

CLASSIC EDITION

HANNIBAL

MARK SIMONITCH



ZASADY GRY

Hannibal to gra dla dwóch graczy oparta na wydarzeniach drugiej wojny punickiej (218-201 p.n.e.). Jeden gracz (Rzym) reprezentuje Republikę Rzymską (czerwony), a drugi (Kartagina) wciela się w Imperium Kartagińskie (niebieski). Gracze walczą o zwycięstwo i chwałę, manewrując armiami, zdobywając wpływy poprzez umieszczanie i odwracanie znaczników kontroli politycznej oraz zagrywanie w odpowiednim momencie kluczowe wydarzenia strategiczne.

Gra rozpoczyna się po oblężeniu Saguntum przez Kartaginę, które wywołało deklarację wojny ze strony Rzymu. Hannibal i jego wielka armia są gotowi do marszu, podczas gdy siły Rzymian są podzielone między dwie armie konsularne w Italii i na Sycylii. Czy Hannibal będzie w stanie szybko dotrzeć do względnie bezpiecznej Galii Przedalpejskiej, gdzie czekają na niego lokalne plemiona zbuntowane przeciwko Rzymowi? Czy też Rzymianie będą w stanie stłumić bunt i zablokować dostęp do serca Półwyspu Apenińskiego?

INFORMACJA O NINIEJSZEJ EDYCJI GRY

Hannibal: Edycja Klasyczna to pierwsza wersja gry wydana przez PHALANX osobno od Hamilcara. Hamilcar jest teraz dostępny jako samodzielna pozycja. W porównaniu do poprzedniej edycji (Golden Geek), Edycja Klasyczna:

- Przywraca klasyczny scenariusz drugiej wojny punickiej na centralne miejsce.
- Posiada zaktualizowany zbiór zasad, który to odzwierciedla i odnosi się do wszystkich znanych pytań i erraty.
- Ogranicza pulę rzymskich Generałów do dziewięciu standardowych i pięciu opcjonalnych Generałów.
- Dodaje Poradnik Gracza z serią samouczków do nauki gry.
- Zastępuje plastikowe miniaturki kartonowymi stojakami.

Niniejsza instrukcja wyjaśnia, jak rozegrać scenariusz drugiej wojny punickiej, który został opublikowany w pierwszym wydaniu *Hannibal: Rome vs Carthage* z 1996 roku wydawnictwa Avalon Hill. W *Księdze Alternatywnych Scenariuszy i Zasad Opcjonalnych* dostępnych jest 12 dodatkowych scenariuszy i szereg zasad opcjonalnych dla graczy, którzy chcą odrobiny różnorodności.

TWÓRCY GRY

Oryginalny projekt gry Hannibal: Mark Simonitch
Projekt i rozwój edycji PHALANX: Raymond de Maria
Dyrektor kreatywny: Jaro Andruszkiewicz
Konsultant projektu i rozwoju gry: Waldemar Gumienny
Kierownik projektu (2018): Piotr Górny
Ilustracje: Piotr Słaby, Rafał Szymański, Paweł Kaczmarczyk, Bartłomiej Jędrzejewski, Robert Kruszewski
Projekt graficzny: Piotr Słaby, Krzysztof Klemiński, Bartłomiej Jędrzejewski, Srdjan Jovanovski
Edycja zasad i kierownik projektu (Edycja Klasyczna): James Buckley, Srdjan Jovanovski
Skład: Krzysztof Klemiński, Katarzyna Jasińska
Crowdfunding (Edycja Klasyczna): Adrian Turzański
Tłumaczenie na język polski (Edycja Klasyczna): Srdjan Jovanovski
Tłumaczenie i edycja zasad: Waldemar Gumienny, Wojciech Sieroń, Jeremy Harrison, Piotr Górny, Russ Williams, José Garrido, Maximilien Da Cunha,

Flavio Mortarino, Rodolphe Duhil, Piotr Zawada, Lance Moody, Michał Sieroń, Mitchell Land, Brian Mola, Kevin Duke, Andy Latto, Victor Olivie, Justin Vorhis
Scenariusze i samouczki: Pieter van der Knapp, Waldemar Gumienny, Wojciech Sieroń
Pomoc gracza: Peter Gifford, Wojciech Sieroń, James Buckley
Pomysły do scenariuszy i kart: Charles Féaux de la Croix, Roberto Ullfig, Charles Bahl, Andy Daglish, John Rodriguez
Podziękowania za historyczne smaczki: Dariusz Góralski, Jarosław Sobczak, Jonathan Nikitas, Piotr Górny, Mikołaj Lenczewski, Grzegorz Bakera, Tomasz Sordyl, Justin Vorhis
Moduł testujący TTS: Mariusz Rosik
Zdjęcia: Ewa Zawisza
Korekta: Srdjan Jovanovski, Rijnny van Putten (wersja anglojęzyczna), Ewa Andruszkiewicz (wersja polska)

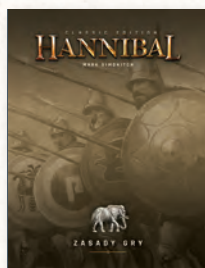
SPIS TREŚCI

1. Zawartość gry	3	8. Reakcje	15
2. Pojęcia podstawowe	5	9. Unikanie Bitwy	15
2.1 Plansza i Kontrola Polityczna	5	10. Przechwycenie	16
2.2 Generałowie	6	11. Bitwa Lądowa	18
2.3 Jednostki	7	12. Oblężenia i Pacyfikacje	22
2.4 Karty i kości	7	13. Pozostałe zasady	24
3. Przygotowanie gry	8	14. Uwagi dotyczące Kart Strategii i Generałów	25
4. Warunki zwycięstwa	9		
5. Rozgrywka	10		
5.1 Faza Uzupełnień	10		
5.2 Faza Strategii	10		
5.3 Faza Strat Zimowych	11		
5.4 Faza Izolacji Politycznej	12		
5.5 Faza Sprawdzania Zwycięstwa	12		
6. Koniec gry	12		
7. Ruch	13		
7.1 Podstawy aktywacji	13		
7.2 Ruch Lądowy	13		
7.3 Ruch Morski	14		

Uwaga: Poniższe zasady wykorzystują system numeracji, który pozwala graczom łatwo odnieść się do wybranej reguły. Podczas lektury zasad często zobaczysz numery w nawiasach, takie jak "(18.1)", co oznacza, że ta reguła jest szczegółowo wyjaśniona pod tym numerem. Czasem jednak numer w nawiasach odnosi się do całej sekcji "(sekcja 18)".

1

ZAWARTOŚĆ GRY



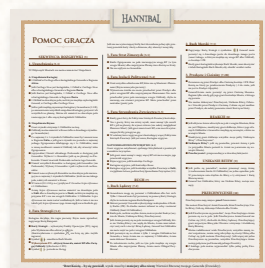
1 Zasady Gry



1 Alternatywne Scenariusze i Zasady Opcjonalne



1 Poradnik Gracza



2 Pomoce Gracza



1 Plansza



94 Karty Strategii



48 Kart Bitewnych



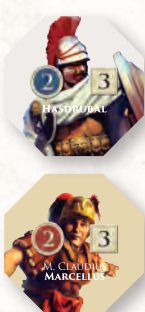
21 Kart Generałów
(14 rzymskich
i 7 kartagińskich)



21* Stojaków Generałów
(14 rzymskich
i 7 kartagińskich)



21* Żetonów Generałów
(14 rzymskich
i 7 kartagińskich)



3 znaczniki Wielkich
Miast (dla Rzymu,
Kartaginy i Syrakuz)



10 znaczników
Miast



11 znaczników
Plemion



62 żetony
Oddziałów
(35 rzymskich i 27
kartagińskich)



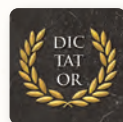
4 żetony
kartagińskich
Oddziałów Słoni



112 znaczników
Kontroli
Politycznej



1 Mapa Prowincji/
Tabele z wydania 2007



1 znacznik
Dyktatora**



1 znacznik
Prokonsula



1 znacznik
Cytadeli**



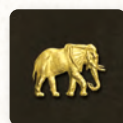
1 znacznik
Machin
Archimedes**



4 znaczniki
Machin
Oblężniczych



8 znaczników
Oblężenia/
Pacyfikacji



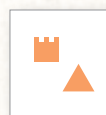
1 znacznik Tury



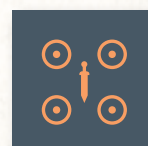
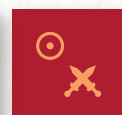
1 Kość Klasyczna



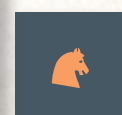
1 Kość Morska



2 Kości Oblężenia
(biała i czerwona)



2 Kości Ucieczki
(duża i mała)

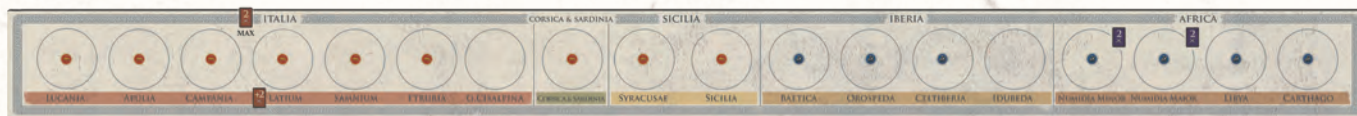


UWAGA: Żetony rzymskich i kartagińskich Oddziałów (62 sztuki) mają różne nominały i gracze mogą je „rozmieniać” w dowolnym momencie, jeśli zajdzie taka potrzeba. Tylko liczba żetonów Słoni jest świadomie ograniczona do 4 żetonów. Żetony pozostałych Oddziałów gracze mogą sobie dorobić, jeśli okaże się to konieczne.

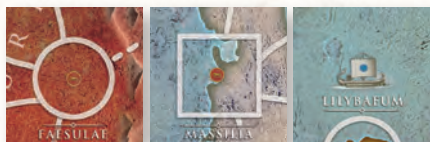
* Stojak/żeton i Karty Generałów dla Bomilcara, Philipposa Gracchusa, Liviusa, Flaccusa, Valeriusa oraz Crassusa są używane tylko podczas gry z odpowiednimi zasadami opcjonalnymi.

** Te znaczniki są używane z opcjonalnymi kartami nr 70 Archimedes, nr 77 Cytadela i nr 80 Dyktator.

POJĘCIA PODSTAWOWE



2.1 Plansza i Kontrola Polityczna



A. Pole / Port – Pole to możliwy do zidentyfikowania obszar na planszy (zwykle okrągły; kwadratowy w przypadku Miast). Pola są połączone drogami z innymi polami. Pola sąsiadują ze sobą, jeśli są bezpośrednio połączone drogą. Pole z symbolem statku to port.



B. Kontrola Polityczna – Kontrolujesz pole, jeśli zawiera ono jeden z twoich znaczników Kontroli Politycznej (KP). Znaczniki kartagińskie są niebieskie, a znaczniki rzymskie czerwone. Miasta liczą się jako KP przy ustalaniu kontroli nad polem. Pole, które kontrolujesz, jest przyjazne; pole, które jest kontrolowane przez twojego przeciwnika, jest wrogie; a pole, którego żaden z graczy nie kontroluje, jest neutralne. Obecność Generałów (2.2) i Jednostek (2.3) nie determinuje kontroli nad danym polem.



C. Miasto – Miasta to kwadratowe znaczniki reprezentujące główne miasta. Znaczniki są generyczne, z wyjątkiem jednego śródlądowego znacznika (*Capua*) i trzech Wielkich Miast: *Roma*, *Carthago* i *Syracusae*. Niebieska strona znacznika przedstawia kontrolę Kartaginy, a czerwona strona oznacza kontrolę Rzymu.

Liczba w okręgu wskazuje pojemność Miasta, czyli liczbę przyjaznych Oddziałów, które mogą się w nim znajdować (patrz poniżej). Miasto może mieć także przedstawioną na ilustracji Białą Kość, co oznacza, że Oblęgająca Armia zawsze korzysta z Białej Kości podczas Oblężenia. Może mieć także symbol , którego używa się także podczas Oblężenia (sekcja 12).

Miasto ma na swoim polu dwa obszary: wewnątrz (mogą na nim być tylko przyjacni Generałowie i Oddziały) i na zewnątrz (mogą na nim być Generałowie i Oddziały obu stron). Wszystkie

Jednostki i Generałowie, którzy znajdują się wewnątrz, należy umieścić pod znacznikiem Miasta (stojaki można ustawić obok), a wszystkie Jednostki i Generałów, którzy znajdują się na zewnątrz, należy umieścić na górze znacznika Miasta. Jednostki znajdujące się w Mieście nie powstrzymują ruchu wroga, ani nie powodują Bitwy Lądowej. Jednostki mogą swobodnie poruszać się pomiędzy oboma obszarami pola podczas własnego ruchu (sekcja 7) albo gdy wroga Armia wejdzie na to pole (sekcja 8). Miasta liczą się jako KP i w ten sposób ustanawiają Kontrolę Polityczną na polu dla swojego właściciela. Miast nie można odwracać jak KP w ramach normalnej Operacji; muszą zostać Oblężone (sekcja 12). Miasta pomagają zapobiegać stratom wynikającym z Izolacji Politycznej (5.4).



D. Plemię – Plemiona to owalne znaczniki umieszczane na określonych polach podczas przygotowania gry. Plemiona są albo neutralne, albo przyjazne Kartaginie. Plemiona przyjazne Kartaginie (plemiona zaznaczone na niebiesko) liczą się jako przyjazne dla gracza Kartaginy znaczniki KP. Żaden z graczy nie może umieścić swojego znacznika KP na polu, na którym znajduje się Plemię. Aby je usunąć, Plemiona muszą zostać Spacyfikowane. Na znaczniku Plemienia pokazana jest Czerwona Kość, która wskazuje, że Pacyfikująca Armia zawsze korzysta z Czerwonej Kości podczas Pacyfikacji (sekcja 12).



E. Prowincja – Prowincja to grupa pól znajdujących się w obrębie linii granicznych. W grze są 22 Prowincje (zignoruj pola w Prowincji *Mauretania*, mają one zastosowanie tylko w przypadku korzystania z zasady opcjonalnej *Mauretania* z broszury Alternatywne Scenariusze i Zasady Opcjonalne). Wszystkie są uważane za Politycznie Istotne z wyjątkiem: *Gallia Transalpina*, *Massilia*, *Liguria* i *Baleares*. Przejmujesz kontrolę nad Prowincją, jeśli kontrolujesz więcej niż połowę jej pól. Kontrolę nad 18 Politycznie Istotnymi Prowincjami śledzisz na Torze Prowincji (tor ukazany jest na górze tej strony).

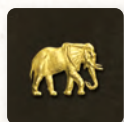
Uwaga: *Corsica & Sardinia* należy traktować jako jedną Prowincję.

F. Region – Istnieje 5 Politycznie Istotnych Regionów; każdy ma inny odcień na mapie, który pomaga go zidentyfikować. Każdy Region zawiera jedną albo więcej Prowincji:

- **Africa** → *Numidia Maior, Numidia Minor, Libya, Carthago* (4 Prowincje).
- **Iberia** → *Baetica, Celtiberia, Orospeđa, Idubeda*. (4 Prowincje).
- **Italia** → *Gallia Cisalpina, Etruria, Samnium, Latium, Campania, Apulia, Lucania* (7 Prowincji).
- **Sicilia** → *Sicilia, Syracusae* (2 Prowincje).
- **Corsica & Sardinia** → *Corsica & Sardinia* (tylko 1 Prowincja).



Wszystkie pozostałe Prowincje nie są Politycznie Istotne i nie należą do żadnego Regionu.



G. Tura – Gra rozgrywana jest w turach. Każda tura reprezentuje kilka lat drugiej wojny punicznej. Znacznik Tury wskazuje aktualną turę na Torze Tur na planszy.

2.2 Generałowie



A. Generał – Każdy stojak albo żeton reprezentuje jednego Generała. Każdy Generał ma także kartę, która przedstawia jego Wartości oraz Zdolności Specjalne. Pierwsza liczba (w okręgu) to Wartość Strategiczna Generała, a druga liczba (w kwadracie) to Wartość Bitewna Generała. Jeśli obok numeru karty znajduje się litera „O”, używa się jej wyłącznie podczas gry z zasadami opcjonalnymi.

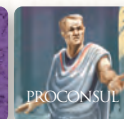
Uwaga: W zależności od upodobań, możesz korzystać ze stojaków, albo żetonów dla reprezentowania pozycji Generałów na planszy.

- Aktywowany Generał może dowodzić maksymalnie 10 Oddziałami.
- Niestrzeżony Generał (tj. bez Oddziałów) nie może nigdy dobrowolnie poruszyć się na pole z wrogimi Oddziałami.
- Kiedy Generał zostaje usunięty, usuwa się go z planszy i przywraca do puli.
- Kiedy Generał zostanie wyeliminowany, usuwa się go i jego kartę z gry.

B. Pula Generałów – Każdy gracz ma swoją własną pulę Generałów. Pula gracza odnosi się do Generałów gracza, którzy nie są aktualnie w grze na mapie, ale są gotowi do wprowadzenia podczas Fazy Uzupełnień (5.1). Wyeliminowani Generałowie nie znajdują się w puli.

C. Urzędnicy rzymscy – Każdy rzymski Generał znajdujący się w grze na mapie piastuje jeden z dwóch rzymskich urzędów:

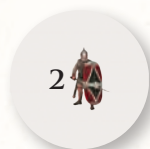
- **C1. Konsul** – Rzymscy Generałowie wchodzi do gry jako Konsulowie podczas Fazy Uzupełnień (5.1.B; wyjątek: *Scipio Africanus*). Rzym ma maksymalnie dwóch Konsulów w jednym czasie. Konsulowie nie są Prokonsulami.
- **C2. Prokonsul** (ze znacznikiem Prokonsula na swojej karcie) – Podczas Fazy Uzupełnień gracz rzymski może wybrać na Prokonsula jednego ze swoich Konsulów z poprzedniej tury (5.1.B). Takie działanie usuwa aktualnego Prokonsula (wyjątek: *Scipio Africanus*).



D. Hierarchia Generałów

- **D1. Dowodzący i Podwładni Generałowie** – Kiedy w tej samej Armii znajduje się wielu przyjaznych Generałów (2.3. C2), tylko jeden jest Dowódcą. Wszyscy pozostali Generałowie na tym polu są Podwładnymi i umieszczani są na karcie Dowódcy.
 - Generał z najwyższą rangą (2.2.D2) jest automatycznie Dowódcą Armii. W przypadku jednakowej rangi Generałów gracz będący właścicielem może wybrać, który z Generałów będzie Dowódcą.
 - Kiedy Armia się porusza, Podwładni mogą poruszać się wraz z Armią. Podwładni nie mogą używać swoich Zdolności Specjalnych.
 - Generał może przesunąć swoją Armię przez pole, na którym znajduje się Generał o wyższej randze, ale jeśli się na tym polu zatrzyma, Generał o wyższej randze natychmiast zostaje Dowódcą.
 - Jeśli obaj Konsulowie są w Armii w momencie rozpoczęcia Bitwy Lądowej, rzut Kością może zmienić Dowódcę (11.2).
- **D2. Rangi**
 - Kartagiński Generał *Hannibal* przewyższa wszystkich innych kartagińskich Generałów. Wszyscy pozostali kartagińscy Generałowie mają tę samą rangę.
 - Konsulowie mają tę samą rangę i zawsze przewyższają Prokonsulów.
 - Prokonsulowie mają tę samą rangę.

2.3 Jednostki



Kartagiński
Oddział



Rzymski
Oddział

A. Oddziały – Oddziały to okrągłe żetony; każdy reprezentuje wydrukowaną liczbę rzymskich albo kartagińskich jednostek lądowych. Żetony te mają różne nominały i gracze mogą je „wymieniać” w dowolnym momencie, jeśli znajdzie taka potrzeba.

Uwaga: Ilustracje na żetonach Oddziałów przedstawiają ówczesne typy jednostek obu stron. Wartości nie są przypisane do konkretnego typu jednostki ani jej wielkości, służą temu, by zapewnić większą różnorodność wizualną na planszy.

- Generałowie i inne znaczniki nie są Oddziałami.
- Nie ma ograniczeń co do liczby Oddziałów, które mogą znajdować się na danym polu.



B. Jednostki słoni kartagińskich (Oddziały Słoni) – W grze istnieją okrągłe żetony z nadrukowanym słoniem i cyfrą „1”, co oznacza jedną jednostkę. Żetony słoni nie podlegają wymianie na inne żetony Oddziałów. Liczba Oddziałów

Słoni znajdujących się w grze w danym momencie jest ograniczona przez fizyczne żetony. Oddziały Słoni, które nie rozpoczynają gry na mapie, są dodawane do gry dopiero po zagranii *Zaciągów Afrykańskich* (Karta Strategii nr 12). Inne zasady mające zastosowanie do Oddziałów mają również zastosowanie do Oddziałów Słoni.

C. Zgrupowania i Armie

- **C1. Zgrupowanie** – Zgrupowanie to stos Oddziałów jednego gracza na jednym polu. Skład Zgrupowania jest powszechnie znany i każdy z graczy może je sprawdzić w dowolnym momencie. Zgrupowanie bez Generała nie może się Poruszać, Przechwycać, Unikać Bitwy, uzyskiwać Kart Bitewnych za Sojuszników, Wycofywać się ani Kontratakować w Bitwie.
- **C2. Armia** – Armia to Zgrupowanie posiadające co najmniej jednego Generała. Armia zawsze ma dokładnie jednego Dowódcę (2.2.D1), ale może mieć także Podwładnych.

Wskazówka: Jeśli trzymanie wszystkich Oddziałów w Armii stanie się uciążliwe, gracze mogą zamiast tego zgodzić się na zatrzymanie ich na karcie Generała.

- **C3. Armia Konsularna** – Armia dowodzona przez rzymskiego Konsula (ale nie Prokonsula) to Armia Konsularna.
 - Gracz rzymski nigdy nie może wykonać dobrowolnej akcji, która pozostawiłaby Konsula z mniej niż 5 Oddziałami (tj. Konsulowie nie mogą zostawiać Oddziałów podczas ruchu, jeśli obniżyłoby to wielkość ich Armii poniżej 5 Oddziałów, a jeśli obaj Konsulowie są w tej samej

Armii, nie mogą się rozdzielać, chyba że obaj pozostaną z co najmniej 5 Oddziałami).

- Nie ma kary za to, że liczba Oddziałów w Armii Konsularnej spadnie poniżej 5 w rezultacie Strat, Bitwy albo Odwrotu.
- Jeśli Prokonsul prowadzi swoją Armię przez pole z Armią Konsularną, która ma mniej niż 5 Oddziałów, Prokonsul musi albo zakończyć swój ruch, albo pozostawić tyle Oddziałów, by Armia Konsularna miała ich 5.

2.4 Karty i kości



A. Karty Strategii – Karty Strategii zagrywa się podczas Fazy Strategii (5.2), aby napędzać akcje.

- W grze znajdują się 94 Karty Strategii. Nie używaj kart nr 65-93, chyba że używasz Zasady Opcjonalnych (patrz broszura Alternatywne Scenariusze i Zasady Opcjonalne).
- Karty Strategii składają się z dwóch głównych elementów: liczby w lewym górnym rogu i tekstu Wydarzenia.
- Lewa górna wartość, zwana Punktami Operacyjnymi (PO), to 1, 2 albo 3, a kolor wskazuje, który gracz może zagrać tę kartę jako Wydarzenie: niebieski dla Kartaginy i czerwony dla Rzymu. Niektóre karty mają oba kolory: obaj gracze mogą zagrać te Wydarzenia.
- Symbol  statku obok numeru wskazuje, że karta może zostać użyta do Ruchu Morskiego (7.3). Symbol  piechoty w prawym górnym rogu oznacza, że karty można użyć do Zaciągu (5.2.C2).
- Numer karty w kwadracie oznacza, że karta zawiera szersze wyjaśnienie w niniejszych zasadach (sekcja 15).
- Niektóre Karty Strategii mają fioletowe obramowanie i pośrodku wizerunek skrzyżowanych mieczy . Takie karty to Kontrwydarzenia (5.2.C1). Wydarzenia te można rozegrać w dowolnym momencie, w którym zostaną spełnione warunki ich użycia (wskazane w tekście).
- Niektóre Karty Strategii mają pośrodku wizerunek złamanej gałązki oliwnej . Te Wydarzenia mogą złamać Rozjem (więcej szczegółów znajduje się w objaśnieniu działania karty nr 64 w Sekcji 15).

- Niektóre Karty Strategii mają pośrodku wizerunek hełmu. Są to Wydarzenia Wprowadzające Uzupełnienia.

B. Karty Bitewne (KB) – Kart Bitewnych używa się podczas toczenia Bitwy Lądowej (sekcja 11). Każda ma nazwę i karę za Odwrót (z wyjątkiem Rezerwy). Podwójne Oskrzydlenia i Odwody posiadają także dodatkowe efekty. 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



Uwaga: Ta informacja o rozkładzie BC jest powtórzona na dole karty (np. karta Rozpoznania mówi 1/8, aby pokazać, że jest jedną z ośmiu takich kart).

C. Kości – w grze wykorzystuje się sześć różnych kości do różnych celów. Kiedy zasady odnoszą się do „rzutu Kością” oznacza to Kość Klasyczną o wartościach od 1 do 6 (np. rzuć Kością na Straty).



Kość Ucieczki (mała)



Czerwona Kość Oblężenia



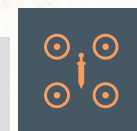
Biała Kość Oblężenia



Kość Klasyczna



Kość Morska



Kość Ucieczki (duża)

3

PRZYGOTOWANIE GRY

DRUGA WOJNA PUNICKA 218 – 201 P.N.E.



W tej sekcji wyjaśnione jest przygotowanie scenariusza **Drugiej Wojny Punickiej** (218-201 p.n.e.), będącego głównym scenariuszem gry.

Instrukcje dotyczące przygotowania alternatywnych scenariuszy znajdują się w broszurze Alternatywne Scenariusze i Zasady Opcjonalne. Większa wersja ilustracji ukazującej przygotowanie tego scenariusza znajduje się na odwrocie tej książki.

3.1 Ogólne przygotowanie

- Weź Karty Strategii (nr 1-64). Odłóż kartę nr 9B na bok. Zastąpi kartę nr 9A podczas gry (więcej szczegółów można znaleźć w Sekcji 14). Potasuj talię pozostałych 64 Kart Strategii, w tym kartę nr 9A, i osobno potasuj talię 48 Kart Bitewnych. Połóż obie talie w zasięgu obu graczy.
- Umieść znacznik tury na pierwszym polu Toru Tur (218 p.n.e.). Umieść znaczniki KP w zasięgu obu graczy.

3.2 Przygotowanie Rzymu

- Umieść znaczniki KP, stroną rzymską do góry, na okrągłych polach z symbolami rzymskimi (w tym na Torze Prowincji), a znaczniki Miasta na odpowiednich kwadratowych polach.
- Weź Karty Generałów *P. Cornelius Scipio* i *T. Sempronius Longus* i połóż je obok obszaru gracza rzymskiego. Odłóż na razie kartę *P. Cornelius Scipio Africanus*. Umieść w pobliżu znacznik Prokonsula.
- Pozostałych sześć kart rzymskich Generałów (z numerami nr 4-9) należy potasować w talii i umieścić w pobliżu. **Uwaga:** zalecamy dodanie do tej talii pięciu opcjonalnych rzymskich Generałów (nr 10-14) zgodnie ze standardowym rozstawieniem stosowanym w dwóch poprzednich edycjach gry (Anniversary i Golden Geek Edition).
- Umieść na mapie (użyj stojaka albo żetonu, według uznania):

- 1 8 Oddziałów i *Scipio* w *Roma*.

- 2 8 Oddziałów i *Longusa* w *Agrigentum (Sicilia)*.

- Umieść 5 Oddziałów i *Scipio Africanusa* na polu tury 6 (211-210 p.n.e.) na Torze Tur.
- Umieść w pobliżu stojaki/żetony innych rzymskich Generałów, wejdą oni do gry w dalszej części gry jako Uzupełnienia (5.1.B).

3.3 Przygotowanie Kartaginy

- Umieść znaczniki KP, stroną kartagińską do góry, na okrągłych polach z symbolami kartagińskimi (w tym na Torze Prowincji), a znaczniki Miasta na odpowiednich kwadratowych polach.
- Weź Karty Generałów *Hannibala*, *Mago*, *H. Giso*, *Hanno* i *Hasdrubala* i połóż je obok obszaru gracza kartagińskiego. Umieść karty *Mago* i *H. Giso* obok albo pod kartą *Hannibala*. Umieść stojaki/żetony *Mago* i *H. Giso* na karcie *Hannibala*.
- Umieść na mapie (użyj stojaka albo żetonu, według preferencji):

- 1 10 Oddziałów (z czego 2 to Oddziały Słoni) i *Hannibala* w *Saguntum*.

- 2 4 Oddziały i *Hanno* w *Carthago*.

- 3 2 Oddziały i *Hasdrubala* w *Carthago Nova*.

3.4 Przygotowanie Plemion

- Umieść 8 owalnych znaczników Plemion na polach odpowiadających ich kolorom:
 - 5 neutralnych Plemion w *Gallia Transalpina* i *Liguria*.
 - 2 Plemiona przyjazne Kartaginie w *Gallia Cisalpina*.
 - 1 Plemię przyjazne Kartaginie w *Lucania*.

4

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

4.1 Warunki natychmiastowego zwycięstwa

Gracz wygrywa natychmiast, spełniając którykolwiek z poniższych warunków zwycięstwa:

- Jeśli Rzym albo Kartagina z jakiegokolwiek powodu (np. Wydarzenia, Konsekwencji Politycznych, eliminacji Hannibala albo podczas Fazy Sprawdzania Zwycięstwa) muszą usunąć z mapy więcej KP niż mają na mapie, ich 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).

4.2 Warunki zwycięstwa na koniec gry

Jeśli po rozegraniu tury 9 (204-202 p.n.e.) żaden z graczy nie odniósł natychmiastowego zwycięstwa, wygrywa gracz, który kontroluje najwięcej Politycznie Istotnych Prowincji. W przypadku remisu wygrywa gracz kartagiński.

ROZGRYWKA

Każda tura **Hannibala** składa się z następujących 5 Faz:

- 1) Faza Uzupełnień
- 2) Faza Strategii
- 3) Faza Strat Zimowych
- 4) Faza Izolacji Politycznej
- 5) Faza Sprawdzania Zwycięstwa

Jeśli po każdej Fazie Sprawdzania Zwycięstwa nie doszło do zakończenia gry (sekcja 6), przesun znacznik tury na następne pole i rozpocznij nową turę.

5.1 Faza Uzupełnień

(pomiń podczas pierwszej tury gry)

A. Uzupełnienia Kartaginy

- Umieść 1 Oddział w *Carthago* albo u dowolnego kartagińskiego Generała w Regionie **Africa**.
- Jeśli *Carthago Nova* jest kartagińskie, umieść 1 Oddział w *Carthago Nova* albo u dowolnego kartagińskiego Generała w Regionie **Iberia**.
- Jeśli *Baetica* jest kartagińska, umieść 1 Oddział w *Carthago Nova* albo u dowolnego kartagińskiego Generała w Regionie **Iberia**.
- Umieść 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, które nie są obecnie Oblężone.

B. Uzupełnienia Rzymu

- Gracz rzymski otrzymuje 5 Oddziałów na turę.
- Oddziały można umieścić w *Roma* oraz/albo u dowolnego rzymskiego Generała, albo Generałów.
- Co najmniej 3 z 5 rzymskich Oddziałów muszą być umieszczone w Regionie **Italia**.
- Jeśli gracz rzymski nie posiada co najmniej jednego Zgrupowania składającego się z 5 albo więcej Oddziałów, należy w miarę możliwości umieścić Uzupełnienia 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.), przed wylosowaniem nowych Generałów, przybywa *P. Cornelius Scipio Africanus* z 5 Oddziałami.
- Armię *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 (więcej informacji w Sekcji 13.4).

C. Ograniczenia dotyczące Uzupełnień

- Uzupełnień nie można umieszczać w Oblężonych Miastach (12.5). Można je umieścić w Mieście, jeśli wrogie Zgrupowanie zajmuje to pole, ale nie jest ono Oblężone. (Wyjątek: Konsulów można umieszczać w *Roma*, które jest Oblężone, ale tylko wtedy, gdy nie ma innych legalnych pól).
- Generał bez Oddziałów nie ogranicza umieszczania Uzupełnień i zostaje usunięty (2.2.A), jeśli na jego polu zostanie umieszczony wrogi Oddział.

Uwaga: Jeśli *Roma* jest Oblężona i wszyscy rzymscy Generałowie znajdują się w *Roma*, gracz rzymski nie otrzymuje żadnych Uzupełnień.

5.2 Faza Strategii

A. Rozdaj Karty Strategii

Rozdaj każdemu graczowi karty z Talii Strategii w liczbie wskazanej na Torze Tur. Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart, aby rozdać każdemu graczowi pełne rozdanie, najpierw przetasuj pozostałe karty z tymi ze stosu kart odrzuconych, aby utworzyć nową Talię Strategii, zanim rozdasz jakiekolwiek karty.

B. Ustal, kto jest pierwszy

Gracz kartagiński decyduje, kto jest pierwszy. Zanim podejmie decyzję, gracz rzymski może zdecydować się na bycie pierwszym, zagrywając Kartę Kampanii (wykorzystując tę kartę jako Wydarzenie albo dla jej PO) jako swoją pierwszą kartę. Po ustaleniu, kto jest pierwszym graczem, gracze na zmianę zagrywają po jednej Karcie Strategii i rozpatrują swoje akcje. Gracz bez kart na ręce musi spasować.

C. Zagrywanie Kart Strategii

W swojej turze gracz musi zagrać jedną Kartę Strategii i wykonać tylko **jedną** z następujących akcji:

- Aktywować tekst Wydarzenia na karcie (tylko jeśli Wydarzenie jest możliwe do zagrania przez tego gracza).

- Wykonać Operację, korzystając z Punktów Operacji (PO) znajdujących się na karcie.
- Odrzucić kartę bez wywołania efektu.

Usuń z gry wszystkie Karty Strategii zagrane jako Wydarzenia, na których po użyciu widnieje napis „USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY”. Odrzuć wszystkie pozostałe zagrane karty na stos kart odrzuconych.

C1. Aktywuj Wydarzenie

Kiedy zagrywasz Kartę Strategii w związku z jej Wydarzeniem, przeczytaj na głos jej tekst i rozpatrz ją. Wydarzenia można rozegrać tylko wtedy, gdy w lewym górnym rogu znajduje się kolor gracza: czerwony dla Rzymu, niebieski dla Kartaginy. Jeśli karta jest w połowie czerwona i w połowie niebieska, obaj gracze mogą rozegrać Wydarzenie.

Kontrwydarzenia –  mają fioletowe obramowanie i skrzyżowane miecze pośrodku. Można je zagrać w dowolnym momencie, w którym zostaną spełnione warunki ich użycia (nawet przerywając turę przeciwnika). Po zagranii Kontrwydarzenia rozpatrz tekst, odrzuć kartę, a następnie kontynuuj grę od miejsca, w którym toczyła się gra, zanim karta została zagrana.

Uwaga: Zagranie Kontrwydarzenia zmniejsza liczbę tur zagrywania kart, które pozostały ci do końca Fazy Strategii.

Niektóre Karty Strategii mają pośrodku wizerunek złamanej gałązki oliwnej . Jeśli takie karty zostaną zagrane jako Wydarzenia przez któregośkolwiek z graczy, mogą złamać aktualnie obowiązujący Rozejm (Więcej szczegółów znajduje się w objaśnieniu działania karty nr 64 w Sekcji 15).

Niektóre Karty Strategii mają pośrodku wizerunek hełmu . Są to Wydarzenia Wprowadzające Uzupełnienia.

C2. Użyj Punktów Operacyjnych (PO)

Wybierz **jedną** z następujących Operacji do wykonania:

- 1) **Aktywuj Generała**, którego Wartość Strategiczna jest równa albo mniejsza od wartości PO twojej Karty Strategii. Aktywowany Generał może poruszyć się z maksymalnie 10 Oddziałami. Alternatywnie, jeśli obecne są co najmniej 3 twoje Oddziały, może on rozpocząć albo kontynuować Oblężenie albo Pacyfikację wrogiego Miasta albo Plemienia znajdującego się na tym polu.

PRZYKŁADY:

Karta Strategii z 1 PO może poruszyć jedynie Generała o Wartości Strategicznej wynoszącej 1.

Karta Strategii z 2 PO może poruszyć Generała o Wartości Strategicznej 1 albo 2.

Karta Strategii z 3 PO może poruszyć dowolnego Generała.

- 2) **Umieść znaczniki KP** na mapie do wartości PO swojej Karty Strategii. Możesz je umieścić na dowolnych polach, które nie zawierają Plemion, Miast, wrogich Oddziałów ani wrogich KP. Jeśli masz co najmniej 1 Oddział na polu, na którym

znajduje się wroga KP (i nie jest to Miasto ani Plemię), możesz przekonwertować tę KP (odwrócić ją na swoją stronę), zamiast umieszczać własną KP.

PRZYKŁAD:

Jeśli zagrasz Kartę Strategii z 3 PO, możesz umieścić 3 swoje KP, odwrócić 3 wrogie KP na polach, na których masz co najmniej 1 Oddział, albo kombinację obu.

Uwaga: Nie potrzebujesz KP sąsiadującej z KP, które umieszczasz. Należy jednak pamiętać, że może to spowodować podatność KP na Fazę Izolacji Politycznej (5.4).

PRZYKŁAD:

Kartagina chce kontrolować Prowincję Idubeda. Wymaga to kontroli co najmniej 4 pól w tej Prowincji. Bilbilis [A] jest już kontrolowane, więc Kartagina potrzebuje jeszcze tylko 3 pól.



Zagrywając kartę o wartości 3 PO, gracz kartagiński odwraca oba rzymskie znaczniki KP w Dertosa [B] i Tarraco [C], a następnie spośród dostępnych opcji umieszcza swój ostatni pozostały znacznik w Osce [D]. W rezultacie Kartagina przejmuje kontrolę nad Idubedą.



- 3) **Zaciąg** . Jeśli zagrałeś Kartę Strategii o wartości 3 PO, możesz umieścić 1 Oddział z zasobów u jednego ze swoich Generałów, który znajduje się na **przyjaznym polu w kontrolowanej przez siebie Prowincji**. Nie możesz umieścić tego Oddziału w Oblężonym Mieście.

C3. Odrzuć Kartę Strategii

Możesz odrzucić kartę bez efektu. Twoja tura dobiega końca.

5.3 Faza Strat Zimowych

Każde Zgrupowanie na polu zawierającym wrogą KP albo nieprzyjzalne Plemię może ponieść Straty (13.2). Rzuć Kością na Tabelę Strat dla każdego Zgrupowania, porównując jego rozmiar (kolumna) z rzutem Kości (rząd) i usuń wskazaną liczbę Oddziałów. Generałowie nie mogą zostać utraceni w wyniku rzutu i nie zostają usunięci, jeśli w ten sposób tracą swój ostatni Oddział.

Podczas rzutu Kością na Straty dla Zgrupowań kartagińskich zawierających Oddziały Słoni, jeśli w wyrzuconym rzędzie znajduje się , pierwszym utraconym Oddziałem musi być Oddział Słoni.

Uwaga: Miasta liczą się jako KP, więc Zgrupowania, które Oblegają muszą rzucać Kością na Straty Zimowe.

5.4 Faza Izolacji Politycznej

Zaczynając od gracza rzymskiego, obaj gracze usuwają z mapy wszystkie swoje odizolowane KP.

- KP jest odizolowana, jeśli nie może wytyczyć ścieżki, do przyjaznego Oddziału, portu, przyjaznego Plemienia albo Miasta (nawet jeśli jest ono Obłożone/Pacyfikowane).
- Ta ścieżka:
 - może przechodzić przez neutralne (puste) pola,
 - nie może przechodzić przez pola zawierające wrogie Oddziały, chyba że zawierają one również przyjazne KP,
 - nie może przechodzić przez Przełęcz albo pola z wrogimi KP albo nieprzyjzajnymi Plemionami.

PRZYKŁAD:

Rzymskie KP [A] i [B] są odizolowane, ponieważ nie mogą wytyczyć ścieżki do [D] przez Przełęcz, pole zawierające wrogie KP



albo neutralne Plemię. Rzymska KP w [C] nie jest odizolowana, ponieważ może wytyczyć ścieżkę do rzymskiego Oddziału w [E]. Wszystkie kartagińskie KP mogą wytyczyć ścieżkę do przyjaznych portów, a także przyjaznego Miasta. Rzymski Oddział nie ma wpływu na kartagińską KP w [E].

5.5 Faza Sprawdzania Zwycięstwa

- Każdy gracz liczy, ile Politycznie Istotnych Prowincji kontroluje, tj. wszystkie Prowincje z wyjątkiem *Galia Transalpina*, *Massilia*, *Liguria* i *Baleares*. Ten z graczy, który ma niższy wynik, musi usunąć tyle swoich KP z pól na planszy, ile wynosi różnica (nie można usuwać Plemion i Miast).
- Jeśli gracz musi w ten sposób usunąć KP, a nie ma ich wystarczającej liczby, przegrywa grę (4.1).
- Jeżeli żaden z graczy nie wygrał, przesunąć znacznik tury na następną turę.

6

KONIEC GRY

Gra kończy się, jeśli gracz odniesie **natychmiastowe zwycięstwo** albo jeśli tak się nie stanie – na koniec **tury 9** (204-202 p.n.e.).
Patrz: 4. Warunki zwycięstwa.

RUCH

7.1 Podstawy aktywacji

- Aktywowany Generał (5.2.C2) zyskuje 4 Punkty Ruchu (PR), chyba że określono inaczej.
- Istnieją dwa rodzaje Ruchu: Lądowy i Morski. Aktywowany Generał może połączyć Ruchy Lądowe i Morskie w tej samej aktywacji, jeśli ma na to wystarczającą liczbę PR.
- Generał może poruszać się samodzielnie. Oddziały nie mogą poruszać się same bez Generała, ale poruszający się Generał może zabierać ze sobą i zostawiać po drodze przyjazne Oddziały i Generałów o tej samej albo niższej randze w trakcie swojego ruchu, pod warunkiem że Armia Generała nie ma więcej niż 10 Oddziałów.
- Gracz rzymski nie może nigdy podjąć dobrowolnej akcji, która pozostawiłaby Konsula z mniej niż 5 Oddziałami (tj. Konsulowie nie mogą pozostawiać Oddziałów podczas ruchu, jeśli spowodowałoby to spadek wielkości ich Armii poniżej 5 Oddziałów, a jeśli obaj Konsulowie są w tej samej Armii, Konsul Dowódca nie może pozostawić Konsula Podwładnego, chyba że każdy Konsul miałby nadal co najmniej 5 Oddziałów).
- Jeśli podczas zagrywania Karty Strategii (poprzez Wydarzenie) zostanie aktywowany więcej niż jeden Generał:
 - Żadnego Generała nie można aktywować wielokrotnie.
 - Żaden pojedynczy Generał ani Oddział nie mogą poruszyć się więcej niż 4 PR, a Generał albo Jednostka biorąca udział w działaniach militarnych (Bitwa, Oblężenie albo Pacyfikacja, Cofnięcie się po Przechwyceniu i nieudany Pościg) nie może się ponownie poruszyć podczas rozpatrywania tej Karty Strategii, chyba że określono inaczej.
 - Podczas rozpatrywania tej Karty Strategii możliwe jest tylko jedno Oblężenie, albo Pacyfikacja tego samego Miasta albo Plemienia, chociaż karta może zostać użyta dwukrotnie na tym samym polu przez różnych Generałów (np. do Bitwy z jednym aktywowanym Generałem, a następnie do rozpoczęcia Oblężenia innym).
 - Każdy aktywowany Generał musi zakończyć swój ruch i wszelkie powiązane z nim Bitwy albo Oblężenia/Pacyfikacje, zanim inny Generał rozpocznie swój ruch.

7.2 Ruch Lądowy

A. Poruszanie Generała/Armii

- Generał/Armia może przemieszczać się z pola na pole, poruszając się wzdłuż połączeń drogowych.
- Poruszenie się o 1 pole wzdłuż połączenia drogowego kosztuje 1 PR. Generał może się poruszać, dopóki nie zdecyduje się zatrzymać albo nie zostanie zmuszony do zatrzymania się. Niestrzeżony Generał (tj. bez Oddziałów) nie może

wejść na pole z wrogim Oddziałem i nie może zakończyć swojego ruchu (ale może przejść) przez pole z wrogim niestrzeżonym Generałem.

- Za każdym razem, gdy Generał wchodzi na obszar Ruchem Lądowym, aktywuje *Reakcje* dla swoich przeciwników (sekcja 8). Jeśli po jakichkolwiek *Reakcjach* Generał nie zostanie zmuszony do zatrzymania się, może kontynuować ruch (o ile nadal posiada PR).

B. Przełęcz i Cieśniny

- Przejście przez Przełęcz albo Cieśninę kosztuje 2 PR.
- Generał/Armia może poruszać się przez Cieśninę Messana-Regium tylko wtedy, gdy jego gracz kontroluje Miasto, z którego się porusza. Przemieszczanie się przez Cieśninę Sassari-Aleria (Sardyńska) jest dozwolone niezależnie od kontroli.
- Za każdym razem, gdy Armia przechodzi Przełęcz, musi rzucić Kością na Straty (po jej przekroczeniu). Porównaj wynik (rzut) z liczbą Oddziałów w swojej Armii (kolumna) i usuń liczbę Oddziałów wskazaną w Tabeli Strat. Armia może następnie kontynuować ruch (o ile nadal posiada PR).

Uwaga: Jeśli przekraczasz Przełęcz niebędącą Alpami, zmodyfikuj rzut Kością o -2 (jest to wskazane w Tabeli Strat).

C. Zatrzymanie ruchu

- Armia musi się zatrzymać, jeśli wejdzie na pole z wrogimi Oddziałami (wliczając w to wyjście z Miasta na jego zewnątrz, jeśli są tam wrogie Oddziały), chyba że nastąpi Zniesienie (7.2.F) albo Oddziały te znajdują się w Mieście. (**Przypomnienie:** Niestrzeżony Generał nie może dobrowolnie wejść na pole, na którym znajdują się wrogie Oddziały).
- Generał (i jego Armia) również musi się zatrzymać, jeśli nie powiedzie mu się rzut Kością na Pościg (9.3).

D. Usuwanie wrogich Generałów

- Jeśli Armia poruszy się na pole z wrogim niestrzeżonym Generałem, Generał ten może podjąć próbę Uniknięcia Bitwy (sekcja 9). Jeśli mu się to nie uda albo nie podejmie takiej próby, zostaje usunięty, a Armia może kontynuować ruch (o ile nadal posiada PR).

E. Miasta

- Aktywowany Generał i Jednostki na polu z nim mogą swobodnie poruszać się do i z przyjaznego Miasta, które nie jest Oblężone, bez ponoszenia kosztów w PR podczas tej aktywacji.

- Miasto nie może zawierać więcej Oddziałów, niż jest w stanie ich pomieścić (np. Miasto o pojemności 2 może pomieścić 2 Oddziały i dowolną liczbę Generałów).

F. Zniesienie

- Jeśli Armia ma co najmniej 5 Oddziałów i wejdzie na pole z pojedynczym wrogiem Oddziałem, na którym nie ma wrogiego Generała, może automatycznie usunąć ten Oddział z planszy. Nie liczy się to jako Bitwa i ta Armia może kontynuować ruch (o ile nadal posiada PR).

Uwaga: Tę kwestię rozstrzyga się po Reakcjach, więc Armia Przechwytywająca może zapobiec Zniesieniu (sekcja 10).

7.3 Ruch Morski

A. Poruszanie Generała/Armii

- Generałowie mogą przemieszczać się z jednego pola z portem na dowolne inne pole z portem. Ruch Morski kosztuje 3 PR i można go podjąć tylko wtedy, gdy zagrana Karta Strategii ma symbol statku w lewym górnym rogu. Symbol z pojedynczym statkiem pozwala **jednej** Armii z maksymalnie 5 Oddziałami na skorzystanie z Ruchu Morskiego, a symbol z dwoma statkami pozwala **jednej** Armii z maksymalnie 10 Oddziałami na skorzystanie z Ruchu Morskiego (pamiętaj, że tylko jeden aktywowany Generał/Armia może wykonać Ruch Morski za pomocą Karty Kampanii).



- Kontrola portu nie jest konieczna do zaokrętowania albo wyokrętowania, ale Generał musi się zatrzymać, jeśli po Reakcjach znajdzie się na obszarze z wrogimi Oddziałami (sekcja 8), chyba że dokona Zniesienia (7.2.F).
- Kiedy gracz rzymski wykonuje Ruch Morski, automatycznie kończy się on sukcesem. Kiedy gracz kartagiński wykonuje Ruch Morski, musi skorzystać z tabeli Kartagiński Ruch Morski i rzucić Kością Morską, aby określić wynik.
- Po wyokrętowaniu Armii na pole z portem aktywowane są Reakcje (sekcja 8).

B. Wynik Ruchu Morskiego Kartaginy

- Określ liczbę niebieskich kropek i czerwonych diamentów, które odpowiadają danemu ruchowi, następnie rzucić Kością Morską i dodaj również te symbole.

KARTAGIŃSKI RUCH MORSKI	
● DODAJ	● DODAJ
Wartość portu nadgrębnego (0-2)	Wartość portu wyokrętowania (0-2)
Jśli Generał porusza się z 0-1 Oddziałem	Jśli Mago jest aktywowanym Generałem
Za każdy port se znacznikiem symbole KP (0-2)	Za każdy z powyższych aktywnych Wydarzeń
Dodaj wynik z rzutu Kością Morską	
Porównaj sumę i zaznacz wynik:	
ZATOPIONIE	POWRÓT
SUKCES	

- W przypadku trzech pól związanych z Wydarzeniami (na obrazku po prawej) umieść w nich niebieską KP tylko wtedy, gdy nakaże to karta Wydarzenia (wyjątek: Syracusae mogą zostać sprzymierzone z Kartaginą przez kartę Wydarzenia albo w wyniku udanego kartagińskiego Oblężenia tego Miasta). Dopóki znacznik KP znajduje się na takim polu, zapewnia on dodatkową niebieską kropkę.
- Wyniki:
 - **Zatopienie:** Oddziały i Generał są usuwane (2.2.A).
 - **Powrót:** Oddziały i Generał pozostają w porcie zaokrętowania i tracą wszystkie pozostałe PR.
 - **Sukces:** Przesuń Oddziały i Generała do portu wyokrętowania.

PRZYKŁAD:

Aktywne są: Sojusz Macedoński, Syracusae Sprzymierzone z Kartaginą i Kartagiński Zwycięstwo Morskie. Mago i 1 Oddział przemieszczają się z Utica do Aleria (obu kontrolowanych przez Rzym).

Najpierw dodaj wszystkie niebieskie kropki:

- za wartość portu na początku ruchu (Utica)
- za Generała poruszającego się z 1 Oddziałem
- za ruch Mago
- ● ● za każde aktywne Wydarzenie (1 kropka za każde)

W sumie 6 kropek.

Dalej – diamenty:

- ◆ dla wartości portu na koniec ruchu (Aleria)
- ◆ za rzymską kontrolę nad Alerią
- ◆ za rzymską kontrolę nad Uticą

W sumie 3 diamenty.

Teraz rzuć Kością Morską i dodaj wynik do swoich kropek albo diamentów.

UWAGA: Kość Morska ma następujące wartości:



Jeśli zostanie wyrzucony  masz 6 kropek i 7 diamentów, więc wynik będzie następujący: 

Jeśli zostanie wyrzucony  masz 6 kropek i 6 diamentów, więc wynik będzie następujący: 

Jeśli wypadnie którykolwiek z:



masz więcej kropek niż diamentów, więc wynik będzie następujący:



REAKCJE

Po tym jak twój Generał poruszy się na jakieś pole albo wyokrętuje się w porcie po Ruchu Morskim, twój przeciwnik podejmuje następujące *Reakcje* zgodnie z poniższą kolejnością:

1. Wewnątrz albo na zewnątrz Miasta (*Obowiązkowe*): Jeśli aktywna Armia wkroczyła na pole z kontrolowanym przez wroga Miastem, które nie jest Oblężone, twój przeciwnik musi zadeklarować, które z jego Oddziałów i Generałów (jeśli się tam znajdują) znajdują się w Mieście, a które na zewnątrz. Oddziały i Generałowicze, którzy byli na zewnątrz, mogą teraz zostać przeniesieni do środka i odwrotnie, tak długo, jak zachowana jest pojemność Miasta (2.1.C). Decyzję tę podejmuje się za każdym razem, gdy wroga Armia wkracza na to pole, jeśli Miasto nie jest Oblężone.

2. Uniknięcie Bitwy (*Opcjonalne*): Twój przeciwnik może spróbować Uniknąć Bitwy (sekcja 9) dowolną Armią albo Generałem, którego ma na polu. W przypadku Miasta dotyczy to tylko Armii/Generałów zadeklarowanych jako znajdujący się na zewnątrz Miasta. W tym przypadku udany rzut Kością na Uniknięcie Bitwy pozwoli Armii na poruszanie się wewnątrz Miasta, tak długo, jak zachowana jest pojemność Miasta.
3. Przechwycenie (*Opcjonalne*): Twój przeciwnik może podjąć próbę Przechwycenia twojej Armii (sekcja 10) z sąsiedniego pola.

Wszystkie próby Uniknięcia Bitwy i Przechwycenia muszą zostać zadeklarowane jednocześnie, przed wykonaniem którejkolwiek z nich.

UNIKANIE BITWY

9.1 Próba Uniknięcia Bitwy

- Podczas *Reakcji*, wszystkie nieaktywne Armie i Nierozstrzeżeni Generałowicze mogą próbować uniknąć Bitwy Lądowej poprzez ucieczkę na sąsiednie pole, jeśli aktywny gracz wszedł na ich pole. Jeśli to się powiedzie, aktywny gracz będzie mógł dokonać Pościgu.
- W związku z tym nieaktywna Armia może się podzielić (część Armii ucieka na sąsiednie pole, pozostawiając w tyle innych Generałów i Oddziały), o ile pozostawieni Generałowicze mają co najmniej 1 Oddział i Konsulowie rzymscy (albo ci, którzy Unikają Bitwy, albo ci pozostawieni na polu) mają przy sobie co najmniej 5 Oddziałów (patrz 2.3.C3).
- Tak czy inaczej, tylko jeden Generał w Armii może rzucić Kością na Uniknięcie. Jeśli zrobi to Dowódca, może jak zwykle zabrać ze sobą wszystkich Podwładnych, ale jeśli zrobi to Podwładny, Dowódca musi zostać pozostawiony. Podwładny, który pomyślnie wykona rzut, może zabrać ze sobą innych Generałów o tej samej albo niższej randze.
- Aby Uniknąć Bitwy:
 - Zadeklaruj, który Generał (wraz z towarzyszącymi mu Oddziałami i innymi Generałowiczymi) podejmie próbę Uniknięcia.

- Rzuć Kością.
- Jeśli twój wynik jest mniejszy albo równy Wartości Bitwej unikającego Generała, próba zakończyła się sukcesem: przesunąć zadeklarowanych Generałów i Oddziały na jedno sąsiednie pole, albo wewnątrz Miasta (patrz ograniczenia poniżej; 9.2).
- Porażka oznacza, że musisz pozostać na tym polu i nastąpi Bitwa, a Ty otrzymasz karę: -1 Kartę Bitewną (patrz 11.4).

Uwaga: Generał bez Oddziałów, któremu nie uda się Uniknąć Bitwy, zostaje usunięty.

9.2 Ograniczenia w Unikaniu Bitwy

- Maksymalnie 10 Oddziałów może próbować Uniknąć Bitwy przy pomocy Generała. Nadmiar Oddziałów należy pozostawić. Oddziały bez Generała nie mogą próbować Uniknąć Bitwy.

- Generałowie i Oddziały, którym właśnie nie udało się Przechwycić aktywnej, poruszającej się Armii, nie mogą próbować Uniknąć Bitwy.
- Armia/Generał skutecznie Unikający Bitwy nie może:
 - Przejść przez Przełęcz albo Cieśninę.
 - Wejść na pole zawierające wrogie Oddziały albo KP.
 - Przejść na pole, z którego właśnie wyszła aktywna, poruszająca się Armia.
 - Wejść na pole z nieprzyjawnym Plemieniem.

9.3 Pościg

- Zwykle wejście na pole, na którym znajdują się wrogie Oddziały (nieznajdzące się wewnątrz Miasta), zmusza aktywną Armię do zaprzestania ruchu (chyba że nastąpi Zniesienie; 7.2.F). Jeśli jednak wszystkim wrogim Oddziałom uda się opuścić pole za sprawą Uniknięcia Bitwy (i nie dojdzie do

Przechwycenia), aktywna Armia może podjąć próbę Pościgu (o ile nadal posiada PR).

- Jeśli twoja Armia chce dokonać Pościgu:
 - Rzuć Kością.
 - Jeśli twój wynik jest mniejszy albo równy Wartości Bitewnej aktywnego Generała, aktywna Armia może kontynuować ruch tak długo, jak długo posiada PR.
 - Aktywna Armia może poruszyć się na pole, na które uciekła Unikająca Armia/Generał, albo na inne pole.
 - Jeśli rzut się nie powiedzie, Armia kończy swój ruch. Jeśli jednak znajduje się na obszarze Miasta albo nieprzyjawnego Plemienia, nadal może przeprowadzić Oblężenie/Pacyfikację (12.1).

Uwaga: Jeśli rzut będzie udany i Armia poruszy się dalej, wywoła inne Reakcje (sekcja 8), jak każdy ruch.

10

PRZECHWYCENIE

10.1 Próby Przechwycenia

- Podczas *Reakcji* nieaktywne Armie mogą podjąć próbę ruchu i Przechwycenia aktywowanego Generała. Każda nieaktywna Armia sąsiadująca z polem, na który właśnie wszedł aktywny Generał, może tego spróbować.
- W ramach próby, Przechwytywająca Armia może się rozdzielić (Przechwytywać jedynie częścią Armii, pozostawiając niektórych Generałów i Oddziały w tyle), o ile pozostawieni Generałowie mają co najmniej 1 Oddział, a Konsulowie rzymscy (Przechwytyjący albo pozostający z tyłu) mają przy sobie co najmniej 5 Oddziałów (patrz 2.3.C3).
- Tak czy inaczej, tylko jeden Generał w Armii może rzucić Kością na Przechwycenie. Jeśli zrobi to Dowódca, może jak zwykle zabrać ze sobą wszystkich Podwładnych, ale jeśli zrobi to Podwładny, Dowódca musi zostać pozostawiony. Podwładny, który pomyślnie wykona rzut, może zabrać ze sobą innych Generałów o tej samej albo niższej randze.
- Możesz próbować Przechwycić wieloma Armiami, pod warunkiem że te Przechwycenia pochodzą z różnych pól, ale musisz je wszystkie zadeklarować (włącznie z próbą Uniknięcia Bitwy) przed rozpatrzeniem któregośkolwiek z nich (sekcja 9).
- Za każde zadeklarowane Przechwycenie:
 - Zadeklaruj, który Generał (wraz z towarzyszącymi mu Oddziałami i innymi Generałami) będzie próbował Przechwycić.

- Rzuć Kością.
- Dodaj +1 do wyniku rzutu Kością, jeśli próbujesz Przechwycić na pole kontrolowane przez wroga, na którym nie ma przyjaznych Oddziałów.
- Jeśli twój wynik jest mniejszy albo równy Wartości Bitewnej Przechwytywanego Generała, Przechwycenie kończy się sukcesem: przesunąć zadeklarowaną Armię na pole Generała aktywnego gracza. Jeśli nastąpi Bitwa, Przechwytywany Generał jest uważany za Obrońcę. Przechwytywany Generał otrzymuje +1 Kartę Bitewną, ale tylko do Bitwy Lądowej, do której w przeciwnym razie by nie doszło.
- Jeśli więcej niż jednemu Przechwyceniu powiedzie się, wszystkie Przechwytywane Armie zostają połączone. Gracz Przechwytywany wyznacza Dowódcę zgodnie z sekcją 2.2D.

10.2 Ograniczenia Przechwycenia

- Maksymalnie 10 Oddziałów może podjąć próbę Przechwycenia. Nadmiar Oddziałów należy pozostawić. Oddziały bez Generała nie mogą podejmować prób Przechwycenia.
- Przechwycenia mają miejsce wyłącznie w przypadku ruchu aktywnego Generała. Nie możesz Przechwycić Armii/Generała, która Przechwytuje, Unika Bitwy, Cofa się, Ucieka albo dokonuje Odwrotu (nie generują one żadnych *Reakcji*).
- Kiedy Armia aktywnego gracza zostanie pomyślnie Przechwycona podczas tej samej *Reakcji*, w czasie której inna

Armia Uniknęła Bitwy, Armia aktywnego gracza nie może dokonać Pościgu za tą inną Armią (9.3).

- Armia Przechwytyjąca nie może:
 - Przejść przez Przełęcz albo Cieśninę.
 - Wejść na pole zawierające wrogie i Oddziały, które się nie poruszyły.
 - Przechwycić z wnętrza Miasta, jeśli na zewnątrz na tym samym polu znajdują się wrogie Oddziały.

10.3 Cofanie się o jedno pole

- Po tym jak twoja Armia/Generał zostanie pomyślnie Przechwycona, możesz Cofnąć się o jedno pole, aby uniknąć zbliżającej się Bitwy i zakończyć ruch Armii/Generała.
- Cofnij swoją Armię/Generała na pole, z którego właśnie przybyła i utracić wszystkie pozostałe PR. Nie dochodzi do Bitwy.
- Jeśli musisz Cofnąć się przez Przełęcz, ponownie rzuć Kością na Straty (7.2.B).
- Jeśli do Cofnięcia się wynikło w polu, na którym wyokrętowała się Armia/Generał, musi się ona Cofnąć wraz ze wszystkimi Oddziałami do portu, w którym się zaokrętowała. Armie rzymskie wykonują ten ruch automatycznie, ale Armie kartagińskie muszą wykonać rzut Kością Morską na Ruch Morski (7.3.B). W tym przypadku wynik „Powrót” oznacza, że Armia kartagińska pozostanie na obecnym polu i zamiast Cofnięcia się będzie zmuszona do walki w Bitwie.
- Jeśli Armia Cofa się na pole z nieprzyjawnym Plemieniem albo wrogim Miastem, może nadal przeprowadzić Oblężenie/Pacyfikację (sekcja 12)

10.4 Przechwycenie niestrzeżonego Generała

- Jeśli niestrzeżony Generał (tj. bez Oddziałów) aktywnego gracza zostanie pomyślnie Przechwycony, wówczas Generał

zostaje usunięty. Nie dochodzi do Bitwy, podobnie jak w przypadku, gdy poruszająca się Armia wchodzi na pole z niestrzeżonym Generałem (7.2.D).



PRZYKŁAD:

[A] Scipio Africanus jest aktywowany. Jeśli Scipio wejdzie na pole [B], zarówno [C] Hannibal, jak i [D] Giso mogą podjąć próbę Przechwycenia.

Gdyby pole [B] zawierało rzymski Oddział, żadne Przechwycenia na to pole nie byłyby dozwolone.

Jeśli Scipio wejdzie na pole z [D] Giso, Giso może spróbować Uniknąć Bitwy, podczas gdy [C] Hannibal i [E] Mago mogą podjąć próbę Przechwycenia.

Jeśli [D] Giso skutecznie Uniknie Bitwy, może poruszyć się na pole z [E] Mago, pole z [C] Hannibalem albo pole [B] (nie może poruszyć się na pole z [A] Scipio). Następnie, jeśli Scipio nie został Przechwycony, może podjąć próbę Pościgu.

Jeśli Scipio został Przechwycony, może Cofnąć się na swoje poprzednie pole albo zostać i stoczyć Bitwę Lądową.

Jeśli Giso nie Uniknie Bitwy (z wyboru albo w wyniku nieudanego rzutu), odbędzie się tam Bitwa Lądowa. Jeśli Scipio jednocześnie zostanie Przechwycony, może Cofnąć się, aby uniknąć stoczenia bitwy, co zakończy jego ruch.

BITWA LĄDOWA

Jeśli Armia poruszy się (albo wyokrętuje się po Ruchu Morskim) na pole z wrogimi Oddziałami (nie wewnątrz Miasta i gdy nie wywoła Zniesienia; 7.2.F), a wrogie Oddziały nie Unikną Bitwy (albo zdecydują się nie Unikać), albo jeśli aktywowany Generał zostanie Przechwycony i zdecyduje nie Cofnąć się o jedno pole, dochodzi do Bitwy Lądowej.

Aktywny gracz to Atakujący, a nieaktywny gracz to Obronca.

11.1 Przygotowanie do Bitwy

Po zainicjowaniu Bitwy Lądowej wykonaj następujące kroki:

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

**Uwaga: Niektóre karty Kontrwydarzeń mogą być zagrywane podczas bitwy (np. nr 59 Dezerecja Sojuszników).*

Po wykonaniu tych kroków gracze rozgrywają Rundy Bitwy aż do zakończenia Bitwy.

11.2 Rzut na Zmianę Dowódcy

- Jeśli Armia rzymska z obydwoma Konsulami wejdzie do Bitwy jako:
 - Atakujący → gracz kartagiński może podczas tego kroku wykonać Rzut na Zmianę Dowódcy.
 - Obronca → gracz kartagiński musi wykonać Rzut na Zmianę Dowódcy.
- Ten rzut wpływa na to, który Konsul będzie dowodził Armią rzymską.
- Aby dokonać Zmiany Dowódcy:
 - Rzuć Kością.
 - Przy wyniku 1-3 nic się nie dzieje.
 - Przy wyniku 4-6 Konsulowie natychmiast zamieniają się rolami (Podwładny staje się Dowódcą, a poprzedni Dowódca staje się Podwładnym).

11.3 Szarża Słoni

- Jeśli gracz kartagiński ma w tej Bitwie jakiegokolwiek Oddział Słoni, może podjąć próbę wykonania Szarży Słoni.
- Aby wykonać Szarżę Słoni, rzuć Kością. Jeśli wynik jest wyższy niż Wartość Bitewna rzymskiego Dowódcy, liczba

Kart Bitewnych gracza rzymskiego zostanie zmniejszona o liczbę Oddziałów Słoni.

- Jeśli wynik jest mniejszy albo równy Wartości Bitewnej Dowódcy (ale nie 1), wówczas nic się nie dzieje. Jeśli rzymskie Zgrupowanie nie ma Generała, Szarża kończy się sukcesem z dowolnym wynikiem z wyjątkiem 1.
- Jeśli wynik wynosi 1 (albo mniej), Słonie Wpadają w Szarżę. Liczba Kart Bitewnych gracza kartagińskiego zostanie zmniejszona o 1 (niezależnie od liczby Oddziałów Słoni).

***Uwaga:** Kara za Słonie Wpadające w Szarżę wynika z faktu, że Kartagińczycy byli lepiej zaznajomieni ze słoniami i łatwiej było im sobie poradzić z taką sytuacją.*

11.4 Rozdanie Kart Bitewnych

A. Liczba Kart Bitewnych

Każdy gracz otrzymuje Karty Bitewne (KB) według poniższego schematu:

- Obaj gracze:
 - +1 KB za każdy Oddział w Bitwie Lądowej,
 - +x KB, gdzie x = Wartość Bitewna Generała (jeśli jest w Bitwie),
 - +1 KB dla Armii Przechwytywającej, jeśli Przechwycenie spowodowało Bitwę Lądową, do której w przeciwnym razie by nie doszło (patrz przykład poniżej),
 - -1 KB dla Armii, która podjęła nieudaną próbę Uniknięcia Bitwy (sekcja 9.1; patrz także przykład na następnej stronie),
 - +różne inne KB za Sojuszników (11.4.B).
- Gracz rzymski:
 - +2 KB, jeśli Bitwa Lądowa toczy się w *Latium* (nawet jeśli w *Roma* nie ma Generała).
- Gracz kartagiński:
 - +1 KB, jeśli Bitwa Lądowa toczy się na polu z przyjaznym Plemieniem.
- Przed zastosowaniem efektu Szarży Słoni (patrz poniżej), **liczba KB jest ograniczona do 20** dla każdego gracza.
- Po ustaleniu liczby KB zastosuj efekty Szarży Słoni (11.3):
 - Rzym: Jeśli miała miejsce udana Szarża Słoni: - KB równa liczbie Oddziałów Słoni.
 - Kartagina: -1 KB, jeśli Słonie Wpadły w Szarżę.

PRZYKŁAD:

[A] Scipio Africanus jest aktywowany. Scipio wchodzi na pole z [B] Gisgo. Założmy, że Gisgo nie Unika Bitwy, a [C] Hannibal i [D] Mago skutecznie Przechwytyują Scipio. Scipio decyduje nie Cofać się, więc dochodzi do Bitwy Lądowej.



Gracz kartagiński nie otrzyma dodatkowej KB za Przechwycenie, ponieważ Scipio ruszył się na pole z Gisgo, więc Bitwa Lądowa miałaby miejsce, nawet gdyby nie doszło do Przechwycenia. Jeśli Gisgo próbowałby Uniknąć Bitwy i poniósł porażkę, gracz kartagiński otrzymałby jedną KB mniej.

B. Sojusznicy

- Gracze otrzymują Karty Bitewne za „Sojuszników”, gdy mają Generała w Bitwie Lądowej i kontrolują Prowincję w określonych Regionach. Nagrodą jest zazwyczaj 1 KB za kontrolowaną Prowincję. Miejsce, gdzie toczy się Bitwa Lądowa określa, skąd mogą wziąć się Sojusznicy.
 - W Regionach **Africa**, **Iberia**, **Italia** i **Sicilia** każdy gracz otrzymuje 1 KB za każdą kontrolowaną przez siebie Prowincję w Regionie, w którym toczy się Bitwa Lądowa.
- Wyjątki:
- **Numidia Maior** i **Numidia Minor** dają po 2 KB zamiast jednego.
 - **Italia** zapewnia Rzymowi maksymalnie 2 KB za Sojuszników.
 - **Latium** nie zapewnia Sojuszników (gracz rzymski otrzymuje jednak 2 KB, jeśli Bitwa ma miejsce w *Latium*).
-



PRZYKŁAD 1:

Kartagina kontroluje trzy Prowincje w Iberii, po czas gdy Rzym kontroluje jedną. Bez względu na to, gdzie w Iberii toczy się Bitwa Lądowa, gracz kartagiński otrzymuje trzy KB za Sojuszników, podczas gdy gracz rzymski otrzymuje jedną KB.

PRZYKŁAD 2:

*Bitwa Lądowa toczy się w Regionie **Africa**. Kartagina kontroluje Carthago i Libya, podczas gdy Rzym kontroluje Numidia Maior. W takim przypadku każdy gracz otrzymuje dwie KB za Sojuszników.*

PRZYKŁAD 3:

Region **Sicilia** obejmuje dwie Prowincje: Syracusae i Sicilia. Bitwa Lądowa toczy się w Syracusae. Ten, kto kontroluje Prowincję Sicilia, otrzymuje jedną KB, a ten, kto kontroluje Syracusae, otrzymuje jedną KB.

PRZYKŁAD 4:

Bitwa Lądowa toczy się w Prowincji Corsica & Sardinia. Ktokolwiek kontroluje tę Prowincję, otrzymuje jedną KB.

11.5 Runda Bitwy

- Aktywny gracz zaczyna jako Atakujący, a nieaktywny gracz jako Obronca.
- W każdej rundzie aktualny Atakujący decyduje się na Atak albo Odwrót. Trwa to do momentu, gdy jeden z graczy przegra Bitwę Lądową albo pomyślnie dokona Odrotu.

11.6 Atak

A. Zagrywanie i dopasowywanie KB

- Atakujący zagrywa przed siebie jedną ze swoich Kart Bitewnych, awersem do góry.
- Obrońca musi teraz zagrać KB, która odpowiada KB Atakującego. Pasująca KB to taka o tym samym tytule albo karta Odwód. Tę kartę zagrywa się awersem do góry.
- Nie odrzucaj KB po grze. Każdy gracz zachowuje stos zagranych KB.
- (*opcjonalnie*) Po dopasowaniu KB Atakującego, Obrońca może podjąć próbę Kontrataku, jeśli w jego Zgrupowaniu znajduje się Generał. Aby to zrobić, rzuca Kością. Jeżeli wynik jest mniejszy albo równy Wartości Bitewnej jego Generała, wówczas Obrońca przejmuje inicjatywę i staje się Atakującym. Poprzedni Atakujący jest teraz Obrońcą.
- Jeśli Obrońca nie jest w stanie albo nie chce dopasować KB Atakującego, wówczas Obrońca przegrywa Bitwę Lądową. Jeśli Atakujący nie ma KB na początku Rundy Bitwy, wówczas Atakujący przegrywa Bitwę Lądową. Zobacz: Rozstrzygnięcie Bitwy Lądowej (11.8).

B. Korzystanie z KB Podwójne Oskrzydlenie

Jeśli Atakujący zagra Podwójne Oskrzydlenie, a Obrońca pomyślnie ją dopasuje, Obrońca może przejąć inicjatywę bez rzutu na Kontratak. Jest to opcjonalne. Tylko w ten sposób Zgrupowanie bez Generała może przejąć inicjatywę podczas Bitwy Ladowej.

C. Korzystanie z KB Odwód

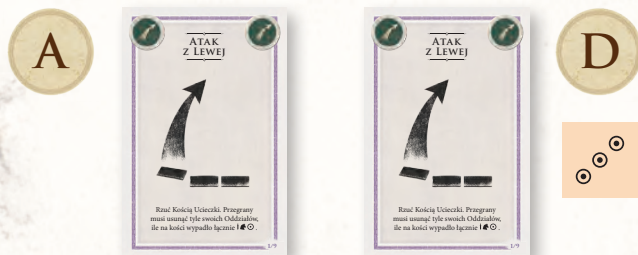
Jeśli Atakujący zagra Odwód jako swoją kartę, deklaruje tę KB jako inny typ KB. Odwód liczy się teraz jako ta KB (może być dopasowana przez zadeklarowany typ karty albo inną kartę Odwód). Jeśli Atakujący zagra kartę Odwód i zadeklaruje ją jako Podwójne Oskrzydlenie, a Obrońca ją dopasuje, Obrońca może przejąć inicjatywę w sposób opisany w punkcie B.

PRZYKŁAD BITWY LADOWEJ:

Kartagiński General Hannibal (Wartość Bitewna 4) jest Atakującym, a rzymski General C. Claudius Nero (Wartość Bitewna 2) jest Obrońcą.



Runda 1: Hannibal atakuje KB Atak z Lewej. Nero dopasowuje ją, zagrywając Atak z Lewej. Nero rzuca Kością na Kontratak i otrzymuje wynik 3. Porażka, potrzebował wyniku 2 albo mniej.



Runda 2: Hannibal atakuje KB Podwójne Oskrzydlenie. Nero nie ma takiej karty, ale na szczęście ma kartę Odwód. Nero deklaruje Odwód jako Podwójne Oskrzydlenie. W ramach efektu Podwójnego Oskrzydlenia, Nero może przejąć inicjatywę, co też robi. Nero staje się Atakującym, a Hannibal jest teraz Obrońcą.



Runda 3: Nero zagrywa KB Rozpoznanie. Hannibal dopasowuje ją, zagrywając własne Rozpoznanie. Hannibal rzuca Kością na Kontratak i otrzymuje 4. Sukces, Hannibal przejmuje inicjatywę, ponownie stając się Atakującym.



Runda 4: Hannibal zagrywa KB Odwód, deklarując, że jest to Podwójne Oskrzydlenie. Nero nie posiada żadnej karty Podwójnego Oskrzydlenia ani żadnej karty Odwód. Nero nie może dopasować karty, wobec czego gracz rzymski przegrywa Bitwę.



11.7 Odwrot

A. Próba Odwrotu

- Zamiast zagrywać KB, aktualny Atakujący może spróbować zakończyć Bitwę Ładową i dokonać Odwrotu. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy ma na ręce co najmniej 1 KB.
- Aby dokonać Odwrotu, rzuć Kością. Jeśli wynik jest mniejszy albo równy Wartości Bitewnej twojego Generała, oznacza to sukces.
- (opcjonalnie) Jeśli Atakujący odniesie sukces, aktualny Obrońca może natychmiast podjąć próbę jego anulowania. Aby to zrobić, Obrońca rzuca Kością i jeśli wynik jest mniejszy albo równy Wartości Bitewnej jego Generała, Odwrot zostaje anulowany.
- Jeśli Atakujący nie odniesie sukcesu albo jeśli Obrońca anuluje Odwrot, wówczas Obrońca może zdecydować o natychmiastowym zostaniu Atakującym (jest to opcjonalne). Tak czy inaczej, Bitwa toczy się dalej.
- Jeśli Atakujący dokona Odwrotu, musi wycofać całą swoją Armię (nie może jej podzielić) na sąsiednie pole. (Wyjątek: Oddziały i Generałowie, którzy dokonali Wypadu z Oblężonego Miasta, mogą się do niego wycofać; 12.5.B).
- Rozpatruje się Straty Bitewne (11.9), ale nie następuje Ucieczka (nie ma rzutu Kością Ucieczki; 11.10).
- Nie ma żadnych Konsekwencji Politycznych (11.11), jeśli gracz dokona Odwrotu z Bitwy Ładowej.



PRZYKŁAD:

C. Claudius Nero (Wartość Bitewna 2) jest aktualnym Atakującym, ale pozostała mu tylko jedna karta (Atak Czołowy). Ponieważ jego szanse na wygranie Bitwy są niewielkie, gracz rzymski decyduje się na Odwrot. Nero wyrzuca 2, co wystarczy, aby dokonać Odwrotu. Kartagiński Generał, Hannibal (Wartość Bitewna 4), rzuca Kością, aby anulować Odwrot i otrzymuje 5. Nero odnosi sukces i dokonuje Odwrotu.

B. Ograniczenia Odwrotu

Dokonująca Odwrotu Armia:

- Nie może go dokonać przez Przełęcz, Cieśninę ani w wyniku Ruchu Morskiego.
- Nie może go dokonać na pole, na którym znajdują się wrogie Oddziały, KP, albo nieprzyjazne Plemię.
- (Jeśli należy do aktywnego gracza) musi go dokonać na pole, z którego wkroczyła do Bitwy (jeśli nie ma tam wrogiej KP).
- (Jeśli należy do nieaktywnego gracza) nie może go dokonać na pole, z którego wszedł aktywny gracz.

Jeśli te kryteria nie mogą zostać spełnione, Odwrot nie jest możliwy.

11.8 Rozstrzygnięcie Bitwy Lądowej

- Obrońca przegrywa, jeśli nie dopasuje Karty Bitewnej Atakującego.
- Atakujący przegrywa, jeśli na początku Rundy Bitwy nie posiada Karty Bitewnej (nawet jeśli Obrońca również nie posiada żadnej).

Uwaga: Jest to jeden z powodów, dla których Obrońca może zdecydować się nie Kontratakować.

- Jeżeli Atakujący dokona Odwrotu z Bitwy, wówczas Atakujący przegrywa, Straty zostają rozpatrzone, ale nie ma Ucieczki, ani Konsekwencji Politycznych.

11.9 Straty Bitewne

- Obie Armie ponoszą Straty Bitewne.
- Zwycięzca rzuca na Tabelę Strat, porównując swój wynik na Kości (rząd) z liczbą Kart Bitewnych (kolumna) zagraną przez tego, kto zagrał ich najwięcej (jeśli Obrońca przegrał, wówczas pod uwagę brana jest niedopasowana karta Atakującego). Każda strona traci Oddziały ze swoich uczestniczących Zgrupowań w liczbie równej wynikowi z Tabeli.

Uwaga: Jeśli rząd w Tabeli Strat wskazuje na słonia, wówczas pierwszym Oddziałem utraconym przez Zgrupowanie kartagińskie musi być Oddział Słoni (jeśli taki występuje).

PRZYKŁAD:

Obecny Atakujący zagrał 4 KB, ale Obrońca dopasował tylko 3 z nich. Zwycięzca (Atakujący) rzuca na Kości 5. Gracze patrzą na Tabele Strat i stwierdzają, że obie strony muszą stracić po jednym Oddziale jako Straty Bitewne.

- Jeśli wszystkie Oddziały w Armii zostaną utracone w wyniku Strat Bitewnych, Generał nie zostaje usunięty.
- Po poniesieniu Strat Bitewnych, przegrany musi także dokonać Ucieczki (11.10) i ponieść Konsekwencje Polityczne (11.11).

Uwaga: Im dłużej trwa Bitwa Lądowa, tym większe jest prawdopodobieństwo, że Straty Bitewne będą większe. Dlatego też Obrońca może czasem zdecydować się nie dopasowywać KB Atakującego i tym samym przegrać Bitwę wcześniej. Jest to dozwolona taktyka.

11.10 Ucieczka

A. Straty w Ucieczce

- Przegrany rzuca Kością Ucieczki (małą Kością Ucieczki, jeśli przegrywające Zgrupowanie rozpoczęło Bitwę Lądową z 4 albo mniej Oddziałami, dużą Kością Ucieczki, jeśli zaczęło z 5 albo więcej Oddziałami).
- Powiąż wynik z ostatnią zagrana Kartą Bitewną. Przegrywające Zgrupowanie traci dodatkowe Oddziały zgodnie z informacją na karcie. Jeśli Atakujący wygrał KB Odwód, sprawdź dowolną kopię zadeklarowanego typu KB, aby znaleźć informacje o Ucieczce.
- Jeśli przegrywające Zgrupowanie straci wszystkie swoje Oddziały w wyniku rzutu Kością Ucieczki, wszyscy Generałowie, którzy z nimi są, zostają usunięci.

Uwaga: Kiedy gracz kartagiński ponosi Straty w Ucieczce, jeśli ma w Zgrupowaniu Oddział Słoni, wówczas pierwszym straconym przez gracza Oddziałem musi być Oddział Słoni; każdy kolejny stracony Oddział może być zwykłym Oddziałem.

PRZYKŁAD 1:

Gracz kartagiński wygrywa Bitwę Lądową z 5 Oddziałami, w tym 2 Oddziałami Słoni. W Tabeli Strat ustalono, że każda strona musi stracić 2 Oddziały jako Straty Bitewne. Rzut Kością dał rezultat 6, który w Tabeli Strat ukazuje , więc gracz kartagiński musi wybrać Oddział Słoni jako pierwszą Stratę, a następnie wybiera zwykły Oddział, aby zaspokoić drugą. Jeśli gracz kartagiński przegrałby Bitwę Lądową i poniósł co najmniej 1 Stratę w Ucieczce, straciłby wówczas również drugi Oddział Słoni. Jednak tylko przegrywająca Armia ponosi Straty w Ucieczce, w tym przypadku Armia rzymska.

PRZYKŁAD 2:

Hannibal wygrywa Bitwę za pomocą karty Odwód, która została zadeklarowana jako Podwójne Oskrzydlenie. Obie Armie ponoszą Straty Bitewne, następnie Armia rzymska ponosi Straty w Ucieczce: Armia rzymska rozpoczęła walkę z 7 Oddziałami, więc zwycięzca rzuca dużą Kością Ucieczki. Porównując symbole z kartą, gracze ustalili, że 5 rzymskich Oddziałów musi zostać utraconych w wyniku Strat w Ucieczce. Auć.

B. Procedura Ucieczki

- Przegrany gracz musi następnie przesunąć swoje Zgrupowanie na przyjazne pole i nie ma wrogich Oddziałów, albo na pole, które zawiera więcej przyjaznych Oddziałów niż uciekające Zgrupowanie. Limit ruchu wynoszący 10 Oddziałów nie ma zastosowania do Ucieczki.
- Zgrupowanie może poruszyć się wykorzystując do 4 PR podczas Ucieczki, ale musi poruszyć się na najbliższe legalne

pole. (Wyjątek: jeśli dłuższa ścieżka Ucieczki spowoduje mniej kar, Zgrupowanie może wybrać tę dłuższą ścieżkę. W przypadku danej kary należy wybrać najkrótszą ścieżkę wywołującą tę karę).

- Po zastosowaniu kar za Ucieczkę (11.10D), każde przyjazne Zgrupowanie, które zawiera taką samą albo mniejszą liczbę Oddziałów niż uciekające Zgrupowanie, zostaje wchłonięte (włącznie z przyjaznymi Generałami) przez uciekające Zgrupowanie, jeśli wejdzie ono na pole tego przyjaznego Zgrupowania (staje się częścią uciekającego Zgrupowania).

C. Ograniczenia dotyczące Ucieczki

- Zgrupowania nie mogą Uciekać przez Przełęcz albo Cieśninę.
- Uciekające Zgrupowania nie mogą zakończyć Ucieczki na polu zawierającym wrogie Oddziały (ale mogą przez nie przejść, patrz niżej).
- Jeśli Armia aktywnego gracza (pierwotny Atakujący) Ucieka, jego pierwszym polem Ucieczki musi być to, z którego wszedł do Bitwy Lądowej.
- Ucieczka nie może korzystać z Ruchu Morskiego. Jeśli aktywowana Armia musi Uciekać i wyokrętowała się na polu Bitwy Lądowej, zostaje wyeliminowana, chyba że na tym polu znajduje się przyjazne Miasto. W takim przypadku zakłada się, że Armia wylądowała w Mieście i wymaszerowała z niego do Bitwy. Armia może zatem uciec do Miasta. Wszelkie Oddziały przekraczające pojemność Miasta są eliminowane (pamiętaj, że ma to zastosowanie tylko wtedy, gdy Armia skorzystała z Ruchu Morskiego, w przeciwnym razie patrz 11.10E).
- Jeśli ucieka Zgrupowanie nieaktywnego gracza (pierwotny Obrońca), nie może ono wejść na pole, z którego przybyła Armia aktywnego gracza.

D. Kary za Ucieczkę

- Uciekające Zgrupowania tracą 1 Oddział za wejście na każde pole, na którym znajduje się wroga KP albo nieprzyjazne Plemię.
- Uciekające Zgrupowania mogą przejść przez pole zawierające wrogie Oddziały, ale jeśli tak się stanie, uciekające

Zgrupowania tracą 1 Oddział za każdy wrogi Oddział na tym polu.

- Jeśli uciekające Zgrupowania wejdą na pole z wrogiem niestrzeżonym Generałem (tj. bez Oddziałów), Generał ten zostaje usunięty i nie ma wpływu na uciekające Zgrupowania.
- Jeśli uciekające Zgrupowania nie mogą dotrzeć do legalnego pola Ucieczki w zasięgu 4 PR, zostają wyeliminowane, a wszyscy Generałowie, którzy są z nimi, zostają usunięci.
- Jeśli uciekające Zgrupowanie straci wszystkie swoje Oddziały w wyniku Ucieczki, wszyscy Generałowie, którzy z nimi są, zostają usunięci.

E. Ucieczka do Miasta

- Zgrupowania mogą Uciec do środka przyjaznego Miasta, które nie jest Oblężone, jeśli na tym polu miała miejsce Bitwa Lądowa.
- Uciekające Zgrupowania nie mogą wejść do Oblężonego Miasta, chyba że przeprowadzają Wypad (12.5.B).
- W obu przypadkach Oddziały i Generałowie mogą uciec wewnątrz Miasta, zachowując jego pojemność, a reszta Zgrupowania musi jak zwykle Uciec na legalne pole w zasięgu 4 PR.

***Uwaga:** Jest to jedyny moment, w którym uciekające Zgrupowania mogą się rozdzielić.*

11.11 Konsekwencje Polityczne

- Przegrany Bitwy 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). **Pamiętaj:** Jeśli Hannibal zostanie usunięty, zostaje wyeliminowany, a gracz kartagiński musi usunąć z planszy dodatkowych 5 KP (13.3).
- Jeżeli przegrany nie jest w stanie usunąć wystarczającej liczby KP, aby spełnić Konsekwencje Polityczne, przegrywa grę (4.1).

12

OBLĘŻENIA I PACYFIKACJE

12.1 Proces Oblężenia i Pacyfikacji

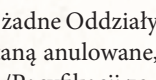
- Miasta są szczególnymi znacznikami Kontroli Politycznej, które są trudniejsze do odwrócenia. (2.1.C). Aby przejąć kontrolę nad Miastem, należy przeprowadzić jego Oblężenie. Jest to wieloturowy proces polegający na zgromadzeniu odpowiedniej liczby Punktów Oblężenia. Podobnie ma się

sytuacja z Plemionami (2.1.D). Aby przejąć kontrolę nad Plemieniem, musi ono zostać Spacyfikowane poprzez zgromadzenie odpowiedniej liczby Punktów Pacyfikacji.

- Każdy aktywowany Generał **z co najmniej 3 przyjaznymi Oddziałami** (albo przyprowadzonymi przez Generała, albo już tam obecnymi), 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 Lądowej podczas tej aktywacji. Podwładni Generałowie mogą odłączyć się z 3 Oddziałami (lub 5 Oddziałami w przypadku Konsula) od Armii Oblegającej i podjąć próbę Oblężenia/Pacyfikacji bez aktywowania Dowódcy. Podwładny przeprowadzający tę próbę jest uważany za tymczasowo dowodzącego i może użyć swojej Zdolności Specjalnej. Jeśli nastąpi to podczas zagrania Karty Kampanii, tylko 3 Oddziały (lub 5 Oddziały w przypadku Konsula) plus aktywowany Podwładny są uznawane za aktywowane. Pozostałe Oddziały i Generałowie na tym polu są wciąż dostępni do aktywacji za pomocą Karty Kampanii.

Uwaga: Nawet jeśli Armia zostanie Przechwycona i zdecyduje cofnąć się o jedno pole (10.3), może nadal rozpocząć Oblężenie/Pacyfikację, jeśli w tej turze nie brała udziału w Bitwie Lądowej.

- Celem jest zgromadzenie:
 - 3 Punktów Oblężenia przeciwko Miastu. 
 - 3 Punktów Pacyfikacji przeciwko Plemieniu. 
- Jeśli graczowi Oblegającemu nie zostaną już żadne Oddziały na danym polu, Oblężenie/Pacyfikacja zostaną anulowane, a wszystkie zgromadzone Punkty Oblężenia/Pacyfikacji zostaną usunięte.

12.2 Próba Oblężenia i Pacyfikacji

- Każda indywidualna próba Oblężenia/Pacyfikacji jest rozpatrywana przy użyciu:
 - Kości Oblężenia wskazanej na znaczniku, który jest Oblegany/Pacyfikowany (np. na znaczniku *Roma* widnieje biała Kość Oblężenia).
 - Jeśli nie jest wskazana żadna kość, gracz rzymski używa Czerwonej Kości Oblężenia, a gracz kartagiński używa Białej Kości Oblężenia.
- Aby rozpatrzyć indywidualną próbę Oblężenia/Pacyfikacji:
 - Rzuć odpowiednią Kością Oblężenia.
 - Porównaj symbole z Tabelą Oblężenia/Pacyfikacji i zastosuj ich efekty.
 - Jeśli zdobyłeś Punkt Oblężenia/Pacyfikacji , umieść znacznik na planszy obok Miasta/Plemienia.

12.3 Rozstrzygnięcie Oblężenia i Pacyfikacji

Po zgromadzeniu wymaganej liczby Punktów Oblężenia/Pacyfikacji usuń zgromadzone Punkty i:

- Jeśli to jest Miasto:
 - Usuń wszystkie Oddziały znajdujące się wewnątrz.
 - Usuń wszystkich Generałów znajdujących się wewnątrz.
 - Odwróć znacznik Miasta na swoją stronę.
- Jeśli to jest Plemię:
 - Usuń Plemię z planszy.
 - Umieść swoją KP na tym polu.

Uwaga: Znacznik Plemienia jest na stałe usunięty z gry.

12.4 Efekty Priorytetowe

W Tabeli Oblężenia/Pacyfikacji wymienione są dwa Efekty Priorytetowe. Jeśli zostaną aktywowane, rozpatrz te efekty i zignoruj wszystkie inne symbole.

- 1) Oblegasz Miasto i rzucasz symbol . Symbol ten jest Efektem Priorytetowym, więc sprawdź Tabelę Oblężenia:
 - Jeśli Miasto posiada symbol , wyrzucenie tego symbolu zmusza Cię do utraty 1 Oddziału i anuluje symbol .
 - Jeśli Miasto nie posiada tego symbolu, wyrzucenie tego symbolu nie robi nic, zatem aktywuje się symbol , dodający 1 Punkt Oblężenia.
- 2) Oblegasz Miasto i rzucasz symbol . Symbol ten jest dostępny tylko dla rzymskiego Generała *Marcellusa*, więc każdy inny Generał rozpatruje tylko symbol : utratę 1 Oddziału. Jeśli *Marcellus* jest aktywowany do Oblężenia, podczas którego rzuca Czerwoną Kością Oblężenia (zgodnie z jego Zdolnością Specjalną), symbol ten jest Efektem Priorytetowym, anulującym symbol : *Marcellus* umieszcza 2 Punkty Oblężenia i nie ponosi żadnej straty.

Uwaga: Efekty Priorytetowe są rzadkie; mogą one wystąpić tylko podczas Oblężenia Miasta z symbolem  albo gdy rzymski Generał *Marcellus* Oblega Miasto za pomocą Karty Kampanii.

12.5 Oblężone Miasta

A. Ograniczenia Oblężonych Miast

- Miasto nie jest Oblężone, dopóki nie ma na nim co najmniej jednego Punktu Oblężenia.
- Oblężone Miasto nie może otrzymywać Uzupełnień (5.1.C), a znajdujący się w nim Generał nie może dokonywać Zaciągu (5.2.C2).
- Generał znajdujący się w Oblężonym Mieście nie może go opuścić poprzez Ruch Morski, a Armie wykrętowujące się na tym polu nie mogą wejść do Oblężonego Miasta.

B. Wypad

- Aktywowana Oblężona Armia w Mieście może zainicjować Bitwę Lądową przeciwko wrogiemu Zgrupowaniu, które Oblega to Miasto (nazywa się to Wypadem). Jeśli nastąpi Wypadek, rozpatrz Bitwę Lądową w zwykły sposób.
- Możesz także aktywować i wysłać jedną ze swoich Armii, aby zainicjowała Bitwę Lądową przeciwko wrogiemu Zgrupowaniu, które Oblega przyjazne Miasto.
 - Jeśli to zrobisz, twoje Oblężone Oddziały i Generałowie mogą dołączyć do Bitwy (w ramach Wypadu). Jeśli Generałowie dokonujący Wypadu mają tę samą rangę, co Generał w Armii, którą aktywowałeś, możesz wybrać, który Generał będzie Dowódcą. Jeśli dokonasz Wypadu, Straty mogą pochodzić albo z aktywnej Armii, albo z Oddziałów dokonujących Wypadu.
 - Jeśli dojdzie do Ucieczki, tylko Oddziały i Generałowie dokonujący Wypadu mogą wrócić do Oblężonego Miasta.
 - Jeśli zdecydujesz się nie dokonywać Wypadu, nie możesz używać w Bitwie żadnych Generałów znajdujących się w Oblężonym Mieście.

POZOSTAŁE ZASADY

13.1 Połowa

- Za każdym razem, gdy zasady mówią o „połowieniu”, to zawsze chodzi o zaokrąglenie w dół.

13.2 Ponoszenie Strat

- Zgrupowania mogą ponieść Straty (niezwiązane z Bitwami) w Fazie Strat Zimowych (5.3) oraz w wyniku Wydarzenia. Kiedy Zgrupowanie ponosi Straty, rzuć Kością i porównaj wynik (rząd) z liczbą Oddziałów w Zgrupowaniu (kolumna). Zgrupowanie traci liczbę Oddziałów wskazaną w Tabeli Strat.
- Generałowie nigdy nie są usuwani z powodu ponoszenia Strat, nawet jeśli utracą ostatni Oddział.
- Jeśli gracz kartagiński rzuci Kością na Straty i wynik wskazuje , pierwszym straconym Oddziałem musi być Oddział Słoni, jeśli w Zgrupowaniu taki występuje.
-  Kiedy Zgrupowanie zostanie zaatakowane przez *Wrogie Plemiona* (Karty Strategii nr 7 i nr 8), wielkość Zgrupowania nie ma znaczenia: użyj kolumny 5-6 do rzutu na Straty.

13.3 Hannibal

***Uwaga:** Hannibal był przywódcą sił Kartaginy, który był spoiwem spajającym żołnierzy z wielu różnych regionów.*

- Jeśli *Hannibal* zostanie usunięty, zamiast tego zostaje wyeliminowany (2.2.A).
- Kiedy *Hannibal* zostanie wyeliminowany, gracz kartagiński musi natychmiast usunąć pięć swoich KP (innych niż Miasta i przyjazne Plemiona) z dowolnych pól na planszy.

13.4 Scipio Africanus

- Po pojawieniu się na mapie, *Scipio Africanus* pełni funkcję stałego drugiego Prokonsula.
- Jeśli *Scipio Africanus* zostanie usunięty, zamiast tego zostaje wyeliminowany (2.2.A).

UWAGI DOTYCZĄCE KART STRATEGII I GENERALÓW

14.1 Wyjaśnienia działania Kart Strategii

#5 – Miejscowy Przewodnik: Tylko Generałowie z Wartością Strategiczną 1 albo 2 mogą użyć tej karty jako Wydarzenia. Ten modyfikator łączy się z innymi modyfikatorami dla Przełęczy. Stąd ruch przez zwykłą (niealpejską) Przełęcz będzie miał modyfikator -5; patrz 7.2.B). Jeśli Armia wykonuje ruch od razu przez **dwie** Przełęcze, to modyfikator stosuje się do obydwu.

#7 & #8 – Wrogie Plemiona: Ta Karta może być zagrana przeciwko nieruchomemu Zgrupowaniu albo Zgrupowaniu, które wkracza na wskazane pole z dowolnej przyczyny (ruch, Unikanie Bitwy, Odwrót, Ucieczka, Przechwycenie albo Cofnięcie się). Wrogie Prowincje mają symbol  przed swoją nazwą na mapie (*Liguria* i *Gallia Transalpina*).

#9B – Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartaginą: Na początku gry odłóż tą Kartę na bok. Dodaj ją do stosu kart odrzuconych po zagranie Karty nr 9A jako Wydarzenie. Jeśli karta nr 9B zostanie zagrana jako Wydarzenie, to gracz kartagiński traci 1 Kartę Strategii (wybraną losowo), a Filip jest uznawany za znajdującego się w stanie pokoju z Rzymem. Usuń kartę nr 9B z gry oraz usuń znacznik KP z odpowiedniego pola Kartagiński Ruch Morski.

#20 – Szpieg w Obozie: Ujawnione Karty Bitewne przeciwnika muszą pozostać odsłonięte podczas Bitwy. Jeśli razem z tą kartą zagrano również Wydarzenie Dezercja Sojuszników (nr 59), to gracz może wybrać jedną z odsłoniętych KB albo wylosować jedną z pozostałych na ręce przeciwnika KB.

#26 – Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartaginą: Jeśli Kartagina następnie straci kontrolę nad Syrakuzami, usuń znacznik Kartaginy z odpowiedniego pola Kartagiński Ruch Morski.

#28 – Italia Skłania Się Ku Hannibalowi: *Hannibal* może usunąć rzymską KP z pola, z którego zaczyna ruch, jeśli wyda 1 Punkt Ruchu. Efekty tego Wydarzenia mogą być wykorzystane także na polu, na którym miało miejsce Zniesienie (7.2.F), albo gdzie rzymska Armia Uniknęła Bitwy. Usunięcie KP następuje dopiero po rozpatrzeniu ewentualnego Przechwycenia.

#30 – Kartagińskie Machiny Oblężnicze: Machina Oblężnicza to jednostka stworzona poprzez zagranie tej karty jako Wydarzenie. Ma wszystkie właściwości kartagińskiego Oddziału, z tym wyjątkiem, że nie ma wpływu na przebieg Bitwy. Machina

Oblężnicza nie może przekraczać Przełęczy Alpejskich, ani używać Ruchu Morskiego. Jeśli wrogi Oddział wejdzie na pole z Machiną Oblężniczą bez innych Oddziałów albo Machina Oblężnicza musi Uciekać, to wówczas jest ona usuwana z planszy. Gracz kartagiński może zagrać to Wydarzenie wielokrotnie, jednak może mieć tylko jedną Machinę Oblężniczą w danej Armii. Jednostka ta nie wpływa na dopuszczalną liczebność Armii, zatem możliwy jest ruch Armii kartagińskiej złożonej z 10 Oddziałów oraz Machiny Oblężniczej. Jeśli Wydarzenie to zostało zagrane, gdy na planszy znajdują się już 4 Machiny Oblężnicze, to Machina Oblężnicza może zostać przemieszczona do innej Armii.

#32 – Dezercja Numidów: Jeśli gracz kontroluje obie Prowincje: *Numidia Maior* oraz *Minor*, to traci on wszystkie 4 KB za tych Sojuszników.

#41 – Zła Pogoda: To Wydarzenie może być zagrane nawet poza Bitwą. Ruch wybranego Generała zostaje zredukowany do 2 PR (nawet jeśli zagrał kartę nr 63 *Forsowny Marsz* albo Zdolność Specjalną *Nero* 15.2B). Działa to wstecz i Generał musi natychmiast powrócić na pole, na które wszedł, wydając swój drugi Punkt Ruchu (wraz ze swoją Armią, jeśli taka istnieje).

Można zagrać tę kartę w trakcie albo na koniec Ruchu Lądowego albo Morskiego, ale należy ją zagrać przed rozpatrzeniem jakiegokolwiek *Reakcji* (Uniknięcia Bitwy albo Przechwycenia). Tę kartę można zagrać tylko przeciwko Ruchowi Lądowemu i Morskiemu, ale nie przeciwko Przechwyceniu, Ucieczkom, Unikaniu Bitwy itp.

ZŁA POGODA A KARTY KAMPANII: Jeśli Wydarzenie to zostało zagrane podczas zagrania Karty Kampanii przeciwnika (albo innego Wydarzenia pozwalającego na aktywację więcej, niż jednego Generała), to może być ono użyte tylko do ograniczenia ruchu jednego Generała i musi być zadeklarowane, zanim inny Generał wykona ruch w czasie rozpatrywania tej karty. Ponadto, Wydarzenie to ma wpływ jedynie na Generała, a nie na Oddziały (tzn. jeśli Oddziały poruszały się z dwoma Generalami, to nadal mają łącznie przemieścić się o 4 PR).

#42 – Słonie Wpadają w Szal: Tę kartę można zagrać, gdy gracz rzymski walczy z Oddziałami Słoni, ale przed rzutem Kością na Szarżę Słoni. Karta anuluje Szarżę i zmniejsza liczbę KB w ręku gracza kartagińskiego o 2. Uwaga: ta karta zostaje zastąpiona przez kartę nr 91, jeśli korzystasz z zasady opcjonalnej Słonie Wpadają w Szal (14.1, Sekcja 1 w Alternatywnych Scenariuszach i Zasadach Opcjonalnych).

#44 - #48 - Auxilia: Te Oddziały muszą zostać umieszczone z Generałem w *Italii*, ale nie mogą zostać umieszczone w *Roma*, jeśli nie ma w nim Generała.

#51 Epidemia & #52 Zaraza: Gracz zagrywający kartę wskazuje, która Armia ma wykonać rzut Kością na Straty.

#55 - Pojmany Posłaniec: Sprawdź zasadę opcjonalną użycia tej karty (Sekcja 2 w Alternatywnych Scenariuszach i Zasadach Opcjonalnych).

#57 - Hanno Zdobywa Posłuch: Uzupełnienia kartagińskie mogą być rozmieszczone poza Regionem *Africa*. Jeśli kartagińskie Oddziały ruszą się do Regionu *Africa* w trakcie obowiązywania warunków tej karty, nie będą mogły opuścić tego Regionu do czasu przetasowania Talii Strategii.

#58 - Kato Zdobywa Posłuch: Rzymskie Uzupełnienia mogą być rozmieszczone w Regionie *Africa*. Jeśli rzymskie Oddziały opuszczają Region *Africa* w trakcie obowiązywania warunków tej karty, nie będą mogły opuścić tego Regionu do czasu przetasowania Talii Strategii.

#59 - Dezercja Sojuszników: Ta karta może być zagrana zarówno przed jak i w dowolnym momencie Bitwy Lądowej, nawet przed zagranieniem pierwszej KB (albo by ukraść ostatnią KB Atakującego, zmuszając go do przegrania Bitwy).

#60 - Sztormy: Jeśli wszystkie Oddziały zostaną usunięte, to Generał wraca do portu zaokrętowania.

#63 - Forsowny Marsz: Może być wykorzystany do Ruchu Morskiego.

#64 - Rozejm: Podczas Rozejmu nie są dozwolone żadne Przechwycenia. Nie są dozwolone żadne próby Oblężenia, ale gracze mogą trzymać swoje Oddziały na polach z Miastami, aby zachować zgromadzone Punkty Oblężenia (podtrzymać Oblężenia). Rozejm nie ma wpływu na Pacyfikację neutralnych Plemion. Jeśli masz przyjazne Oddziały na wrogich KP, gdy rozpoczyna się Rozejm, twoje Oddziały mogą tam pozostać bez zerwania Rozejmu, ale twoje Oddziały nie mogą odwracać wrogich KP, a Oddziały na wrogich KP na koniec tury nadal podlegają Stratom Zimowym.

W czasie Rozejmu kartagiński Ruch Morski zawsze kończy się sukcesem (pamiętając o tym, że portem wyokrętowania nie może być port z rzymską KP), ale może być on zakłócony przez kartę nr 60 *Sztormy*.

Rozejm zostaje zerwany tylko wtedy, gdy karta z symbolem  zostanie zagrana jako Wydarzenie (dotyczy to również niektórych Kontrwydarzeń). Jeśli Wydarzenie zostanie zagrane, ale nie może zostać zrealizowane (np. zostanie zagrana Karta Strategii *Auxilia*, ale w *Italii* nie ma Generałów, więc nie zdobywa się Oddziałów), Rozejm nie zostaje zerwany.

Na koniec tury, w której ta karta zostanie zagrana (czy to na Wydarzenie, PO czy odrzucona), przetasuj ją razem z kartami w Talii Strategii i ze stosu kart odrzuconych, tworząc nową Talię Strategii. Przetasowanie Talii Strategii nie zrywa Rozejmu.

14.2 Wyjaśnienia działania Kart Generałów

A. Generałowie kartagińscy

Hanno – Nie może opuścić Regionu *Africa*, ale może wykonać Ruch Morski z jednego afrykańskiego portu do drugiego. Może użyć swojej Zdolności Specjalnej do usunięcia KP tylko wtedy, gdy zakończy swój ruch z co najmniej 1 przyjaznym Oddziałem i nie weźmie udziału w Bitwie Lądowej. Zniesienie (7.2.F) nie jest Bitwą Lądową.

Mago – Jego Zdolność jest uwzględniona w tabeli Kartagińskiego Ruchu Morskiego (uważaj, aby nie policzyć jego korzyści podwójnie).

B. Generałowie rzymscy

Q. Fabius Maximus – Nie może opuścić *Italii*, ale może wykonać Ruch Morski z jednego włoskiego portu do drugiego. Jeśli w *Italii* nie ma żadnego stosu liczącego co najmniej 5 Oddziałów, kiedy *Fabius* wchodzi do gry, umieść go na dowolnym stosie Oddziałów w *Italii* (to tymczasowo łamie zasady rzymskich Uzupełnień, 5.1B). Jeśli nie ma żadnych rzymskich Oddziałów w *Italii*, natychmiast przenieś *Fabiusa* do *Roma* (jeśli nie zostanie usunięty).

C. Flaminius – Jego Zdolność służy wyłącznie do Pościgu, gdy przeciwnik skutecznie Uniknie Bitwy (9.1). Zdolność nie dotyczy zapobiegania Odwrotowi (11.7).

T. Sempronius Longus – Jego Zdolność nie dotyczy zapobiegania Odwrotowi (11.7).

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

C. Claudius Nero – **C. Claudius Nero** – Zyskuje 6 PR jeśli zostanie aktywowany Kartą Kampanii (nr 33-34, nr 37-40). Może wykonać dowolną mieszaninę Ruchów Morskich i Lądowych, pod warunkiem że zapłaci za nie PR i przestrzega wszystkich zasad ruchów.

L. Aemilius Paullus – Jego Zdolność nie dotyczy zapobiegania Odwrotowi (11.7).

P. Cornelius Scipio Africanus – Jego Zdolność nie dotyczy Pacyfikacji Plemion.

Komentarz autora

W 1995 roku zacząłem pracować w wydawnictwie Avalon Hill. Krótco po moim angażu zostałem wprowadzony w nową grę *We the People* Marka Hermana. Zadziwiła mnie – nigdy nie widziałem czegoś takiego. Proste zasady, ale mimo to pełne klimatu i stwarzające 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 druga wojna punicka była 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 Odwód i umieszczenie wydarzeń na każdej Karcie Strategii.

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

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

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 2 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 jednego arkusza znaczników 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.



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