

POMOC GRACZA

SEKWENCJA ROZGRYWKI (5)

1. Uzupełnienia (5.1)

W Oblężonych Miastach nie można umieszczać Uzupełnień.

A. Uzupełnienia Kartaginy

- 1 Oddział w *Carthago* albo u kartagińskiego Generała w Regionie **Africa**.
- Jeśli *Carthago Nova* jest kartagińskie, 1 Oddział w *Carthago Nova* albo u kartagińskiego Generała w Regionie **Iberia**.
- Jeśli *Baetica* jest kartagińska, 1 Oddział w *Carthago Nova* albo u kartagińskiego Generała w Regionie **Iberia**.
- 1 Oddział na dowolnym polu, na którym znajduje się kartagiński Generał, w *Carthago* albo *Carthago Nova*.
- Jeśli w puli znajdują się usunięci kartagińscy Generałowie (2.2.B), po umieszczeniu wszystkich uzupełnień Kartaginy, przywróć ich wszystkich na planszę. Można ich umieścić na dowolnym polu zawierającym 1 albo więcej kartagińskich Oddziałów.

B. Uzupełnienia Rzymu

- Gracz rzymski otrzymuje 5 Oddziałów na turę.
- Oddziały można umieścić w *Roma* i/albo u dowolnego rzymskiego Generała(ów).
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów musi być umieszczone w Regionie **Italia**, a jeśli gracz rzymski nie posiada co najmniej jednego Zgrupowania składającego się z 5+ Oddziałów, musi w miarę możliwości umieścić Oddziały tak, aby utworzyć takie Zgrupowanie.
- (opcjonalnie) Umieść aktualnego Prokonsula w dostępnej puli Generałów. Wybierz 1 z Konsulów (jeśli są na planszy) na Prokonsula. Umieść znacznik Prokonsula na karcie tego Generała.
- Umieść wszystkich Konsulów w dostępnej puli Generałów (nie Prokonsula). Wylosuj 2 Generałów z puli i wybierz ich na Konsulów.
- Umieść nowo wybranych Konsulów na dowolnym polu zawierającym co najmniej 5 rzymskich Oddziałów. Jeżeli nie ma takiego pola, należy ich umieścić w *Roma*.
- W turze 6 (211-210 p.n.e.) przybywa *P. Cornelius Scipio Africanus* z 5 Oddziałami.
- Armie *Scipio Africanusa* można umieścić na dowolnym polu w **Italii** albo w dowolnym porcie w **Iberii**, na którym znajduje się przyjazna KP i nie ma wrogich Oddziałów. 5 Oddziałów *Scipio Africanusa* nie może zostać rozdzielonych. Jeśli w turze 6 nie ma takich pól, *Scipio Africanus* i jego Armia nigdy nie wchodzi do gry.

2. Faza Strategii (5.2)

Kartagina decyduje, kto zagra pierwszy. Rzym może uprzedzać, zagrywając Kartę Kampanii.

- **Karty Strategii** – wykorzystaj Punkty Operacyjne (PO), zagraj jako Wydarzenie albo odrzuć je odkryte. (Kontrwydarzenia z symbolem  nie liczą się jako zwykłe zagranie).
- Symbol  – umożliwia Ruch Morski.
- **Wykorzystanie PO** – aktywuj Generała, umieść KP albo Zaciągaj Oddziały (tylko karta z 3 PO).
- Symbol  – pozwala na Zaciąg.

Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart do rozdania pełnej ręki, przetasuj pozostałe karty i karty odrzucone, aby utworzyć nową talię.

3. Faza Strat Zimowych (5.3)

- Każde Zgrupowanie na polu zawierającym wroga KP (w tym wrogie Miasto) albo nieprzyjazne Plemię rzuca Kością na Straty.
- Nie ma wpływu na Generałów.

4. Faza Izolacji Politycznej (5.4)

- Usuń wszystkie odizolowane KP, które nie są Miastami i Plemionami (Rzym usuwa jako pierwszy).
- Wyznaczona ścieżka nie może przechodzić przez Przełęcz albo pola z wrogimi KP albo nieprzyjawnymi Plemionami. Nie może przechodzić przez pola zawierające wrogie Oddziały, chyba że zawierają one również przyjazne KP. Może przechodzić przez neutralne (puste) pola.

5. Faza Sprawdzania Zwycięstwa (5.5)

- Każdy gracz liczy, ile Politycznie Istotnych Prowincji kontroluje.
- Ten z graczy, który ma niższy wynik, musi usunąć tyle swoich KP z pól na planszy, ile wynosi różnica (nie należy uwzględniać Plemion i Miast). Jeśli gracz musi stracić KP, a nie ma ich wystarczającej liczby, przegrywa grę.
- W ostatniej turze wygrywa gracz kontrolujący więcej Politycznie Istotnych Prowincji. Jeśli jest remis, Kartagina wygrywa.

NATYCHMIASTOWE ZWYCIĘSTWO (4.1)

Gracz wygrywa natychmiast, spełniając którykolwiek z poniższych warunków zwycięstwa:

- Jeśli gracz musi usunąć z mapy więcej KP niż ma na mapie, jego przeciwnik wygrywa.
- Rzym wygrywa, jeśli kontroluje *Carthago*.
- Kartagina wygrywa, jeśli kontroluje *Roma*.
- Kartagina wygrywa, jeśli kontroluje wszystkie Prowincje w **Italii**, z wyjątkiem *Latium*, podczas Fazy Sprawdzania Zwycięstwa (5.5).

RUCH (7)

1. Ruch Lądowy (7.2)

- Generałowie mogą się poruszać z Oddziałami albo bez nich. Tylko 1 Generał może być poruszony za pomocą Karty Strategii, chyba że zostanie zagrana Karta Kampanii.
- Możesz poruszyć Generała wykorzystując maksymalnie 4 Punkty Ruchu (PR). Po drodze możesz zabierać ze sobą i zostawiać Oddziały (limit 10 Oddziałów).
- Każde pole, na które wejdzie Armia, może wywołać *Reakcje* (wejście do Miasta, Uniknięcie Bitwy, Przechwycenie).
- Jeśli Armia poruszy się na pole zawierające wrogie Oddziały, które nie Unikną Bitwy i nie wejdą do Miasta, Armia musi zakończyć swój ruch i stoczyć Bitwę Lądową. Generał bez Oddziałów nie może wejść na pole z wrogiem Oddziałem.
- Jeśli poruszysz się na obszar z tylko 1 wrogiem Oddziałem bez Generała, a twoja Armia ma co najmniej 5 Oddziałów, Armia może dokonać Zniesienia.
- Po zakończeniu ruchu, jeśli na tym polu znajduje się wrogie Miasto albo nieprzyjazne Plemię, Armia może Oblegać/Pacyfikować.

2. Ruch Morski (7.3)

- Zagrywając Kartę Strategii z symbolem , Generał może poruszyć się z dowolnego portu do dowolnego innego portu (nawet takiego, w którym znajduje się wroga KP albo Oddział), co kosztuje 3 PR.
- Kiedy gracz kartagiński wykonuje Ruch Morski, musi skorzystać z tabeli Kartagiński Ruch Morski, aby określić rezultat ruchu.

3. Przełęcz i Cieśniny (7.2B)

- Poruszenie się przez Przełęcz albo Cieśninę kosztuje 2 PR. Rzuć Kością na Straty po przekroczeniu Przełęcz (-2 do rzutu, jeśli nie jest to Przełęcz Alpejska).
- Generał/Armia może poruszyć się przez Cieśninę Messana-Regium tylko wtedy, gdy jego gracz kontroluje Miasto, z którego się porusza.
- Nie można dokonywać Przechwyceń, Unikania Bitwy, Odwrotu i Ucieczki przez Przełęcz i Cieśninę. Cofanie się jest możliwe przez Przełęcz, ale należy ponownie rzucić Kością na Straty.

REAKCJE (8)

- Jeśli aktywna Armia wkroczyła na pole z wrogiem Miastem, które nie jest Oblężone, nieaktywny gracz deklaruje, które z jego własnych Oddziałów i Generałów znajdują się wewnątrz, a które na zewnątrz Miasta.
- Nieaktywny gracz deklaruje wszystkie swoje próby Uniknięcia Bitwy* i Przechwycenia*.
- **Uniknięcie Bitwy***: jeśli się powiedzie, przesunąć Armie z pola (w przypadku Miasta pozwoli to Armii na poruszenie się wewnątrz Miasta).
- **Przechwycenia***: przeprowadzaj je w dowolnej kolejności.

UNIKANIE BITEW (9)

- Jeśli próba się powiedzie*, możesz przesunąć swoją Armie (z zachowaniem limitu 10 Oddziałów) na jedno sąsiednie pole. W przeciwnym razie dojdzie do Bitwy, a ty otrzymasz 1 Kartę Bitewną mniej.
- Generał bez Oddziałów, który nie Uniknie Bitwy, zostaje usunięty.

PRZECHWYCENIE (10)

Przechwycenia mają miejsce **przed** Zniesieniami.

Nie możesz Przechwycić Armii/Generała, która Przechwytuje, Unika Bitwy, Cofa się, dokonuje Odwrotu albo Ucieka.

- Jeśli Przechwycenie się powiedzie*, twoja Przechwytyjąca Armia porusza się na to pole. Jeśli Przechwycona Armia/Generał nie Cofnie się (10.3), dochodzi do Bitwy Lądowej. Przechwytyjący gracz rozpoczyna Bitwę jako Obrońca i otrzymuje 1 dodatkową Kartę Bitewną.
- Można zadeklarować wiele Przechwyceń; wszystkie muszą zostać rozpatrzone, zanim wróg zdecyduje się stoczyć Bitwę albo Cofnąć się (jeśli zostanie Przechwycony). Jeśli więcej niż jedno Przechwycenie się powiedzie, wszystkie Przechwytyjące Armie zostają połączone pod komendą jednego Dowódcy.
- Z każdego pola można wyprowadzić tylko jedną próbę Przechwycenia.

*Rzut Kością – by się powiódł, wynik musi być **mniejszy albo równy** Wartości Bitewnej twojego Generała (Dowódcy).

BITWA LĄDOWA (11)

Do Bitwy dochodzi, gdy Armia poruszy się na pole z wrogimi Oddziałami, które nie Unikną Bitwy* (albo zdecydują się nie Unikać).

1. Przygotowanie do Bitwy (11.1)

1. Gracz kartagiński może dokonać Rzutu na Zmianę Dowódcy (11.2).
2. Atakujący może zagrać odpowiednie Kontrwydarzenia.
3. Obrońca może zagrać odpowiednie Kontrwydarzenia.
4. Gracz Kartaginy może rozpatrzyć Szarżę Słoni.
5. Rozdaj Karty Bitewne.

2. Rzut na Zmianę Dowódcy (11.2)

Jeśli Armia rzymska z obydwojoma Konsulami wejdzie do Bitwy jako:

- **Atakujący** – gracz kartagiński może podczas tego kroku wykonać Rzut na Zmianę Dowódcy.
- **Obrońca** – gracz kartagiński musi wykonać Rzut na Zmianę Dowódcy.

Przy wyniku 1-3 nic się nie dzieje, przy wyniku 4-6 Konsulowie natychmiast zamieniają się rolami.

3. Szarża Słoni (11.3)

Jeśli gracz kartagiński ma w tej Bitwie jakiegokolwiek Oddział Słoni, może podjąć próbę wykonania Szarży Słoni przez rzut Kością.

- Jeśli wynik jest wyższy niż Wartość Bitewna rzymskiego Dowódcy, liczba Kart Bitewnych gracza rzymskiego zostanie zmniejszona o liczbę Oddziałów Słoni.
- Jeśli wynik wynosi 1 (albo mniej), liczba Kart Bitewnych gracza kartagińskiego jest zmniejszona o 1.
- Przy innym wyniku nie ma efektu.

4. Rozdanie Kart Bitewnych (11.4)

Każdy gracz otrzymuje Karty Bitewne (KB):

- w liczbie równej Wartości Bitewnej Generała (jeśli jest w Bitwie),
- +1 KB za każdy Oddział w Bitwie,
- +1 KB dla Armii Przechwytyjącej,
- -1 KB dla Armii, która podjęła nieudaną próbę Uniknięcia Bitwy,
- + różna liczba KB za Sojuszników,
- +2 KB dla gracza rzymskiego, jeśli Bitwa toczy się w *Latium*,
- +1 KB dla gracza kartagińskiego, jeśli Bitwa toczy się na polu z przyjaznym Plemieniem.

Przed zastosowaniem efektu Szarży Słoni, liczba KB jest ograniczona **do 20** dla każdego gracza.

5. Sojusznicy (11.4B)

Gracze otrzymują Karty Bitewne za „Sojuszników”, gdy mają Generała w Bitwie Lądowej i kontrolują Prowincje w określonych Regionach.

- **Italia** zapewnia Rzymowi maksymalnie 2 KB za Sojuszników. *Latium* nie zapewnia Sojuszników, gracz rzymski otrzymuje jednak 2 KB, jeśli Bitwa ma miejsce w *Latium*.

6. Runda Bitwy (11.5, 11.6)

- W każdej rundzie aktualny Atakujący decyduje się na Atak albo Odwrot.

- Obrońca musi zagrać KB, która odpowiada KB Atakującego. Pasująca KB to taka o tym samym tytule albo karta *Odwód*.
- Po dopasowaniu KB Atakującego, Obrońca może podjąć próbę Kontrtaktu poprzez rzut Kością*, jeśli w jego Zgrupowaniu znajduje się Generał. W przypadku sukcesu staje się Atakującym.
- Jeśli Atakujący zagra *Podwójne Oskrzydlenie*, a Obrońca pomyślnie ją dopasuje, Obrońca **może** przejąć inicjatywę bez rzutu na Kontratak.
- Jeśli Atakujący zagra *Odwód* jako swoją kartę, deklaruje tę KB jako inny typ KB.
- Rundy są rozgrywane tak długo, aż:
 - Atakujący dokona pomyślnego Odwrotu, ALBO
 - Obrońca nie jest w stanie albo nie chce dopasować KB Atakującego i tym samym przegrywa Bitwę, ALBO
 - Atakujący nie ma KB na początku Rundy Bitwy i tym samym przegrywa Bitwę.

7. Odwrot (11.7)

Zamiast zagrywać KB, aktualny Atakujący może spróbować zakończyć Bitwę poprzez rzut Kością* i dokonać Odwrotu.

- Jeśli Atakujący odniesie sukces, aktualny Obrońca **może** natychmiast podjąć próbę jego anulowania poprzez rzut Kością*. W przypadku porażki Obrońca **może** zdecydować o natychmiastowym zostaniu Atakującym.
- Jeśli Atakujący dokona Odwrotu, musi wycofać całą swoją Armię na sąsiednie pole. Rozpatruje się Straty Bitewne, ale nie następuje Ucieczka. Nie ma żadnych Konsekwencji Politycznych.

8. Straty Bitewne i Straty w Ucieczce (11.9, 11.10A)

Zwycięzca rzuca na Tabelę Strat, porównując wynik na Kości (rząd) z liczbą KB (kolumna) zagranych przez tego, kto zagrał ich najwięcej. Każda strona traci Oddziały w liczbie równej wynikowi z Tabeli.

- Przegrany rzuca Kością Ucieczki (małą Kością Ucieczki, jeśli przegrywające Zgrupowanie rozpoczęło Bitwę z 4 albo mniej Oddziałami, w innym przypadku dużą Kością Ucieczki).
- Powiąż wynik z ostatnią zagrana Kartą Bitewną. Przegrywające Zgrupowanie traci dodatkowe Oddziały zgodnie z informacją na karcie.
- Jeśli rząd w tabeli pokazuje słonia, pierwszym Oddziałem utraconym przez gracza kartagińskiego musi być Oddział Słoni (jeśli występuje w Zgrupowaniu).

9. Procedura Ucieczki (11.10B)

- Przegrany gracz musi poruszyć Zgrupowanie, wykorzystując do 4 PR, na przyjazne pole, na którym nie ma wrogich Oddziałów, albo na pole, które zawiera więcej przyjaznych Oddziałów niż uciekające Zgrupowanie. Zgrupowanie nie może Uciekać przez Przełęcz albo Cieśninę.
- Jeśli dłuższa ścieżka Ucieczki spowoduje utratę mniejszej liczby Oddziałów, Zgrupowanie może wybrać tę dłuższą ścieżkę. Przyjazne Zgrupowania, które znajdują się na drodze Ucieczki, a które nie zawierają więcej Oddziałów niż Uciekające Zgrupowanie, zostają wchłonięte do tego Zgrupowania (wliczając Generałów; limit 10 Oddziałów nie obowiązuje).
- Ucieczka nie może korzystać z Ruchu Morskiego. Jeśli przegrywająca Armia wyokrętowała się na polu Bitwy Lądowej, zostaje wyeliminowana (chyba że na tym polu znajduje się przyjazne Miasto).
- Jeśli pierwotny Atakujący Ucieka, jego pierwszym polem Uciezki musi być to, z którego wszedł do Bitwy. Pierwotny Obrońca

nie może wejść na pole, z którego przybyła Armia aktywnego gracza.

- Uciekające Zgrupowanie traci 1 Oddział za wejście na każde pole, na którym znajduje się wroga KP albo nieprzyjazne Plemię. Kiedy uciekające Zgrupowanie przechodzi przez pola zawierające wrogie Oddziały, traci 1 Oddział za każdy wrogi Oddział na tym polu. Uciekające Zgrupowanie nie może zakończyć Ucieczki na polu zawierającym wrogie Oddziały. Jeśli uciekające Zgrupowanie nie może Uciec, zostaje wyeliminowane.
- Zgrupowanie może Uciec do środka przyjaznego Miasta, które nie jest Oblężone, jeśli na tym polu miała miejsce Bitwa. Takie Zgrupowanie może się rozdzielić.

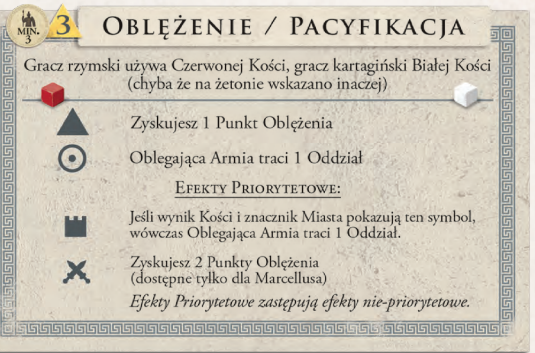
10. Konsekwencje polityczne (11.11)

- Przegrany w Bitwie Lądowej musi usunąć z dowolnego miejsca na planszy, liczbę swoich znaczników KP innych niż Miasta i przyjazne Plemienia, równą połowie (zaokrąglonej w dół) całkowitej liczby Oddziałów utraconych w Bitwie Lądowej (obejmuje to Straty Bitewne, Straty w Ucieczce i Oddziały utracone podczas Ucieczki).
- Jeżeli przegrany nie jest w stanie usunąć wystarczającej liczby KP, przegrywa grę.

OBLĘŻENIE / PACYFIKACJA (12)

Każdy aktywowany Generał z co najmniej 3 przyjaznymi Oddziałami, który znajduje się, albo skończy swój ruch na polu z wrogiem Miastem, albo Plemieniem może rozpocząć, albo kontynuować próbę Oblężenia, albo Pacyfikacji, chyba że brał udział w Bitwie podczas tej aktywacji.

- Podczas rozpatrywania Karty Strategii możliwe jest tylko jedno Oblężenie, albo Pacyfikacja tego samego Miasta, albo Plemienia.
- Oblężone Miasto nie może otrzymywać Uzupełnień, a znajdujący się w nim Generał nie może dokonywać Zaciągu.
- Aktywowana Oblężona Armia w Mieście może zainicjować Bitwę przeciwko wrogiemu Zgrupowaniu, które Oblega to Miasto.
- Miasto nie jest Oblężone, dopóki nie ma na nim co najmniej 1 Punktu Oblężenia.
- Jeśli gracz Oblegający nie ma żadnych Oddziałów na danym polu, Oblężenie/Pacyfikacja zostają anulowane, a wszystkie zgromadzone Punkty Oblężenia/Pacyfikacji usunięte.
- Kiedy zostaną zgromadzone 3 Punkty Oblężenia przeciwko Miastu, usuń wszystkie Oddziały i Generałów znajdujące się wewnątrz i odwróć znacznik Miasta na swoją stronę.
- Kiedy zostaną zgromadzone 3 Punkty Pacyfikacji przeciwko Plemieniu, usuń Plemię z gry i umieść swoją KP na tym polu.



*Rzut Kością – by się powiódł, wynik musi być **mniejszy albo równy** Wartości Bitewnej twojego Generała (Dowódcy).