

MARK SIMONITCH'S

HANNIBAL



PORADNIK GRACZA

TŁO HISTORYCZNE

Kartagina i Rzym były najsilniejszymi państwami regionu Morza Śródziemnego. Rzym zbudował swoją potęgę na skutecznym systemie mobilizacji i piechocie. Dzięki nim Rzym był w stanie pokonać przeciwnika bez względu na ilość porażek, po prostu zaciągając kolejne oddziały.

Siła Kartaginy wynikała z kontroli nad śródziemnomorskim handlem, który chroniła potężna flota.

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

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

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

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

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

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

Poszukujący obszarów do ekspansji, Kartagińczycy znaleźli je w Iberii. Nie mogąc polegać na flocie, Hamilkar Barca przeprowadził swoje wojska przez Numidię i Mauretanię. Wykorzystując Nową Kartaginę, miasto, które

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

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

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

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

Drogi Graczu!

Jeśli uważasz, że podręcznik do niniejszej gry jest ciężkim orzechem do zryzienia i wolisz uczyć się poprzez działanie, możesz to zrobić za pomocą tego Poradnika. Wyjaśnia, jak grać w Hannibala i wspiera to za pomocą specjalnie zaprojektowanych pod to samouczków. Pierwsze trzy samouczki są do rozegrania solo, pozostałe natomiast wymagają dwóch graczy. Po ich ukończeniu możesz wypróbować trzy scenariusze Kampanii przedstawione w broszurze Scenariusze Alternatywne i Zasady Opcjonalne. Po zapoznaniu się z nimi, będziesz już znał wszystkie ważne zasady i teatry działań wojennych, i będziesz gotowy do ponownego stoczenia epickich zmagania znanych z drugiej wojny punickiej.

CEL GRY

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

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



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

PRZYKŁAD: Gallia Cisalpina jest kontrolowana przez Kartaginę. Prowincje Etruria, Latium oraz Samnium są kontrolowane przez Rzym. Liguria jest neutralna.

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

Gracze mają jednak inne możliwości, aby grę zakończyć wcześniej. Dla przykładu, zwycięstwo daje udane Oblężenie i zdobycie wrogiej stolicy.

Kartagina wygra także, jeśli na końcu Fazy Sprawdzania Zwycięstwa danej tury kontroluje wszystkie Prowincje Italii (nie licząc Latium, bo kontrola Latium oznacza zdobycie Wiecznego Miasta).



Przykład pełnej kontroli wszystkich Prowincji Italii przez Kartaginę.



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



Przykład Toru Prowincji z przewagą jednej ze stron.



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

Przykład usuwania 3 KP Kartaginy. Wyboru dokonuje gracz tracący znaczniki.

Umiejętne wykorzystanie siły militarnej, to przede wszystkim doprowadzenie do zwycięskich Bitew i zdobywanie wrogich Miast. Konsekwencje Polityczne Bitew Lądowych i Morskich (o Bitwach szczegółowo niżej) są zdecydowanie negatywne dla przegranych. Strona pokonana musi usunąć z mapy nie tylko utracone Oddziały, a czasem też i pokonanych Generałów, ale także odpowiednią liczbę KP.

Oczywiście, może dojść do sytuacji, gdy gracz zmuszony usunąć kolejne KP nie będzie w stanie tego zrobić! Oznacza to natychmiastową porażkę tego gracza.

Podsumowując, gracz może wygrać:

- Na koniec gry, jeśli:
 - gracz kontroluje więcej Politycznie Istotnych Prowincji niż przeciwnik; w przypadku remisu wygrywa Kartagina (chyba że rozgrywany jest jeden z Alternatywnych Scenariuszy z innymi warunkami zwycięstwa)
- W czasie rozgrywki, jeśli:
 - gracz zdobędzie stolicę przeciwnika;
 - gracz kartagiński opanuje wszystkie Prowincje Italii (z wyjątkiem rzymskiego *Latium*);
 - gracz nie może usunąć z planszy wystarczającej liczby KP, co oznacza zwycięstwo przeciwnika.

PRZEBIEG TURY

Pełna tura rozgrywana jest zgodnie z kolejnymi Fazami. Kluczowe jest zagrywanie Kart Strategii, których liczba wzrasta w miarę postępu gry.

O tym, kto rozpoczyna daną turę, decyduje gracz kartagiński (choć gracz rzymski może zagrać kartę *Kampanii* albo *Wielkiej Kampanii*, by być pierwszym).

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

1. Faza Uzupełnień

- Gracze mogą wystawić nowe Oddziały.
- Kartagina może przywrócić do gry usuniętych Generałów.
- Rzym może wyznaczyć Prokonsula oraz losuje nowych Konsulów.

2. Faza Strategii

- Gracze dobierają Karty Strategii w liczbie określonej w danej turze. Jeśli w talii nie ma wystarczającej liczby kart, to należy ją przetasować z kartami odrzuconymi (bez kart usuniętych z gry), **przed** dobieraniem kart w tej turze.
- Gracze na przemian zagrywają Karty Strategii, decydując czy korzystają z Wydarzenia, czy Punktów Operacyjnych (PO). Niektóre karty zagrywane jako Wydarzenia są jednorazowego użytku i należy je usunąć z gry po wykorzystaniu.
- Ta Faza kończy się, gdy obydwaj gracze zagrają wszystkie swoje Karty Strategii.
- Można swoją kartę odrzucić bez aktywowania jej Wydarzenia.

3. Faza Strat Zimowych

Gracze sprawdzają straty swoich Oddziałów, które znajdują się na polach z wrogimi KP albo wrogimi Plemionami.

4. Faza Izolacji Politycznej

- Gracze usuwają swoje KP, które są odizolowane.
- Kolejność usuwania zależy od scenariusza.

5. Faza Sprawdzania Zwycięstwa

- Gracz, który posiada mniej Politycznie Istotnych Prowincji, musi usunąć z planszy tyle własnych KP, ile wynosi różnica między liczbą kontrolowanych

przez graczy Politycznie Istotnych Prowincji. Na planszy znajduje się Tor Prowincji ułatwiający określenie liczby posiadanych Politycznie Istotnych Prowincji.

- Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby KP, aby to zrobić, przegrywa. W przeciwnym razie należy przesunąć znacznik tur na kolejne pole i rozegrać kolejną turę, chyba że nastąpiło przedwczesne zakończenie gry.

KARTY STRATEGII – PUNKTY OPERACYJNE I INNE SYMBOLE NA KARTACH

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

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

Symbole znajdujące się na kartach ułatwiają rozpoznanie możliwości kart.



W przypadku aktywacji Generała, sprawdzamy jego **Wartość Strategiczną**. Jeśli jest równa albo mniejsza niż wartość karty, to aktywacja jest możliwa. Dlatego Generał o **Wartości Strategicznej 1** jest łatwiejszy do aktywacji niż ten o **Wartości Strategicznej 3**.



Symbol statku informuje o limicie 5 Oddziałów, które mogą być przemieszczane Ruchem Morskim, natomiast symbol dwóch statków wskazuje, że maksymalna wielkość poruszającej się Ruchem Morskim Armii to 10 Oddziałów.



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



Złamaną gałązką oliwną oznaczone są karty łamiące *Rozejm* (nr 64).

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

JAK OSIĄGNAĆ ZWYCIĘSTWO?

Drogi gracz,

teraz gdy jesteś zaznajomiony z celami gry, dowiesz się, w jaki sposób możesz te cele osiągnąć. Znaczniki Kontroli Politycznej to sposób oznaczenia na planszy pól (okrągłe) oraz Miast (kwadratowe). Na polach planszy znajdują się niewielkie ikonki ułatwiające początkowe ustawienie KP dla głównego scenariusza Druga Wojna Punicka. Ustawienie początkowe innych scenariuszy znajduje się w broszurze Alternatywne Scenariusze i Zasady Opcjonalne.



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

Zacniemy od sposobów na umieszczenie na planszy własnych znaczników KP. Następnie dowiesz się jak usuwać KP przeciwnika. Na końcu nauczysz się zasad dotyczących Oblężenia, Pacyfikacji i Bitew.

Jak umieścić na planszy własne KP?

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

PRZYKŁAD:



Karta o wartości 2 PO jest użyta do (1) umieszczenia KP oraz (2) odwrócenia wrogiego KP na swoją stronę.

- Zagranie Karty Strategii i aktywowanie jej Wydarzenia pozwala umieścić na planszy własne KP albo usunąć KP przeciwnika.
- Udań Oblężenie Miasta albo Pacyfikacja wrogiego Plemienia, to kolejna metoda na zmianę równowagi politycznej; będzie o tym mowa w dalszej części poradnika.
- Pod koniec tury w Fazie Izolacji gracze muszą usunąć swoje KP znajdujące się na polach, które nie są połączone trasą łączącą je z własnym Oddziałem, z własnym Miastem (nie jest istotne, czy trwa Oblężenie), przyjaznym Plemieniem albo własnym portem. Trasa nie może przebiegać przez Przełęcz, neutralne Plemię ani wrogie KP (chyba, że jest tam własny Oddział).
- Po Bitwie pokonany gracz może być zmuszony do usunięcia z planszy pewnej liczby znaczników KP; będzie o tym mowa w dalszej części poradnika.

PRZYKŁAD:



Karta Strategii nr 24 Piękna Sofonisba Uwodzi Numidyjskiego Władcę pozwala graczowi kartagińskiemu odwrócić 3 rzymskie KP.

PRZYKŁAD:



Karta Strategii nr 2 Bunt na Sycylii skutkuje usunięciem 3 rzymskich KP.

PRZYKŁAD: Zakreślone kartagińskie KP nie mogą wytyczyć trasy do przyjaznego Plemienia przez rzymską KP ani Przełęcz, dlatego należy je usunąć z powodu Izolacji.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- 1 Wybierz **scenariusz**.
Klasycznym i zalecanym scenariuszem jest **Druga Wojna Punicka**, zgodnie z instrukcją. Alternatywne scenariusze są opisane w broszurze Alternatywne Scenariusze i Zasady Opcjonalne oraz samouczkach w niniejszym Poradniku.
- 2 Rozłóż **planszę** na środku obszaru gry.
- 3 Przygotuj Talię **Kart Strategii**. Wybierz Karty Strategii wskazane w wybranym Scenariuszu. Potasuj te karty i utwórz zakryty stos.
- 4 Przygotuj Talię **Kart Bitewnych (KB)**. Zawsze używamy wszystkich KB. Potasuj te karty i utwórz zakryty stos.
- 5 Przygotuj Karty **Generalów**. Połóż odkryte karty **rzymskich Generalów** po stronie gracza rzymskiego.
- 6 Podobnie przygotuj Karty **Generalów kartagińskich**.
- 7 Umieść na planszy znacznik **Tur/Rozejmu** (odpowiednią stroną do góry).
- 8 Rozłóż na planszy **znaczniki KP**,
- 9 znaczniki **Plemion**
- 10 oraz znaczniki **Miast** – zgodnie z zasadami scenariusza.
- 11 Umieść także znaczniki KP na Torze Prowincji.
Upewnij się, że nie popełniłeś pomyłki, bo Kontrola Polityczna i kontrolowanie Miast są bardzo ważne.
- 12 Umieść pozostałe znaczniki i kości obok planszy.

5



2



15





13

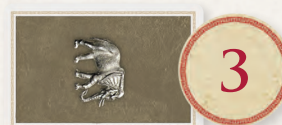
Rozmieść Oddziały

14

oraz **stojaki** albo **żetony** (wedle uznania) Generałów na planszy zgodnie ze scenariuszem.

15

Umieść **Podwładnych** na kartach odpowiednich Dowódców.



12

9

SAMOUCZEK

1

ZDOBYWANIE KONTROLI POLITYCZNEJ



Wprowadzenie

To łamigłówka dla jednego gracza, który gra Rzymianami.
Cel: nauczenie się jak używać Kart Strategii do zdobywania Kontroli Politycznej.

Zmiany zasad standardowych

- Rozłóż planszę zgodnie z obrazkiem po lewej (w grze jest tylko Iberia). W scenariuszu nie występują Generałowie ani Oddziały.
- Scenariusz trwa tylko 1 turę.
- Rzym otrzymuje tylko 3 Karty Strategii:
 - nr 4 *Bunty w Celtyberii*;
 - nr 67 *Bunty Beotów**;
 - nr 71 *Gades Staje Po Stronie Rzymu**.

(*z talii Kart Opcjonalnych)

Warunki zwycięstwa

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

Wskazówka

- Czasem Wydarzenia dają dużo więcej korzyści niż Punkty Operacyjne.

SIŁY MILITARNE

W grze występują Generałowie oraz Oddziały. Jeśli na jednym polu znajdzie się Generał (1 albo więcej) oraz Oddziały, to mamy do czynienia z Armią. Jeśli na polu znajdują się Oddziały (z albo bez Generała), to mamy do czynienia ze Zgrupowaniem. W przypadku Rzymu Armie określamy Konsularnymi, jeśli Generałem jest jeden z Konsulów (zwykle muszą one mieć co najmniej 5 Oddziałów). W przypadku Kartaginy mamy do czynienia ze specjalnym rodzajem Oddziałów – Słoniami. W grze występują tylko 4 znaczniki Oddziałów Słoni i jest to celowe ograniczenie. W większości sytuacji Oddziały Słoni traktowane są jak zwykłe Oddziały.

Tylko Kartagina może wprowadzić do gry (Wydarzeniem nr 30 *Kartagińskie Machiny Obłężnicze*) Machiny Obłężnicze.

Nie ma, w ogólności, ograniczenia co do liczby Generałów czy Oddziałów na jednym polu. Tylko w przypadku tworzenia garnizonu – wprowadzania Oddziałów do Miasta – należy zwrócić uwagę na oznaczenia umieszczone na znaczniku Miasta. W dowolnej chwili każdy z graczy może sprawdzić jakie znaczniki tworzą Zgrupowanie czy Armię. Także w dowolnej chwili każdy z graczy może zamienić żetony na wyższe bądź niższe nominały.

JAK POZYSKAĆ ODDZIAŁY?

- Każdy scenariusz określa początkowe rozmieszczenie Generałów i Oddziałów.
- Gracze otrzymują Oddziały w Fazie Uzupełnień.
- Zagrywając Kartę Strategii o wartości 3, gracz może dokonać Zaciągu, czyli umieścić 1 nowy Oddział na polu spełniającym wszystkie poniższe wymagania:
 - leży w kontrolowanej przez tego gracza Prowincji;

- zawiera jego KP;
- jest tam jego Generał.

Nie można Zaciągać Oddziałów w Obleganym Mieście.

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

KARTY STRATEGII – AKTYWACJA GENERAŁA (RUCH, OBLEGANIE, PACYFIKACJA)

Innym sposobem użycia Karty Strategii jest aktywacja Generała. Aby aktywować Generała, wartość karty musi być większa albo równa **Wartości Strategicznej Generała**.

Wprowadzenie do Ruchu (Armii i Generałów)

Drogi gracz, zasady opisujące manewry zajmują blisko 1/3 całości zasad. Możesz czuć się przytłoczony. Jednak warto mieć w świadomości, że w zdecydowanej większości przypadków ruch Armii to po prostu przesunięcie jej o 4 pola (każda Armia ma 4 Punkty Ruchu [dalej: PR], a wkroczenie na większość pól kosztuje 1 PR). A czasem mniej, np. gdy wcześniej dopadniesz wroga wojska i wydasz im Bitwę. Przeciwnik może próbować Uniknąć Bitwy, ale nie jest to łatwe (zależy od właściwości Generała), a do tego ryzykowne (gracz atakujący może zyskać Kartę Bitewną). Z drugiej strony możesz się spodziewać Przechwycenia, czyli ataku z zaskoczenia ze strony sąsiadujących wrogich Armii. W efekcie możesz przedwcześnie zakończyć przemarsz Armii albo stoczyć Bitwę. Analizując sytuację na mapie, łatwo rozpoznasz, kiedy stosować dodatkowe reguły (Unikania czy Przechwycenia), a w jakich okolicznościach śmiało (i szybko) wykonasz zaplanowany manewr. Warto także mieć na uwadze możliwość dokonania Wypadu przy użyciu garnizonu znajdującego się w Obleganym Mieście.

Ruch Morski

Ruch Morski odbywa się między portami po zagraniu Karty Strategii z symbolem Okrętu (Karta *Kampanii* / *Wielkiej Kampanii* albo Karta z 3 PO) i kosztuje to 3 PR. Oznacza to, że Armia może wykonać ruch do portu (1 PR), a następnie przepłynąć do innego portu (3 PR) albo najpierw przepłynąć do innego portu (3 PR), a następnie wykonać ruch z tego portu (1 PR). Maksymalna wielkość transportowanej Armii to 5 Oddziałów, a w niektórych sytuacjach 10 Oddziałów. Ruch może się odbywać między dowolnymi portami. Możliwy jest ruch na pole na zewnątrz murów Obleganego Miasta. Aby pomyślnie przeprowadzić Ruch Morski,

gracz kartagiński musi zdać ryzykowny test, korzystając z Kości Morskiej i tabeli modyfikatorów wydrukowanej na planszy. Rzymskie Ruchy Morskie natomiast nie wiążą się z ryzykiem i są automatycznie pomyślne.

Ruch – zasady ogólne

Armia albo Generał bez Armii może się przemieścić, wykorzystując maksymalnie 4 PR. Po każdym kroku sprawdzane są Reakcje przeciwnika.

Karty Strategii *Forsowny Marsz* oraz właściwości niektórych Generałów pozwalają wydłużyć limit PR do 6.

Zagranie Karty Strategii pozwala aktywować Armię (Oddziały z Generałem) albo Generała bez Armii, którego Wartość Strategiczna jest **równa albo mniejsza** niż wartość karty.

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

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

Nie ma ograniczeń co do liczby Generałów na jednym polu, ale tylko jeden z nich może być Dowódcą. Pozostali Generałowie stają się jego Podwładnymi.

Wśród kartagińskich Generałów Hannibal przewyższa rangą pozostałych Generałów.

Wśród rzymskich Generałów Konsulowie przewyższają rangą Prokonsulów.

Jeśli na jednym polu jest więcej niż jeden Generał o tej samej randze, to gracz swobodnie wybiera Dowódcę Armii przed aktywacją Generała i jego Armii.

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

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

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

Samotny Generał nie może wkraczać na pola z Oddziałami przeciwnika.

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

Procedura ruchu z możliwymi Reakcjami

- a) Gracz aktywny wybiera Generała, którego chce aktywować. Jeśli na jednym polu znajduje się kilku Generałów, to można teraz zmienić Dowódcę. Następnie gracz decyduje, ile Oddziałów wymaszeruje wraz z aktywowanym Generałem (maksymalnie **10**) i czy jego Podwładni będą maszerować wraz z nim.
- b) Zagraj Kartę Strategii z odpowiednią liczbą PO (równą albo wyższą do Wartości Strategicznej Generała).
- c) Przesuń Generała/Armię o **1** pole.
- d) Gracz nieaktywny może zareagować na ruch, w szczególności:
 - Jeśli na tym polu jest wrogie Miasto z wrogimi Oddziałami za murami.
 - Gracz nieaktywny zapowiada **wszystkie** próby Uniknięcia Bitwy albo Przechwycenia maszerującej Armii.
 - Najpierw rozstrzygana jest próba Uniknięcia Bitwy.
Jeśli na polu jest kilku Generałów, to możliwe jest podjęcie próby Uniknięcia Bitwy przez Podwładnego.
Wynik rzutu Kością **równy albo niższy** niż Wartość Bitewna Generała próbującego Uniknięcia oznacza udany Unik.
W przypadku powodzenia Generał/Armia porusza się na sąsiednie pole.
 - Gracz aktywny może podjąć próbę kontynuacji ruchu albo Pościgu za wycofującym się Generałem/Armią. Wynik rzutu Kością **równy albo niższy** niż

Wartość Bitewna Generała próbującego ruchu albo Pościgu oznacza powodzenie.

W przypadku powodzenia Generał/Armia kontynuuje ruch albo Pościg.

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

- Jeśli Armia nieaktywnego gracza zajmuje pole sąsiednie do pola, na które wkracza maszerująca Armia, to może ona podjąć próbę Przechwycenia jej. Maszerująca Armia może być zmuszona do przyjęcia Bitwy albo do Cofnięcia się o 1 pole.
Możliwe jest wielokrotne Przechwywanie na to samo pole przez różne Armie. Wynik rzutu Kością **równy albo niższy** niż Wartość Bitewna Przechwytywanego Generała (może być zmodyfikowany o +1, jeśli pole, na którym podjęta jest próba Przechwycenia zawiera wrogi znacznik KP i nie ma tam własnych Oddziałów) oznacza powodzenie.
- e) Jeśli nieaktywnemu graczowi powiodła się próba Przechwycenia, to maszerująca Armia może:
 - cofnąć się o 1 pole i zakończyć swój ruch albo
 - zakończyć swój ruch i przyjąć Bitwę. W tym przypadku strona Przechwytywana otrzyma dodatkowo dokładnie **1** Kartę Bitewną (nawet jeśli powiedzie się kilka Przechwyceń).
- f) Jeśli na polu znajduje się dokładnie 1 wrogi Oddział, to maszerująca Armia może go automatycznie wyeliminować przez Zniesienie. Maszerująca Armia musi mieć **5 albo więcej** Oddziałów, aby mogła przeprowadzić Zniesienie.
(Wskazówka: Ponieważ najpierw sprawdzamy Przechwycenie, to można zostawić pojedynczy Oddział jako przynętę, a po udanym Przechwyceniu włączyć go do swojej Armii i zyskać dodatkową Kartę Bitewną).
- g) Powtarzaj kroki c)-f), dopóki Armia nie zakończy ruchu.
- h) Armia może teraz wziąć udział w Bitwie albo podjąć próbę Oblężenia/Pacyfikacji. Armia **nie może w tym samym ruchu** brać udziału zarówno w Bitwie, jak i podejmować próby Oblężenia/Pacyfikacji.

CO POWODUJE UTRATĘ ODDZIAŁÓW?

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

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

Zamiast tabel i modyfikatorów znanych z innych gier, w tej stosujemy dedykowane kości oraz klucz do ich interpretacji umieszczony na Kartach Bitewnych.

- Tylko pokonany sprawdza **Straty w Ucieczce**.

Pokonany traci **dodatkowo 1 Oddział** za każde pole Ucieczki zawierające wroga KP albo nieprzyjazne Plemię.

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

- **Straty Zimowe:** wszystkie Oddziały i Armie znajdujące się na polach z wrogiem KP (także Oblęganych Miastach) albo nieprzyjaznych Plemionach muszą wykonać rzut Kością na Straty Zimowe.

- Kartagiński Ruch Morski** może się wiązać się z ryzykiem utraty Oddziałów. Nieudany Ruch Morski może się skończyć zatopieniem wszystkich transportowanych Oddziałów.

2



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

Wprowadzenie

To łamigłówka dla jednego gracza,
który gra Kartagińczykami.

Cel: wykorzystaj 3 Karty Strategii do skutecznego przemieszczania się po mapie.

Przygotowanie Rzymu

- 1** 1 rzymski Oddział w Budua.

Przygotowanie Kartaginy

- 1 10 Oddziałów (z których 2 to Oddziały Słoni) z **Hannibalem** w Saguntum. Umieść **Mago** na karcie Hannibala.

Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 turę.
- Kartagina otrzymuje tylko 3 karty:
nr 40 *Kampania*;
nr 45 *Auxilia*;

nr 48 *Auxilia*.

- Kartagińczycy nie mogą wkroczyć do Prowincji Idubeda.

Warunki zwycięstwa

Kartagina zwycięża:

- jeśli kontroluje Prowincję Celtiberia oraz
- posiada Armie w Saguntum i Cartala.

W przeciwnym razie zwycięża Rzym.

Wskazówki

- Możesz wykorzystać Zniesienie przeciwnika.
- Możesz użyć PO do odwrócenia wrogiej KP, jeśli masz tam swój Oddział.
- Pamiętaj, że izolowane KP muszą być usunięte na końcu tury.

SAMOUCEK

3

JAK SKUTECZNIE WYKORZYSTAĆ RUCH MORSKI I PRZEKRACZAĆ PRZEŁĘCZE ALPEJSKIE?



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

Wprowadzenie

To łamigłówka dla jednego gracza, który gra Kartaginą. Cel: wykorzystaj 3 Karty Strategii do skutecznego przemieszczania się na mapie.

Przygotowanie Kartaginy

- 10 Oddziałów (z których 2 to Oddziały Słoni) z **Mago** w Carthago Nova. Umieść **Bomilcara** na karcie Mago.

Przygotowanie Plemion

- Umieść 7 znaczników Plemion na odpowiednich polach.

Aktywne Karty

- nr 29 Kartagińskie Zwycięstwo Morskie
- nr 26 Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartaginą

Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 turę.
- Kartagina otrzymuje tylko 3 karty:
 - nr 34 Wielka Kampania;
 - nr 45 Auxilia;
 - nr 48 Auxilia.

Warunki zwycięstwa

Kartagina zwycięża, jeśli:

- kontroluje Prowincję Gallia Cisalpina oraz
- posiada Armię w Nicaea.

W przeciwnym razie zwycięża Rzym.

Wskazówki

- Możesz użyć PO do odwrócenia wrogiej KP, jeśli masz tam swój Oddział.
- Pamiętaj o rzucie Kością na Straty podczas przekraczania Przełęczy Alpejskich.

BITWY

Wprowadzenie

Mechanika rozgrywania Bitew z użyciem Kart Bitewnych oddaje możliwości działania dowódców na antycznym polu walki. Im lepszy Generał, im silniejsza Armia, im więcej Sojuszników – tym więcej Kart Bitewnych w ręce gracza, co oznacza więcej możliwości do wykonania manewrów. Oczywiście dochodzą jeszcze niuanse w postaci premii za Przechwycenie albo kary za nieudaną próbę Uniknięcia Bitwy... Posiadanie wielu takich samych kart, to odpowiednik dobrze uszykowanej Armii zdolnej do wykonania przemyślanego manewru. Mając sporo kart jednego typu (np. *Atak Czołowy*), możemy się spodziewać, że przeciwnik dobrał ich mniej. A to oznacza większą szansę na skuteczny manewr i wygraną w Bitwie. Oczywiście zwycięstwo nie jest przesądzone. Przeciwnik może, i zwykle korzysta z tego, aby Kontratakować. Jeśli jego Generał jest odpowiednio zdolny, to może przejąć inicjatywę i próbować przeprowadzić własne manewry. Warto pamiętać, że im dłużej trwa Bitwa, tym większe straty poniosą obie strony. Jednakże tylko pokonany ucierpi z powodu Ucieczki i Konsekwencji Politycznych! Stąd roztropny Generał czasem będzie musiał podjąć trudną decyzję poddania Bitwy rozgrywanej w niekorzystnych warunkach.

Rozstrzygnięcie Bitwy

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

Talia KB składa się z 48 Kart:

- 12 **Atak Czołowy**
- 9 **Atak z Lewej**
- 9 **Atak z Prawej**
- 8 **Rozpoznanie**
- 6 **Podwójne Oskrzydlenie**
- 4 **Odwód**

Atakujący zagrywa jedną ze swoich KB, a obrońca musi – jeśli chce kontynuować Bitwę – zagrać pasującą kartę (taką samą albo kartę *Odwód*).

Stąd cenna wskazówka na początek, aby zagrywać Karty Bitewne, których mamy więcej na ręce, ponieważ przeciwnik może ich mieć mniej (a może nie mieć wcale!). Oznacza to także, że im więcej Kart Bitewnych mamy na ręce, tym większa szansa na wygraną.

Konsekwencjami Bitew są Straty oraz Konsekwencje Polityczne w postaci utraty wpływów (znaczników KP).

Jak zdobyć Karty Bitewne?

Niezależnie od poniższych reguł **limit Kart Bitewnych dla jednego gracza to 20**, przed rozpatrzeniem wpływu Szarży Słoni.

Każdy z graczy **dobiera** Karty Bitewne zgodnie z poniższymi kryteriami:

- tyle KB, ile wynosi **Wartość Bitewna** jego Generała;
- tyle KB, ile jego Oddziałów bierze udział w Bitwie;
- 1 KB, jeśli udało się Przechwycić wrogą Armię;
- Kartagina otrzymuje 1 KB, jeśli Bitwa toczy się na polu z przyjaznym Plemieniem;
- jeśli w Bitwie **bierze udział Generał**, to gracz może otrzymać dodatkowe KB za Sojuszników:
 - w przypadku Bitwy w Regionie Africa, Iberia oraz Italia gracze otrzymują KB za każdą kontrolowaną Prowincję w tym Regionie (wyjątek stanowi gracz rzymski, który nie może otrzymać więcej niż 2 KB za Prowincje Italii);
- gracz **traci 1 KB**, jeśli podjął nieudaną próbę Uniknięcia Bitwy.

Procedura rozstrzygnięcia Bitwy

Gracz inicjujący Bitwę jest Atakującym, ale w jej toku może się stać Obrońcą.

a) Przygotowanie do Bitwy:

- a. jeśli w rzymskiej armii są **obaj Konsulowie**, to może nastąpić zmiana Dowódcy;
- b. Atakujący może zagrać Karty Strategii wpływające na Bitwę;
- c. Obrońca również może zagrać Karty Strategii wpływające na Bitwę;
- d. Kartagina może użyć Słoni:
 - zanim gracz kartagiński otrzyma swoje KB, może on spróbować wykonać Szarżę Słoni;
 - należy wykonać rzut Kością, a wynik oznacza:
 - **1 albo mniej** – gracz kartagiński otrzymuje 1 KB **mniej**;
 - **więcej niż 1, ale nie więcej niż Wartość Bitewna rzymskiego Generała** – nic się nie dzieje;
 - **więcej niż Wartość Bitewna rzymskiego Generała** – Szarża udana, gracz rzymski otrzymuje tyle KB **mniej**, ile Oddziałów Słoni brało udział w Szarży;
- e. teraz można rozdać KB zgodnie z powyższymi kryteriami, ewentualnie ujawnić karty rozpoznane przez zagranie Karty Strategii nr 20 *Szpieg w Obozie*;
- f. i rozpocząć właściwą Bitwę.

b) Rundy Bitwy **powtarzamy, aż do określenia zwycięzcy** albo skutecznego **Odwrotu** jednego z graczy.

Jeśli Atakujący zagrywa KB *Odwód*, to musi określić jej typ (jeden z 5 dostępnych). Obrońca, zagrywając KB *Odwód*, zawsze dopasowuje ją do KB zagranej przez Atakującego.

- a. Atakujący **może** podjąć próbę Odwrotu, jeśli możliwe jest wykonanie takiego ruchu:

- próba Odwrotu to rzut Kością, a **wynik równy albo niższy niż Wartość Bitewna jego Generała** oznacza powodzenie, **ale**
 - Obrońca **może** podjąć próbę powstrzymania Odwrotu i rzucić Kością. Jeśli wynik jest **równy albo niższy niż Wartość Bitewna jego Generała**, to oznacza to udane powstrzymanie Odwrotu;
 - nieudana próba Odwrotu albo jego skuteczne powstrzymanie oznacza, że Obrońca **może** przejąć inicjatywę i stać się Atakującym;
 - niezależnie od decyzji Obrońcy, po nieudanej próbie Odwrotu rozpoczynamy nową rundę Bitwy;
 - jeśli Odwrot jest udany, to obie strony muszą określić Straty Bitewne (bo są one po obu stronach), ale nie ma za to Strat w Ucieczce;
- b. albo zagrać jedną ze swoich KB;
- c. jeśli **Atakujący** nie ma KB do zagrania, to **przegrywa** Bitwę (i sprawdzamy Straty);
(Uwaga: Z tego powodu Obrońca nie zawsze chce przejmować inicjatywę i stawać się Atakującym).
- d. jeśli **Obrońca** chce kontynuować Bitwę, to **musi** zagrać pasującą KB (taką samą albo KB Odwód);
- e. jeśli **Obrońca** nie zagra pasującej karty, to **przegrywa** Bitwę (i sprawdzamy Straty);
- f. jeśli **Atakujący** zagrał KB *Podwójne Oskrzydlenie*, a **Obrońca** zagrał pasującą KB, to Obrońca **może** automatycznie stać się Atakującym;
- g. jeśli **Atakujący** zagrał inną KB, a **Obrońca** zagrał pasującą KB, to Obrońca **może** spróbować Kontratakować, aby stać się Atakującym. W tym celu rzuca Kością.
Wynik oznacza:
- **równy albo niższy niż Wartość Bitewna jego Generała** – Kontratak udany, Obrońca staje się Atakującym;
 - **więcej niż Wartość Bitewna jego Generała** – Kontratak nieudany, gracze nie zmieniają swoich ról;
- h. rozgrywamy kolejną rundę Bitwy od punktu a.
- c) Obie strony** ponoszą Straty Bitewne:
- a. należy określić, ile rund trwała Bitwa (wliczając ostatnią rundę, w której tylko Atakujący zagrał KB);
(Uwaga: Nieudane próby Odwrotu nie są liczone jako rundy Bitwy).
- b. zwycięzca rzuca Kością, aby ustalić Straty Bitewne obu stron zależne od liczby rund Bitwy i wyniku rzutu Kością;
(Uwaga: Dopuszczalne jest umyślne niezagrание KB i przedwczesne przegranie Bitwy dla zmniejszenia swoich Strat).
- c. Tabela Strat określa wielkość Strat.

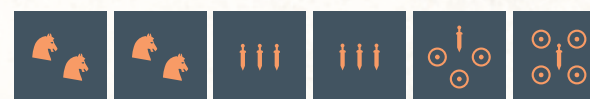
d) Straty w Ucieczce ponosi tylko **pokonany**:

- a. pokonany rzuca Kością;
- b. wielkość Strat zależy od liczby Oddziałów, z którymi rozpoczął Bitwę oraz wyniku rzutu;
- c. ostatnia KB, rozstrzygająca bitwę, określa Straty pokonanego podczas Ucieczki;

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



Jeśli strona pokonana przystąpiła do Bitwy z **5 albo więcej** Oddziałami, to należy użyć dużej Kości Ucieczki:



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

e) Ucieczka pokonanego i możliwe dalsze Straty.

Oddziały, które nie mają dokąd Uciec, albo które musiałyby wykorzystać więcej, niż 4 PR są eliminowane. Ucieczka, aby była udana, musi spełniać kilka warunków.

Zgrupowanie musi Uciec na pole z własnym KP oraz bez wrogich Oddziałów albo na pole, na którym jest więcej własnych Oddziałów, niż tych, które Uciekają. Zgrupowanie może Uciekać, wykorzystując maksymalnie **4 PR**.

Należy pamiętać, że **Straty w Ucieczce** zależą od następujących okoliczności:

- a. za każde pole na trasie Ucieczki zawierające wrogi znacznik KP albo nieprzyjazne Plemię, Uciekające Zgrupowanie traci dodatkowo **1** Oddział;
- b. Zgrupowanie Uciekające przez pole z wrogimi Oddziałami, traci dodatkowo tyle Oddziałów, ile wrogich Oddziałów jest na tym polu.

Konsekwencje polityczne

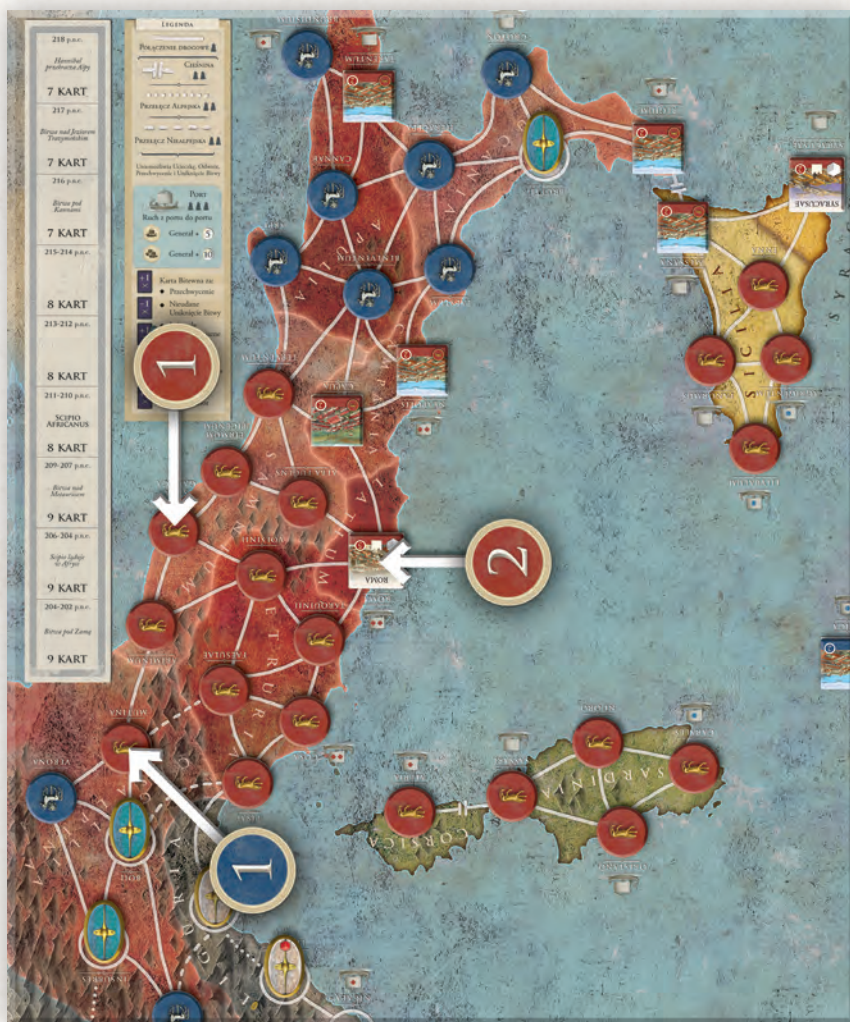
Gracz, który przegrał Bitwę, musi usunąć z planszy własne znaczniki KP (ale nie mogą to być znaczniki Miast ani Plemion), w liczbie równej połowie (**zaokrąglając w dół**) Oddziałów utraconych na skutek Bitwy (**łącznie** Straty Bitewne, w Ucieczce oraz podczas Ucieczki).

Pokonany sam wybiera, które własne znaczniki KP usunie z planszy. Może się zdarzyć, że spowoduje to przedwczesne zakończenie gry.

SAMOUCEK

4

NADZIEJE HASDRUBALA



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

Wprowadzenie

To łamigłówka dla dwóch graczy.
Cel: skutecznie manewruj na mapie i próbuj Unikania Bitew i Odwrotów.

Przygotowanie Rzymu

- 1 8 Oddziałów i Konsul **Livius** w Sena Gallica.
- 2 2 Oddziały i Prokonsul **Flaccus** w Roma.

Przygotowanie Kartaginy

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

Przygotowanie Plemion

- Umieść 5 znaczników Plemion na odpowiednich polach.

Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 turę.

- Kartagina zaczyna.
- Kartagina otrzymuje tylko 3 karty:
 - nr 56 *Brak Zboża*;
 - nr 68 *Trudności Mobilizacyjne*;
 - nr 86 *Zajazd**;(*z talii Kart Opcjonalnych)
- Rzym otrzymuje tylko 3 karty:
 - nr 41 *Zła Pogoda*;
 - nr 57 *Hanno Zdobywa Pośluch*;
 - nr 65 *Podstęp i Zaskoczenie*.

Warunki zwycięstwa

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

Wskazówki

- Możesz Przechwycić wrogą Armię.

SAMOUCZEK

5

JAK MOŻNA SPOWOLNIĆ WROGIE ODDZIAŁY I WYGRAĆ BITWĘ?



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

Wprowadzenie

To łamigłówka dla dwóch graczy.
Cel: skutecznie manewruj na mapie
i roztropnie rozegraj Bitwy.

Przygotowanie Rzymu

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

Przygotowanie Kartaginy

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

Przygotowanie Plemion

- Umieść 7 znaczników Plemion na odpowiednich polach.

Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 turę.
- Kartagina zaczyna.

- Kartagina otrzymuje tylko 3 karty:
 - nr 5 Miejscowy Przewodnik;
 - nr 61 Forsowny Marsz;
 - nr 79 Fenickie Kłamstwa*;(*z talii Kart Opcjonalnych)
- Rzym otrzymuje tylko 3 karty:
 - nr 7 Wrogie Plemiona;
 - nr 55 Pojmany Posłaniec;
 - nr 63 Forsowny Marsz.
- Nie wolno Zaciągać Oddziałów.
- Nie wolno korzystać z Ruchu Morskiego.

Warunki zwycięstwa

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

Wskazówki

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

JAK PRZEPROWADZIĆ UDANE OBLĘŻENIE ALBO PACYFIKACJĘ PLEMIENIA?

Miasta oraz znaczniki Plemion (wszystkie są wrogie Rzymowi, ale kilka sprzyja Kartaginie) działają jak zwykłe znaczniki KP, mają jednak dodatkowe właściwości. Jedną z nich jest bardziej złożona procedura ich zamiany na własne, zwykłe znaczniki KP (w przypadku Plemion) oraz odwrócenia na własną stronę (w przypadku Miast). Te procedury odpowiadają Pacyfikacji Plemion oraz Obleganiu Miast. Oczywiście może się zdarzyć, że zagrażasz korzystne Wydarzenie i sprawy potoczą się szybciej i łatwiej.

Procedury Oblężenia i Pacyfikacji są podobne.

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

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

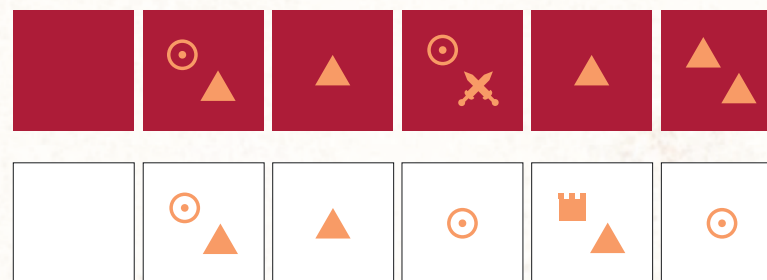
Używając Karty Strategii, można podjąć tylko 1 próbę Oblężenia/Pacyfikacji na danym polu (zatem Karta Kampanii pozwalająca na aktywację 2 albo 3 Generałów, tylko jednemu z nich pozwala podjąć próbę Oblegania albo Pacyfikacji na danym polu).

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

Uwaga: Niektórzy Generałowie mają zdolności przydatne podczas Oblegania.

W grze wykorzystujemy dwie Kości Oblężenia: Czerwoną dla Rzymu i Białą dla Kartaginy.

Rozkład wartości na ściankach jest zróżnicowany, aby oddać brak doświadczenia Kartaginy w obleganiu miast.



Każdy  oznacza 1 Punkt Oblężenia.

Każda  oznacza utratę 1 Oddziału przez Oblegających.

Wyniki łączą się, dlatego wynik  oznacza równoczesną utratę Oddziału i zdobycie Punktu Oblężenia.

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

Jeśli Kartagińczycy używają Machiny Oblężniczej, to efekt  jest anulowany, zatem wynik  należy traktować jako .

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

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

Oblegane Miasto podlega pewnym ograniczeniom, w szczególności nie może otrzymywać Uzupełnień, ani Zaciągać nowych Oddziałów. Armia stanowiąca garnizon nie może opuścić Obleganego Miasta Ruchem Morskim.

Oblegane Miasto nadal jest traktowane jako pełnoprawny znacznik KP.

SAMOUCEK

6

OBLĘŻENIE SYRAKUZ



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

Wprowadzenie

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

Zmiany zasad standardowych

- Scenariusz trwa tylko 1 turę.
- Kartagina zaczyna, chyba że Rzym wymusi zmianę przez zagranie Karty Kampanii.
- Kartagina otrzymuje tylko 3 karty:
 - nr 2 *Bunty na Sycylii*;
 - nr 52 *Zaraza*;
 - nr 70 *Archimedes**.(*z talii Kart Opcjonalnych)
- Rzym otrzymuje tylko 3 karty:
 - nr 39 *Kampania*;
 - nr 40 *Kampania*;
 - nr 54 *Zdrajca za Murami*.
- Na koniec Scenariusza gracze muszą sprawdzić Straty Zimowe.

Warunki zwycięstwa

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

Przygotowanie Rzymu

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

Przygotowanie Kartaginy

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

Wskazówki

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



PHALANX LTD
Ealing Cross, 1st Floor, London,
W5 5TH | United Kingdom
www.phalanx.co.uk