczą, naszą firmę dystrybucyjną i utrzymywać we względnym szczęściu swoją Rodzinę.

Wszyscy musieli współpracować ze mną. I fakt, że dali sobie radę z tym wyzwaniem jest osiągnięciem samym w sobie. Możecie mi wierzyć.

Wspominałem o moich synach. Ernest ma osiem lat i jest wspaniałym, dwujęzycznym chłopcem. Jego wyrozumiałość i tolerancja dla ojcowskiej, nieustannej pracy (w domu) były lepsze niż u dorosłego. Zaciągnąłem wobec Niego wielki dług. Mam nadzieję, że wkrótce przygotujemy razem uproszczoną wersję *Hannibala*. Tytus ma prawie 2 lata (w chwili pisania tego tekstu już prawie trzy). Jak na dwulatka jest bardzo zajęty. Tydzień w tydzień zajmują go ćwiczenia i terapie. Wymaga specjalnej opieki. Ale jak to mówią tutaj w Anglii, każdy jest na swój sposób 'special' i potrzebuje uwagi i miłości.

Jaro
St. Albans / Warszawa
sierpień 2017 r. / luty 2018 r.

O Tytusie

Muszę się przyznać, że zwracanie się o pomoc uważałem zawsze za trochę niemęskie. Niech mnie zatem wytłumaczy fakt, że proszę w imieniu kogoś, kto sam nie jest w stanie tego zrobić. Jeśli chcielibyście wspomóc rozwój Tytusa, to informacje o tym, w jaki sposób można to zrobić znajdziecie na stronie www.tytus.me

Serdecznie dziękuję za wszelką pomoc!

HANNIBAL

WYKORZYSTANIE KART DODATKOWYCH

Numer karty	TYTUŁ KARTY	1*	2	3	4	5	6	7	8	9	UWAGA
65	DECEPTION & SURPRISE	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
66	IMPERIUM: IBERIA	T2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
67	BAETICA REVOLTS	T6					✓	✓	✓		
68	MANPOWER SHORTAGE	T3		✓	✓	✓					
69	MASSINISSA	T6					✓	✓	✓	✓	
70	ARCHIMEDES	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
71	GADES SIDES WITH ROME	T6						✓	✓		
72	SACRED BAND	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
73	UPRISING IN IDUBEDA	T7						✓	✓	✓	
74	HARSH WINTER	T5				✓	✓	✓			
75	SICILIAN ALLIES DESERT	T1	✓	✓	✓	✓	✓				
76	TRIUMPH	T5				✓	✓	✓	✓	✓	
77	ELEPHANT FRIGHT ALT	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		Zastąp tą Kartą Kartę z podstawowej Talii.
78	SPOILS OF WAR	T4			✓	✓	✓	✓	✓		Zachęta do zdobywania Miast. Historycznie najbardziej istotne w bitwach na terenie Iberii. Bardzo silna, jeśli połączona z Kartami zmieniającymi sojusze w Capua czy Syracusae.
79	PUNIC FAITH	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Gracz kartagiński może anulować niechciane Wydarzenie, ale kosztem oddania inicjatywy graczowi rzymskiemu na końcu Tury.
80	DICTATOR	T3		✓	✓	✓					Wytchnienie dla Rzymu w ciężkich czasach. Może pomóc przełamać <i>Trudności Mobilizacyjne</i> .
81	SICILIAN RECRUITS	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
82	CELTIC MERCENARIES	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		Zalecane, aby dodać do Talii razem z Kartą <i>Buny Beotów</i> .
83	IMPERIUM: SICILY & AFRICA	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
84	GOOD OMEN	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
85	NUMIDIAN MERCENARIES	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Numidyjcy księżęta Syphax i Massinisa walczyli po obu stronach.
86	SURPRISE RAIDS	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
87	REVOLT	T2	✓	✓	✓	✓	✓	✓			Umożliwia wywołanie niespodziewanych powstań w GALIA CISALPINA i Iberii.
88	AMBUSH	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
89	SICILIAN GRAIN	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓			Pozwala zrozumieć znaczenie Sycylii.
90	FLAMEN MARTIALIS	T1	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
91	CITADEL	T4			✓	✓	✓	✓	✓	✓	

* W Scenariuszu Druga Wojna Punicka możesz wprowadzić do gry wszystkie dodatkowe Karty Strategii od razu na początku rozgrywki albo w kolejnych Turach wstawiać do Talii sugerowane Karty (zgodnie z oznaczeniami z pierwszej kolumny tabeli), przed rozdaniem Kart. Tabela pokazuje także, które Karty dodatkowe warto użyć w scenariuszach 2-9.



PHALANX

PHALANX CO. LTD

Craven House, 40-44 Uxbridge Road, London, W5 2BS United Kingdom

www.phalanxgames.co.uk