

MARK SIMONITCH'S

HANNIBAL



ALTERNATYWNE SCENARIUSZE
I ZASADY OPCJONALNE



HANNIBAL

ZAWARTOŚĆ

*Część 1 tej broszury zawiera 12 dodatkowych scenariuszy do Hannibala. Rozpoczyna się od Scenariusza 2: Inwazji na Italię. Odniesienia do Scenariusza 1 w tej broszurze odnoszą się do podstawowego scenariusza **Druga Wojna Punicka** z Zasad Gry. O ile nie podano inaczej, podczas rozgrywania Alternatywnego Scenariusza należy skorzystać z konfiguracji i zasad podstawowego scenariusza *Druga Wojna Punicka*.*

*Sekcja 2 zawiera zasady opcjonalne dotyczące Hannibala. O ile nie podano inaczej, można je rozegrać w połączeniu z podstawowym scenariuszem *Druga Wojna Punicka* albo Alternatywnymi Scenariuszami opisanymi w tej broszurze.*

2 INWAZJA NA ITALIĘ 217 – 201 P.N.E.



Wprowadzenie

- Ten scenariusz rozpoczyna się po tym, jak Hannibal pomyślnie przekroczył Alpy i wkroczył do Galli Cisalpiny.

Przygotowanie scenariusza

- Umieść znacznik tur na polu Tury 2 (217 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z powyższym obrazkiem.

Przygotowanie Rzymu

- Konsul **Flaminius** z 8 Oddziałami w Mutina.
- Konsul **Fabius** z 7 Oddziałami w Roma.
- Prokonsul **Scipio** z 4 Oddziałami w Dertosa.

Przygotowanie Kartaginy

- Hannibal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Boii. Umieść Generałów **Mago** oraz **H. Gisgo** na karcie Hannibala.
- Hasdrubal** z 4 Oddziałami w Carthago Nova.
- Hanno** z 5 Oddziałami w Carthago.

3 HANNIBAL AD PORTAS! 216 – 201 P.N.E.



Wprowadzenie

- W tym scenariuszu – „Hannibal u Bram” – Rzymianie przygotowują się do przeciwstawienia się najazdowi Hannibala na Italię poprzez gromadzenie sił do decydującej bitwy pod Kannami.

Przygotowanie scenariusza

- Umieść znacznik tur na polu Tury 3 (216 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z powyższym obrazkiem.

Przygotowanie Rzymu

- Generał **Flaminius** nie żyje – usuń jego kartę z gry.

- 1 Konsul **Paullus** z 12 Oddziałami w Cannae. Umieść Konsula **Varro** na karcie Paullusa.
- 2 Prokonsul **Scipio** z 6 Oddziałami w Dertosa.
- 3 2 Oddziały w Roma.

Przygotowanie Kartaginy

- 1 **Hannibal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Firmum Picenum. Umieść Generałów **Mago** oraz **H. Gisgo** na karcie Hannibala.
- 2 **Hasdrubal** z 6 Oddziałami w Carthago Nova.
- 3 **Hanno** z 6 Oddziałami w Carthago.

4 PO BITWIE POD KANNAMI 215 – 201 P.N.E.



Wprowadzenie

- W tym scenariuszu Rzymianie próbują otrząsnąć się po klęsce pod Kannami i wyrzucić presję na kartagińską Iberię, podczas gdy Hannibal kontynuuje swoją kampanię mającą na celu przeciągnięcie na swoją stronę włoskich ludów.

Przygotowanie scenariusza

- Umieść znacznik tur na polu Tury 4 (215-214 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z powyższym obrazkiem.
- Obowiązuje efekt karty nr 9A, *Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartagimą* (umieść niebieski znacznik KP w odpowiednim miejscu tabeli Kartagiński Ruch Morski).
- Dodaj kartę nr 9B *Filip V Macedoński Zawiera Pokój z Rzymem* do talii Kart Strategii.
- Usuń następujące karty z talii:
nr 9A *Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartagimą*
nr 25 *Capua Sprzymierza Się z Kartagimą*
nr 26 *Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartagimą*

Przygotowanie Rzymu

- Generałowie **Flaminius** i **Paullus** nie żyją – usuń ich karty z gry.

- 1 Konsul **Fabius** z 7 Oddziałami w Roma. Umieść Konsula **Marcellusa** na karcie Fabiusa.
- 2 Prokonsul **Scipio** z 6 Oddziałami w Dertosa.

Przygotowanie Kartaginy

- 1 **Hannibal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Beneventum. Umieść Generałów **Bomilcara** (jeśli używasz tej zasady opcjonalnej), **Mago** oraz **H. Gisgo** na karcie Hannibala.
- 2 **Hasdrubal** z 8 Oddziałami w Carthago Nova.
- 3 **Hanno** z 6 Oddziałami w Carthago.

5 PRZESILENIE 213 – 201 P.N.E.



Wprowadzenie

- W tym scenariuszu generałowie rzymscy i kartagińscy ścierają się ze sobą zarówno w Italii, jak i w Iberii, powstrzymywani jedynie przez tymczasowy rozejm. W międzyczasie Rzymianie próbują odzyskać kontrolę nad Syrakuzami.

Przygotowanie scenariusza

- Umieść znacznik tur na polu Tury 5 (213-212 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z powyższym obrazkiem.
- Obowiązuje efekt karty nr 64 *Rozejm*.
- Obowiązuje efekt karty nr 9A, *Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartaginą* (umieść niebieski znacznik KP w odpowiednim miejscu tabeli Kartagiński Ruch Morski).
- Dodaj kartę nr 9B *Filip V Macedoński Zawiera Pokój z Rzymem* do talii Kart Strategii.
- Usuń następujące karty z talii:
 - nr 9A *Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartaginą*
 - nr 25 *Capua Sprzymierza Się z Kartaginą*
 - nr 26 *Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartaginą*
 - nr 43 *Wyzwolenicy*

Przygotowanie Rzymu

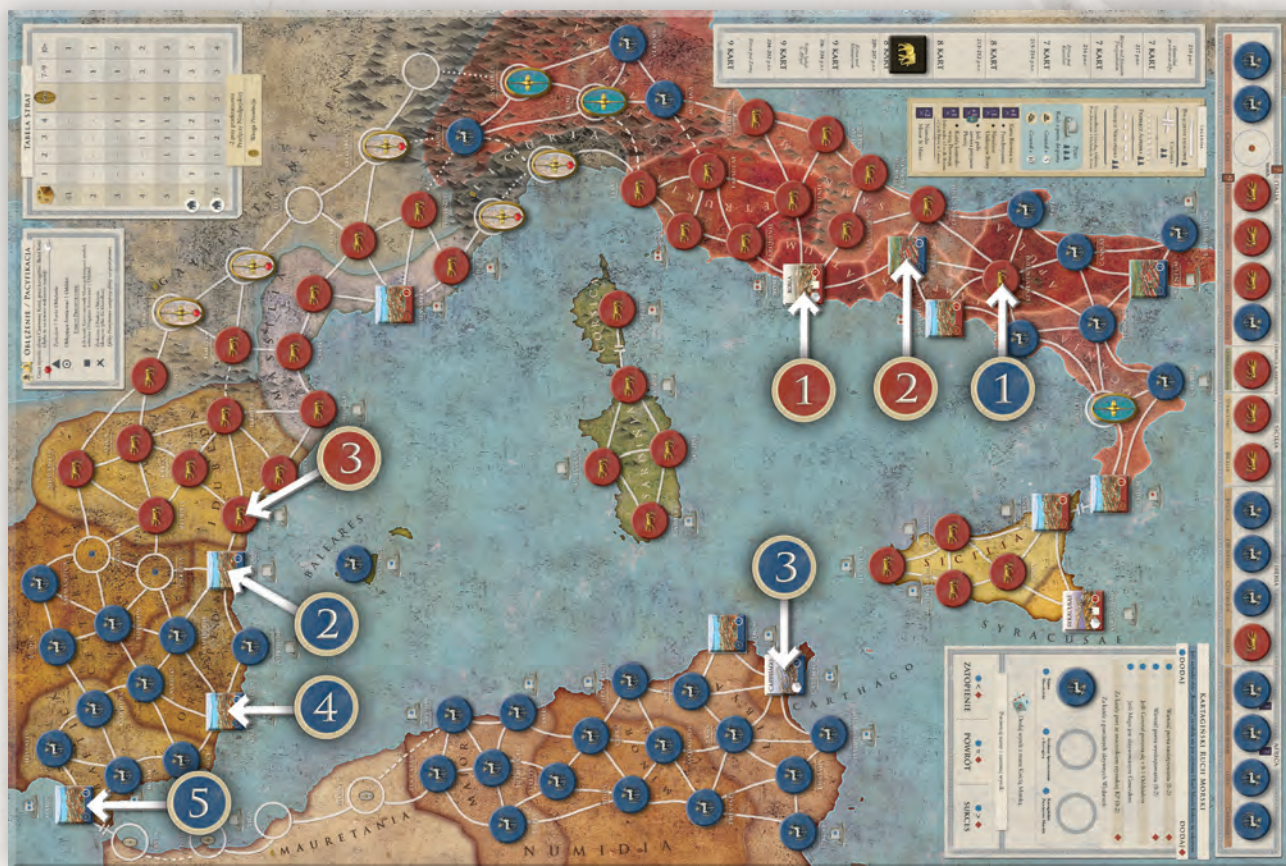
- Generałowie **Flaminius** i **Paullus** nie żyją – usuń ich karty z gry.

- Prokonsul **Scipio** z 8 Oddziałami w Dertosa.
- Konsul **Gracchus** z 8 Oddziałami w Roma.
- Prokonsul **Marcellus** z 3 Oddziałami w Syracusae.

Przygotowanie Kartaginy

- Hannibal** z 9 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Capua. Umieść Generałów **Mago** oraz **H. Gisgo** na karcie Hannibala.
- Hasdrubal** z 10 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Saguntum.
- Hanno** z 3 Oddziałami w Carthago. Umieść Generała **Bomilcara** (jeśli używasz tej zasady opcjonalnej) na karcie Hanno.

6 RZYM KONTRATAKUJE 211 – 201 P.N.E.



Wprowadzenie

- W tym scenariuszu, podczas gdy Hannibalowi brakuje impetu w Italii, młody rzymski generał Publius Cornelius Scipio zostaje mianowany prokonsulem i otrzymuje zadanie podjęcia walki z Kartagińczykami w Iberii.

Przygotowanie scenariusza

- Umieść znacznik tur na polu Tury 6 (211-210 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z powyższym obrazkiem.
- Obowiązuje efekt karty nr 9A, *Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartagimą* (umieść niebieski znacznik KP w odpowiednim miejscu tabeli Kartagiński Ruch Morski).
- Dodaj kartę nr 9B *Filip V Macedoński Zawiera Pokój z Rzymem* do talii Kart Strategii.
- Usuń następujące karty z talii:
nr 9A *Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartagimą*
nr 18 *Zdrajca w Tarencie*
nr 25 *Capua Sprzymierza Się z Kartagimą*
nr 26 *Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartagimą*
nr 43 *Wyzwolenicy*

Przygotowanie Rzymu

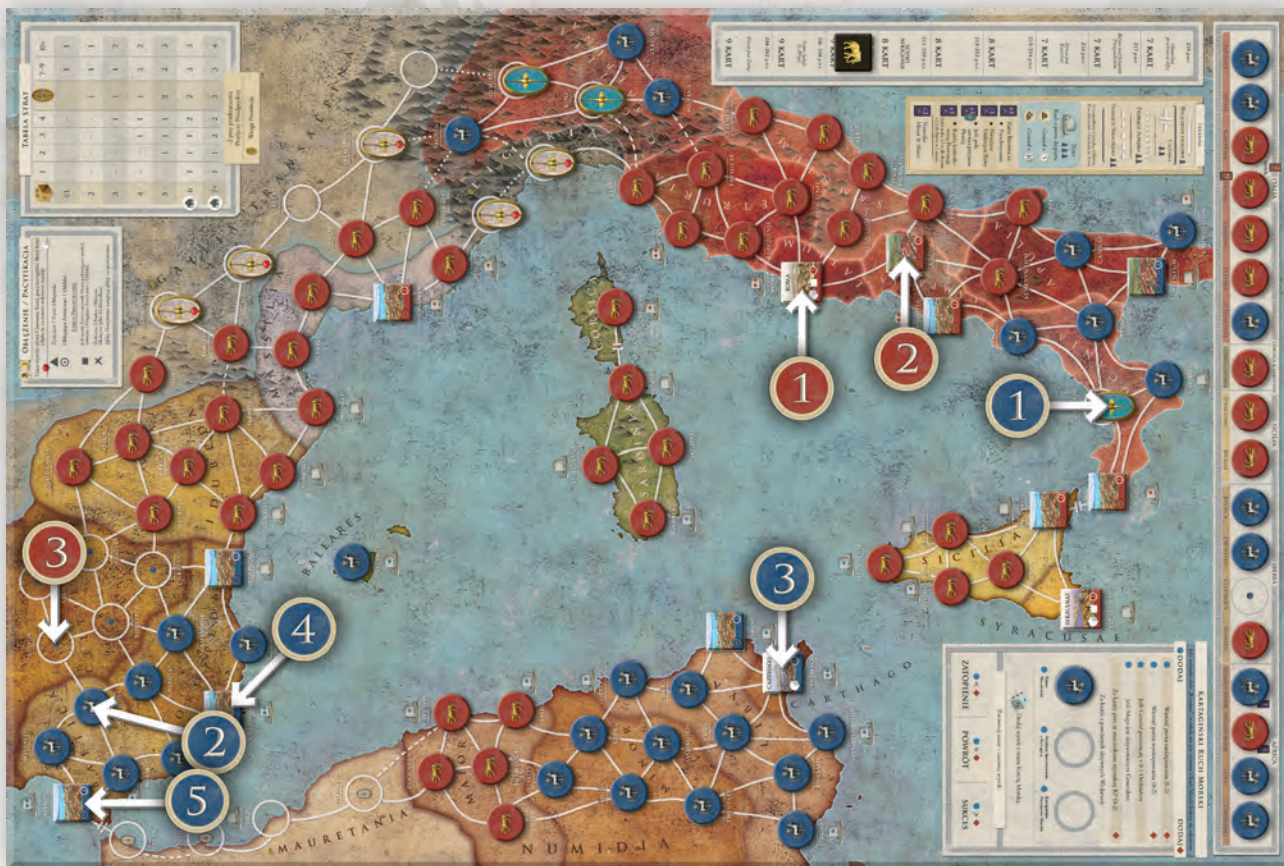
- Generałowie **Flaminius**, **Paullus** i **Scipio** nie żyją – usuń ich karty z gry.

- 1 Konsul **Valerius** z 8 Oddziałami w Roma. Umieść Konsula **Marcellusa** na karcie Valeriusa.
- 2 Prokonsul **Flaccus** z 3 Oddziałami w Capua.
- 3 Prokonsul **Scipio Africanus** z 8 Oddziałami w Dertosa.

Przygotowanie Kartaginy

- 1 **Hannibal** z 9 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Beneventum. Umieść Generałów **Mago** oraz **H. Gisgo** na karcie Hannibala.
- 2 **Hasdrubal** z 10 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Saguntum.
- 3 **Hanno** z 2 Oddziałami w Carthago. Umieść Generała **Bomilcara** (jeśli używasz tej zasady opcjonalnej) na karcie Hanno.
- 4 1 Oddział w Carthago Nova.
- 5 1 Oddział w Gades.

7 UPADEK SOJUSZU HANNIBALA 209 – 201 P.N.E.



Wprowadzenie

- Sukces Scypiona w Iberii i brak postępów Hannibala w Italii powodują, że sojusznicy Kartaginy tracą otuchę i przechodzą na stronę Rzymian w Iberii, Italii i – co najbardziej niepokojące – w Numidii.

Przygotowanie scenariusza

- Umieść znacznik tur na polu Tury 7 (209-207 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z powyższym obrazkiem.
- Obowiązuje efekt karty nr 9A, *Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartaginą* (umieść niebieski znacznik KP w odpowiednim miejscu tabeli Kartagiński Ruch Morski).
- Dodaj kartę nr 9B *Filip V Macedoński Zawiera Pokój z Rzymem* do talii Kart Strategii.
- Usuń następujące karty z talii:
nr 9A *Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartaginą*
nr 18 *Zdrajca w Tarencie*
nr 25 *Capua Sprzymierza Się z Kartaginą*
nr 26 *Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartaginą*
nr 43 *Wyzwolenicy*

Przygotowanie Rzymu

- Generałowie **Flaminius**, **Paullus** i **Scipio** nie żyją – usuń ich karty z gry.

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

Przygotowanie Kartaginy

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

8 W POSZUKIWANIU POKOJU 206 – 201 P.N.E.



UWAGA: Ten scenariusz daje przewagę Rzymowi.

Wprowadzenie

- W tym scenariuszu losy wojny zwróciły się przeciwko Kartaginie. Hannibal desperacko trzyma się ostatniego skrawka Półwyspu Apenińskiego, a jego brat Mago – Iberii. Kartagina walczy już tylko o godne warunki pokojowe i nic więcej.

Przygotowanie scenariusza

- Umieścić znacznik tur na polu Tury 8 (206-204 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z powyższym obrazkiem.
- Obowiązuje efekt karty nr 64, *Rozejm*.
- Dodaj kartę nr 9B *Filip V Macedoński Zawiera Pokój z Rzymem* do talii Kart Strategii.
- Usuń następujące karty z talii:
nr 9A *Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartaginą*

- nr 9B *Filip V Macedoński Zawiera Pokój z Rzymem*
- nr 18 *Zdrójca w Tarenzie*
- nr 25 *Capua Sprzymierza Się z Kartaginą*
- nr 26 *Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartaginą*
- nr 43 *Wyzwolenie*

Przygotowanie Rzymu

- Generałowie **Flaminus**, **Paullus**, **Scipio** i **Marcellus** nie żyją – usuń ich karty z gry.

- 1 Konsul **Fabius** z 8 Oddziałami w Paestum.
- 2 Konsul **Crassus** z 8 Oddziałami w Heraclea.
- 3 Prokonsul **Nero** z 1 Oddziałem w Roma.
- 4 Prokonsul **Scipio Africanus** z 7 Oddziałami w Castulo.

Przygotowanie Kartaginy

- Generał **Hasdrubal** nie żyje – usuń jego kartę z gry.

- 1 **Hannibal** z 9 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Bruttii.
- 2 **Mago** z 7 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Corduba. Umieść Generała **H. Gisgo** na karcie Mago.
- 3 **Hanno** z 3 Oddziałami w Carthago.

Przygotowanie Plemion

- Umieść znaczniki Plemion zgodnie z przygotowaniem scenariusza Druga Wojna Punicka, z dwoma wyjątkami: nie umieszczaj 2 znaczników Plemion w Prowincji Gallia Cisalpina, zamiast tego umieść rzymskie KP na tych dwóch polach.

Koniec gry

- Rzym wygrywa, jeśli spełni warunek natychmiastowego zwycięstwa (4.1). W przeciwnym razie wygrywa Kartagina, ponieważ nadal istnieje jako mocarstwo.

9 GORZKI KONIEC 203 – 201 P.N.E.



UWAGA: Ten scenariusz daje bardzo dużą przewagę Rzymowi.

Wprowadzenie

- Jest to krótki scenariusz trwający jedną turę, przedstawiający ostateczną klęskę Hannibala i Kartaginy. Czy Kartagińczycy zdołają się utrzymać?

Przygotowanie scenariusza

- Umieść znacznik tur na polu Tury 9 (204-202 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z powyższym obrazkiem.
- Usuń następujące karty z talii:
nr 9A Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartaginą
nr 9B Filip V Macedoński Zawiera Pokój z Rzymem
nr 12 Zaciągi Afrykańskie
nr 18 Zdrajca w Tarencie
nr 23 Sprzymierzeniec w Numidii
nr 24 Piękna Sofonisba Uwodzi Numidyjskiego Władcę

nr 25 Capua Sprzymierza Się z Kartaginą
nr 26 Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartaginą
nr 43 Wyzwoleńcy
nr 64 Rozejm

Przygotowanie Rzymu

- Generałowie **Flaminius, Paullus, Scipio** i **Marcellus** nie żyją – usuń ich karty z gry.

- 1 Konsul **Nero** z 10 Oddziałami w Mutina.
- 2 Konsul **Crassus** z 9 Oddziałami w Bruttii.
- 3 Prokonsul **Varro** z 5 Oddziałami w Cirta.
- 4 Prokonsul **Scipio Africanus** z 5 Oddziałami w Zama.

Przygotowanie Kartaginy

- Generał **Hasdrubal** nie żyje – usuń jego kartę z gry.

- 1 **Hannibal** z 4 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Croton.
- 2 **H. Gisgo** z 6 Oddziałami w Sicca.
- 3 **Mago** z 3 Oddziałami w Insubres.
- 4 **Hanno** z 3 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Carthago.
- 5 1 Oddział w Utica.

Przygotowanie Plemion

- Umieść znaczniki Plemion zgodnie z przygotowaniem scenariusza Druga Wojna Punicka, z kilkoma wyjątkami: nie umieszczaj żadnych znaczników Plemion w Prowincji Gallia Cisalpina, ani na polach Genoa i Brutti, zamiast tego umieść tam KP zgodnie z powyższym obrazkiem.

Faza Uzupełnień

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

Koniec gry

- Rzym wygrywa, jeśli spełni warunek natychmiastowego zwycięstwa (4.1). W przeciwnym razie wygrywa Kartagina, ponieważ nadal istnieje jako mocarstwo.

10 DRUGA WOJNA PUNICKA 218 – 201 P.N.E.



ALTERNATYWNE ROZSTAWIENIE AUTORSTWA CHARLESA FÉAUX DE LA CROIX

Wprowadzenie

- Scenariusz ten jest wariantem podstawowego scenariusza Druga Wojna Punicka. Sprawia, że Galia staje się bardziej istotną częścią gry i zmniejsza ryzyko impasu w północnej Italii na początku gry.
- Jeśli grasz ten scenariusz, zaleca się skorzystanie również z opcjonalnych Alternatywnych Zasad Obłożenia (wariant Charlesa, patrz Sekcja 8).
- Z wyjątkiem przedstawionego poniżej rozstawienia Generałów i Oddziałów, scenariusz wykorzystuje to samo rozstawienie, co podstawowy scenariusz Druga Wojna Punicka.

Przygotowanie Rzymu

- 1 Konsul **Scipio** z 8 Oddziałami w Massilia.
- 2 Konsul **Longus** z 8 Oddziałami w Agrigentum.

- 3 2 Oddziały w Helvii.

- 4 2 Oddziały w Nemausus.

Przygotowanie Kartaginy

- 1 3 Oddziały w Boii.

- 2 3 Oddziały w Insubres.

- 3 **Hannibal** z 8 Oddziałami (w tym 2 Oddziały Słoni) w Saguntum. Umieść Generałów **Mago** oraz **H. Gisgo** na karcie Hannibala.

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

- 5 **Hanno** z 4 Oddziałami w Carthago.

KAMPAANIA IBERYJSKA

210 – 205 P.N.E.

UWAGA: Ten scenariusz
daje lekką przewagę
Kartaginie.

Wprowadzenie

Jest rok 210 p.n.e. Wydaje się, że Rzym został całkowicie wyparty z Iberii. Po zniszczeniu armii rzymskiej w bitwie nad rzeką Baetis jest tylko jeden ochotnik gotowy odnowić rzymskie wpływy w Iberii: 25 letni syn Rzymu imieniem Scypion, który został wybrany prokonsulem krótko po śmierci swojego ojca Publiusza Scypiona oraz wuja Gnejsza Scypiona. Stoi on przed zadaniem wielkiej wagi, ale niezdolność do wspólnego działania trzech kartagińskich dowódców oraz ich oczekiwanie na wsparcie ze strony Hannibala stwarza mu sposobność do wygranej. A może i drogę do zapisania swego imienia na kartach historii.

Komponenty scenariusza

- Rzym ma tylko 1 Generała: **Scipio Africanus**.
- Kartagina ma tylko 3 Generałów: **Hasdrubal**, **Mago** oraz **H. Gisgo**.

Karty do usunięcia

- nr 1 Bunt na Korsyce i Sycylii
- nr 2 Bunt na Sycylii
- nr 3 Bunt w Numidii
- nr 5 Miejscowy Przewodnik
- nr 7-8 Wrogie Plemiona
- nr 9A Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartaginą
- nr 12 Zaciągi Afrykańskie
- nr 13 Bruttiowie
- nr 14 Ligurowie
- nr 16 Gallowie
- nr 18 Zdrajca w Tarencie
- nr 19 Senat Odwołuje Prokonsula
- nr 22 Numidyjczycy
- nr 23 Sprzymierzeniec w Numidii
- nr 24 Piękna Sofonisba Uwodzi Numidyjskiego Władcę
- nr 25 Capua Sprzymierza Się z Kartaginą

- nr 26 Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartaginą
- nr 27 Hannibal
- nr 28 Italia Skłania Się Ku Hannibalowi
- nr 32 Dezercja Numidów
- nr 33-34 Wielka Kampania
- nr 43 Wyzwoleńcy
- nr 44-48 Auxilia
- nr 53 Opór Lokalnych Plemion
- nr 56 Brak Zboża
- nr 57 Hanno Zdobywa Południe
- nr 58 Katon Zdobywa Południe
- nr 64 Rozejm

Aktywna karta

- nr 9A Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartaginą



Opcjonalne Karty Strategii do dodania

- nr 66 Imperium: Iberia
- nr 67 Bunt Beotów
- nr 71 Gades Po Stronie Rzymu
- nr 73 Powstanie Ilegretów
- nr 74 Sroga Zima
- nr 78 Łupy Wojenne

Usunięci Generalowie

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

Konsulowie i Armie Konsularne

- Ta zasada nie obowiązuje w tym scenariuszu. Zakłada się, że obaj Konsulowie rzymscy stacjonują poza Iberią.

Przygotowanie scenariusza

- Umieść znacznik tur na polu Tury 6 (211-210 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z obrazkiem po lewej.

Przygotowanie Rzymu

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

Przygotowanie Kartaginy

- 1 **Hasdrubal** z 6 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Castulo.
- 2 **Mago** z 4 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Dianium.
- 3 **H. Gisgo** z 3 Oddziałami w Gades.

Przygotowanie Plemion

- Umieść dwa Plemiona zgodnie z obrazkiem po lewej.

Zmiany względem standardowych zasad

- W Turze 6 (211-210 p.n.e.) Rzym i Kartagina otrzymują po 4 Karty.
- W Turze 7 (209-207 p.n.e.) Rzym i Kartagina otrzymują po 9 Kart.
- W Turze 8 (206-204 p.n.e.) Rzym i Kartagina otrzymują po 3 Karty.
- Scenariusz kończy się po zagranie ostatniej Karty Strategii.

Kartagińskie Uzupełnienia

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

Rzymskie Uzupełnienia

- Rzym otrzymuje 2 Oddziały jako Uzupełnienia na początku Tury 7 i 8.

- Zasady 2.2.C2 oraz 5.1.B nie mają zastosowania. **Scipio Africanus** jest stałym Prokonsulem i jedynym rzymskim Generałem w tym scenariuszu.

Kto zaczyna

- Gracz rzymski decyduje, kto zaczyna, chyba że gracz kartagiński zagra Kartę Kampanii.

Faza Sprawdzenia Zwycięstwa

- Tylko 4 Prowincje w Regionie Iberia są liczone.

Ruch Morski

- Ruch Morski jest możliwy tylko pomiędzy iberyjskimi portami.

ZASADY SCENARIUSZA

Kartagińska rywalizacja

- Armie Generalów kartagińskich nie mogą być połączone, ani walczyć wspólnie w Bitwie, aż do czasu, gdy Kartagina przegra Bitwę przeciwko Scipio Africanusowi.

Misja ratunkowa Hasdrubala

- Hasdrubal i jego cała Armia opuszcza Iberię, aby wesprzeć Hannibala w Italii (usuń Hasdrubala oraz jego Oddziały z gry) po zakończeniu Bitwy przeciwko Scipio, w której Scipio nie wykonał Odwrotu.

Rzymski dyplomata

- Za każdym razem, gdy gracz rzymski zakończy zagrywanie Karty Strategii, może obrócić kartagiński znacznik KP na polu, na którym znajduje się Scipio, albo na polu sąsiadującym z tym polem. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy KP, która ma zostać odwrócona, nie sąsiaduje z kontrolowanym przez Kartaginę Miastem albo Generałem Kartaginy, a na polu tym nie ma kartagińskiego Oddziału.
- A zatem Scipio może odwrócić do 16 znaczników KP (4 + 9 + 3) w czasie rozgrywania tego scenariusza.

Warunki zwycięstwa

Rzym wygrywa jeśli:

- Rzym kontroluje wszystkie Miasta oraz pola z portami w Iberii **oraz**
- Rzym kontroluje co najmniej 3 Prowincje.

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

KAMPANIA ITALSKA

207 – 204 P.N.E.

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

Wprowadzenie

Jest rok 207 p.n.e. Hazdrubal został pobity przez Scypiona Afrykańskiego pod Baeculą, ale zdołał uciec z większością swej armii. Czy stało się tak przez błąd Scypiona? Czy może był to skutek zawziętości rzymskiego generała, który chciał osiągnąć większy cel: zniszczenie wpływów Barkidów w Iberii? Ponieważ Kartagina i rodzina Barkidów tracą swoją władzę w Iberii, ich zaplecze do prowadzenia wojny, tracą także wpływy i sytuacja staje się krytyczna.

Ale nie wszystko jest jeszcze stracone. Wojna wciąż jeszcze może się rozstrzygnąć na korzyść Kartaginy, jeśli zdoła ona zniszczyć rzymskie wpływy w Italii, podstawę potęgi Rzymu. Kartaginie potrzebne jest tylko kolejne zwycięstwo w stylu bitwy pod Kannami. Kartagina ma do dyspozycji swoją armię oraz braci Barkidów, aby osiągnąć zwycięstwo, ale czas płynie nieubłaganie, a jej wpływy i zasoby nikną w oczach.

Komponenty scenariusza

- Kartagina ma tylko 2 Generałów: **Hannibal** oraz **Hasdrubal**.
- Generałowie **Flaminius**, **Paullus**, **Scipio** i **Marcellus** nie żyją – usuń ich karty z gry.

Karty do usunięcia

- nr 1 Bunt na Korsyce i Sardynii
- nr 3 Bunt w Numidii
- nr 4 Bunt w Celyberii
- nr 9A Filip V Macedoński
Sprzymierza Się z Kartaginą
- nr 12 Zaciągi Afrykańskie
- nr 15 Iberowie
- nr 18 Zdrajca w Tarencie
- nr 23 Sprzymierzeniec w Numidii
- nr 24 Piękna Sofonisba Uwodzi Numidyjskiego Władcę
- nr 25 Capua Sprzymierza Się z Kartaginą
- nr 26 Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartaginą
- nr 31 Dezercja Iberów
- nr 32 Dezercja Numidów
- nr 43 Wyzwolenicy



- nr 57 Hanno Zdobywa Posłuch
- nr 58 Katon Zdobywa Posłuch
- nr 64 Rozejm

Aktywna karta

- nr 9A Filip V Macedoński
Sprzymierza Się z Kartaginą

Opcjonalne Karty Strategii do dodania

- nr 65 Podstęp i Zaskoczenie
- nr 68 Trudności Mobilizacyjne

- nr 72 Święty Zastęp
- nr 75 Dezercja Sojuszników Sycylijskich
- nr 76 Triumf
- nr 80 Dyktator
- nr 81 Rekruci Sycylijscy
- nr 84 Dobra Wróżba
- nr 86 Zajazd
- nr 88 Zasadzka
- nr 89 Sycylijskie Zboże
- nr 91 Cytadela

Usunięci Generalowie

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

Przygotowanie scenariusza

- Umieść znacznik tur na polu Tury 7 (209-207 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z obrazkiem po lewej.

Przygotowanie Rzymu

- 1 Konsul **Nero** z 8 Oddziałami w Neapolis.
- 2 Konsul **Livius** z 8 Oddziałami w Sena Gallica.
- 3 Prokonsul **Flaccus** z 2 Oddziałem w Roma.

Przygotowanie Kartaginy

- 1 **Hannibal** z 8 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Bruttii.
- 2 **Hasdrubal** z 6 Oddziałami (w tym 1 Oddział Słoni) w Ariminum.

Przygotowanie Plemion

- Umieść pięć Plemion zgodnie z obrazkiem po lewej.

Zmiany względem standardowych zasad

- W Turze 7 (209-207 p.n.e.) Rzym i Kartagina otrzymują po 3 Karty.
- W Turze 8 (206-204 p.n.e.) Rzym i Kartagina otrzymują po 9 Kart.
- Scenariusz kończy się po Turze 8.

Kartagińskie Uzupełnienia

- Kartagina otrzymuje 1 Oddział na początku Tury 8.

- Dodatkowo, **Mago** z 3 Oddziałami zostają umieszczeni na dowolnym polu w Prowincji Gallia Cisalpina po zagraniu trzeciej karty w Turze 8. Ponadto umieść kartagiński żeton KP na polu Genua.

Rzymskie Uzupełnienia

- Rzym otrzymuje 3 Oddziały na początku Tury 8.
- Dodatkowo, **Scipio Africanus** z 6 Oddziałami zostają umieszczeni na dowolnym polu w Regionie Sicilia na początku Tury 8. Ta Armia nie może opuścić rego Regionu.

Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje, kto zaczyna, chyba że gracz rzymski zagra Kartę Kampanii.

Faza Sprawdzenia Zwycięstwa

- Tylko 7 Prowincji w Regionie Italia i 2 Prowincje w Regionie Sicilia są liczone.

Ruch Morski

- Ruch Morski jest możliwy tylko pomiędzy włoskimi portami.

Warunki zwycięstwa

Rzym wygrywa jeśli:

- Zginie 2 kartagińskich Generalów **albo**
- Kartagina musi usunąć więcej znaczników KP, niż jest ich na planszy, **albo**
- Kartagina nie wygra.

Kartagina wygrywa jeśli:

- Roma zostanie zdobyta **albo**
- Kartagina kontroluje więcej Prowincji niż Rzym na koniec scenariusza.

KAMPANIA AFRYKAŃSKA

204 – 201 P.N.E.

UWAGA: Ten scenariusz
daje lekką przewagę
Kartaginie.

Wprowadzenie

Jest rok 204 p.n.e. Kartagina została wyparta z Iberii. Hazdrubal nie żyje, a Hannibal walczy o utrzymanie południowej Italii. Scypion Afrykański zorganizował siły inwazyjne w Sycylii złożone z żołnierzy ocalałych pod Kanami i z innych bitew, w których gromił ich Hannibal. Ta armia dyszy żądzą rewanżu, a na dodatek otrzymała wsparcie od nowego sojusznika – Masynissy, władcy Massyliów ze wschodniej Numidii, co oznacza, że tym razem kawaleria numidyjska walczy po stronie Rzymu. Scypion jest gotowy, aby wyruszyć do Afryki i zakończyć tę wojnę raz na zawsze. Jego cel to unicestwienie Kartaginy, wyparcie Hannibala z Italii i powrót do Rzymu jako zwycięzca.

Komponenty scenariusza

- Rzym ma tylko 1 Generała: **Scipio Africanus**.
- Kartagina ma tylko 3 Generałów: **Hannibal**, **Hanno** oraz **H. Gisko**.

Karty do usunięcia

- nr 1 Bunt na Korsyce i Sardynii
- nr 2 Bunt na Sycylii
- nr 4 Bunt w Celtyberii
- nr 5 Miejscowy Przewodnik
- nr 7-8 Wrogie Plemiona
- nr 9A Filip V Macedoński
Sprzymierza Się z Kartagimą
- nr 9A Filip V Macedoński
Zawiera Pokój z Rzymem
- nr 10 Posiłki z Macedonii
- nr 11 Procarze Balearscy
- nr 13 Bruttiowie
- nr 14 Ligurowie
- nr 15 Iberowie
- nr 16 Gallowie
- nr 18 Zdrajca w Tarencie
- nr 19 Senat Odwołuje Prokonsula
- nr 22 Numidyjczycy
- nr 25 Capua Sprzymierza Się z Kartagimą
- nr 26 Syrakuzy Sprzymierzają Się z Kartagimą



- nr 27 Hannibal
- nr 28 Italia Skłania Się Ku Hannibalowi
- nr 29 Kartagińskie Zwycięstwo Morskie
- nr 30 Kartagińskie Machiny Oblężnicze
- nr 31 Dezercja Iberów
- nr 33-34 Wielka Kampania
- nr 43 Wyzwolenicy
- nr 44-48 Auxilia
- nr 50 Piraci Adriatyccy
- nr 53 Opór Lokalnych Plemion
- nr 54 Zdrajca za Murami
- nr 56 Brak Zboża
- nr 57 Hanno Zdobywa Południe

- nr 58 Katon Zdobywa Południe
- nr 64 Rozejm

Opcjonalne Karty Strategii do dodania

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

Usunięci Generałowie

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

Konsulowie i Armie Konsularne

- Ta zasada nie obowiązuje w tym scenariuszu. Zakłada się, że obaj Konsulowie rzymscy stacjonują poza Iberią.

Przygotowanie scenariusza

- Umieść znacznik tur na polu Tury 8 (206-204 p.n.e.) i przygotuj elementy gry zgodnie z obrazkiem po lewej.

Przygotowanie Rzymu

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

Przygotowanie Kartaginy

- 1 **H. Gisgo** z 7 Oddziałami w Carthago. Umieść Generała **Hanno** na karcie H. Gisgo.
- 2 1 Oddział w Utica.

Zmiany względem standardowych zasad

- W Turze 8 (206-204 p.n.e.) Rzym i Kartagina otrzymują po 4 Karty.
- Scenariusz kończy się po zagranie ostatniej Karty Strategii.
- Za każdym razem, jak Kartagina i Rzym skończą zagrywać swoje Karty Strategii (tj. co rundę), gracz kartagiński musi usunąć 1 swój znacznik KP. (A zatem Kartagina musi usunąć 13 KP (4 + 9) w czasie rozgrywania tego Scenariusza).

Kartagińskie Uzupełnienia

- Na początku Tury 9 (204-202 p.n.e.) Kartagina otrzymuje 2 Oddziały oraz 1 Oddział za kontrolowanie Prowincji Numidia Minor, a także 1 Oddział za kontrolowanie Prowincji Numidia Maior. Te Oddziały muszą być umieszczone z kartagińskim Generałem albo w Carthago.

Rzymskie Uzupełnienia

- Na początku Tury 9 (204-202 p.n.e.) Rzym otrzymuje 2 Oddziały oraz 1 Oddział za kontrolowanie Prowincji Numidia Minor, a także 1 Oddział za kontrolowanie Prowincji Numidia Maior. Te Oddziały muszą być dodane Generałowi **Scipio Africanus**.

- Zasady 2.2.C2 oraz 5.1.B nie obowiązują. **Scipio Africanus** jest stałym Prokonsulem i jedynym rzymskim Generałem w tym scenariuszu.

Kto zaczyna

- Gracz kartagiński decyduje, kto zaczyna, chyba że gracz rzymski zagra Kartę Kampanii.

Faza Sprawdzenia Zwycięstwa

- Tylko 4 Prowincje w Regionie Africa są liczone.

Ruch Morski

- Ruch Morski jest możliwy tylko pomiędzy afrykańskimi portami.

ZASADY SCENARIUSZA

Słonie

- W Turze 9 (204-202 p.n.e.) Scipio Africanus zyskuje dodatkową zdolność. Oddziały Słoni w Bitwie przeciwko Scipio są traktowane jak zwykłe Oddziały, a Kartagina nie może już używać Szarzy Słoni.

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

- Kartagina utraciła co najmniej 3 Oddziały (licząc także Oddziały Słoni) oraz Kartagina ma mniej Oddziałów w Regionie Africa niż Rzym.
- Rzym kontroluje 2 Prowincje w Regionie Africa.
- Carthago jest Oblegane przez Rzym.

Gracz kartagiński może odrzucić Kartę Strategii z ręki zamiast jej zagrywania. W wyniku tego natychmiast:

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

Frakcja antywojenna

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

Warunki zwycięstwa

Rzym wygrywa jeśli osiągnie warunki natychmiastowego zwycięstwa. W innym wypadku wygrywa Kartagina, ponieważ Scipio zostanie odwołany do Rzymu, a Kartagina wciąż istnieje jako mocarstwo.

ZASADY OPCJONALNE

Poniższe Zasady Opcjonalne są przeznaczone dla graczy, którzy chcą dodać więcej realizmu do swoich gier albo po prostu chcą je urozmaicić.

1. Opcjonalne Karty Strategii

- Jeśli chcesz wzbogacić wrażenia z gry, dodaj karty o numerach 65-74 do Talii Kart Strategii.
- Jeśli chcesz ich jeszcze więcej, dodaj także karty nr 75-91 do Talii Kart Strategii. Należy pamiętać, że obejmuje to kartę *Słonie Wpadają w Szał* (nr 91), która wymaga usunięcia karty nr 42 podczas przygotowania (więcej informacji można znaleźć w Uwagach do Kart Opcjonalnych poniżej).
- Możesz sprawdzić tabelę dystrybucji Kart Opcjonalnych na stronie 24, gdzie znajdują się zalecenia dotyczące tego, jakie karty i kiedy należy dodać, oraz uwagi dotyczące niektórych kart opcjonalnych.
- Gracze mogą również dogadać się tak, że Karty Opcjonalne (tj. z cyframi rzymskimi w lewym dolnym rogu) zostają usuwane z gry po zagraniu ich jako Wydarzenia.

2. Wariant Pojmanego Posłańca

- Kiedy zagrywasz tę Kartę Strategii (nr 55) jako Wydarzenie i bierzesz jedną z kart przeciwnika, przeciwnik ma możliwość zażądania od ciebie natychmiastowego zagrania kolejnej Karty Strategii.

3. Wariant Słoni Wpadających w Szał

- Podczas przygotowania do gry, zamień kartę nr 42 na nr 91. Tak właśnie miała wyglądać karta w nigdy niewydanym Hannibalu II.

4. Dodatkowi Generałowie

A. Więcej rzymskich Generałów

- Aby urozmaicić rozgrywkę, dodaj *Ti. Sempronius Gracchus*, *M. Livius Salinator*, *Q. Fulvius Flaccus*, *M. Valerius Laevinus* i *P. Licinius Crassus* (Karty

Generałów nr 10-14) do rzymskich Generałów, którzy tworzą pulę podczas przygotowania (3.2).

- Tej Zasady Opcjonalnej można użyć w dowolnym scenariuszu. **Uwaga:** w niektórych scenariuszach opcjonalni Generałowie są zawsze dostępni od początku rozgrywki. Traktuj ich jako standardowych Generałów i po ewentualnym usunięciu przywróć ich do puli Generałów.

B. Bomilcar

- Kartagiński Generał *Bomilcar* przybywa jako wsparcie w Turze 4 (215-214 p.n.e.). *Bomilcar* przybywa bez żadnych Oddziałów i może zostać umieszczony w dowolnym miejscu na mapie wraz z kartagińskim Oddziałami.
- Z tej Zasady Opcjonalnej można skorzystać wyłącznie w podstawowym scenariuszu Druga Wojna Punicka oraz w Scenariuszach od 2 do 5.

C. Bardziej historyczna rozgrywka

Aby dodać więcej historycznych akcentów, dodaj następujące zasady (podziękowania dla Andy'ego Daglisha):

- Polegli w boju: wyeliminuj (zamiast usuwać) wszystkich rzymskich Generałów (Dowódców i Podwładnych), których cała Armia została zniszczona w Bitwie (w wyniku Strat Bitewnych i Strat w Ucieczce).
- Wybory konsularne: rzymski Generał nie może być Konsulem przez dwie tury z rzędu. Kiedy wybierasz nowych Konsulów (5.1.B), wylosuj karty nowych Konsulów przed dodaniem kart poprzednich Konsulów do talii. (Wyjątek: zawsze wtasowuj *Q. Fabius Maximus* do talii Generałów przed losowaniem).
- Fatum: Niektórzy rzymscy Generałowie zostaną usunięci z gry na początku pewnych tur. Usuń ich z planszy, jeśli są w grze, i niezależnie od tego, czy są na planszy, odłóż ich kartę do pudełka.
 - *Ti. Sempronius Gracchus* → Tura 5 (213-212 p.n.e.)
 - *P. Cornelius Scipio* → Tura 6 (211-210 p.n.e.)
 - *M. Claudius Marcellus* → Tura 7 (209-207 p.n.e.)
 - *Q. Fulvius Flaccus* → Tura 8 (206-204 p.n.e.)
 - *Q. Fabius Maximus* → Tura 9 (204-202 p.n.e.).

5. Mauretania

- Stosując tę zasadę, traktuj *Mauretanię* i znajdujące się w niej pola jak Prowincję. Nie należy do żadnego Regionu i nie jest Politycznie Istotną Prowincją (2.1.E).
- Jest to wroga Prowincja (karty nr 7 i nr 8).
- Przy przygotowaniu umieść neutralne znaczniki Plemion na trzech wskazanych polach w *Mauretanii*.
- Podczas Bitwy w *Mauretanii*, ktokolwiek kontroluje tę Prowincję otrzymuje 1 KB.
- Słupy Heraklesa: przeprawa przez cieśninę Gades-Abyla kosztuje tylko 1 PR, jeśli Gades jest przyjazny. W przeciwnym razie kosztuje 2 PR.
- Port Siga: Maksymalnie 5 Oddziałów może wykonać Ruch Morski do albo z tego portu.

6. Elastyczne umieszczanie i usuwanie KP

- Armia zawierająca 3 albo więcej Oddziałów może w trakcie swojego ruchu usuwać wrogie znaczniki KP i umieszczać własne znaczniki KP. Usunięcie wrogiego znacznika KP kosztuje Armię 1 PR, i tyle samo kosztuje umieszczenie na polu własnej KP.
PRZYKŁAD: Armia wydaje 2 PR, aby odwrócić wrogą KP na własną, następnie wydaje 1 PR, aby poruszyć się o jedno pole, a następnie wydaje swój ostatni PR, aby usunąć wrogą KP z tego drugiego pola.

7. Alternatywne uzupełnienia

A. Uzupełnienia Kartaginy

- Gracz kartagiński otrzymuje 1 Oddział za kontrolę każdego z następujących Miast: *Carthago*, *Utica*, *Gades* i *Carthago Nova* (wszystkie rozpoczynają grę pod kontrolą Kartaginy).
- Te uzupełnienia można rozmieścić w następujący sposób:
 - jeden w *Carthago* albo u dowolnego Generała w Regionie *Africa*,
 - dwa w *Carthago Nova* albo u dowolnego Generała w Regionie *Iberia*,
 - Jeden u dowolnego kartagińskiego Generała.

B. Uzupełnienia Rzymu

- Gracz rzymski otrzymuje 1 Oddział za kontrolę każdego z następujących Miast: *Rhegium*, *Tarentum*, *Neapolis*, *Capua* i *Roma* (wszystkie rozpoczynają grę pod kontrolą Rzymu).
- Te uzupełnienia można umieścić w dowolnym kontrolowanym przez Rzymian Mieście w Regionie

Italia, które nie jest Oblężone, albo u dowolnego rzymskiego Generała(ów) w *Italii*. Maksymalnie 2 Oddziały można umieścić u dowolnego rzymskiego Generała poza *Italiją*.

8. Alternatywne zasady Oblężenia (wariant Charlesa)

- *Roma*, *Carthago*, *Syracusae*, *Carthago Nova* i *Gades* wymagają trzech Punktów Oblężenia, aby Oblężenie zakończyło się sukcesem (12.1). Wszystkie inne Miasta wymagają tylko dwóch.
- Kontynuuj stosowanie sekcji 12.2, aby zdecydować, czy rzucić Czerwoną, czy Białą Kością Oblężenia. Jednakże w drodze wyjątku zawsze rzucaj Białą Kością Oblężenia, jeśli spełniony jest którykolwiek z poniższych warunków:
 - 1 albo więcej Nieoblężonych wrogich Oddziałów znajduje się na polu sąsiadującym z Oblężonym Miastem,
 - 1 albo więcej wrogich Oddziałów znajduje się w Oblężonym Mieście.
- Wymóg rzutu Białą Kością Oblężenia, jeśli spełnione są oba warunki, ma pierwszeństwo nad efektem *Kartagińskiej Machiny Oblężniczej* (karta nr 30); Machina Oblężnicza wciąż jednak anuluje efekt symbolu .
- Po pomyślnym zakończeniu Oblężenia, oprócz odwrócenia znacznika Miasta na swoją stronę, gracz może także wybrać jedną z poniższych opcji:
 - Splądruj Miasto: dodaj 2 Oddziały do Zgrupowania, które podbiło Miasto.
 - Okaż łaskę: 2 najbliższe KP, na których nie ma wrogich Oddziałów (odległość liczona w PR), są natychmiast odwracane na stronę gracza, który podbił Miasto. Jeśli kilka KP jest równie blisko, wybiera gracz, który podbił Miasto.

9. Tylko Kość Klasyczna

- Przygotowaliśmy tabele dla graczy, którzy grali w edycji niewydane przez PHALANX, korzystające wyłącznie z Kości Klasycznej. Znajdują się na one na arkuszu Mapa Prowincji / Tabele z wydania 2007.

10. Słońce Macedonii

Słońce Macedonii było rozszerzeniem do gry Hannibal wydanym w 2018 roku; teraz dostępne jest jako zasada opcjonalna.

Zawiera dwa elementy: nowego kartagińskiego Generała **Philipposa*** (z dedykowaną kartą Generała i stojakiem/żetonem) oraz dwie nowe Karty Strategii: *Pustynny Marsz* (nr 92) i *Ukryta Zatoka* (nr 93).

*Na podstawie scenariusza Filip V Roberto Ullfiga.

- Karty Strategii dodawane są do talii podczas przygotowania gry. Aby wprowadzić **Philipposa** do gry, musi obowiązywać efekt karty nr 9A, *Filip V Macedoński Sprzymierza Się z Kartaginą*, a gracz kartagiński musi odrzucić kartę o wartości 3 PO (liczy się to jako zagranie karty). Następnie gracz umieszcza **Philipposa** i 5 kartagińskich Oddziałów w porcie w Prowincji *Lucania* albo *Apulia*, który nie jest Oblężony.
- Jeśli *Sojusz Macedoński* zostanie zerwany (zagrana zostanie karta 9B), **Philippos** i 5 Oddziałów na jego polu (albo wszystkie, jeśli jest ich mniej niż 5), zostają usunięte z gry. Jeśli w tym momencie **Philippos** znajduje się w Oblężonym Mieście, Miasto zostaje

odwrócone na rzymską stronę, a każdy inny Generał znajdujący się wewnątrz zostaje usunięty.

- Jeśli **Philippos** zostanie usunięty w jakimkolwiek innym miejscu, zostanie wyeliminowany, a *Sojusz Macedoński* natychmiast zerwany. Gracz kartagiński musi odrzucić jedną losową Kartę Strategii, jeśli to możliwe, a karty nr 9B nie można już zagrać jako Wydarzenia (jest ona usuwana z gry po zagraniu w innym celu).

Uwaga: Macedonia przystąpiła do drugiej wojny punickiej jako sojusznik Kartaginy. Filip V Macedoński zbudował flotę złożoną z 200 okrętów i był gotowy popłynąć do Italii, podążając śladami Pyrrusa. Tak się jednak nie stało, gdyż Rzym szybko zareagował blokadą morską i wznieceniem wojny w Grecji, wiążąc ręce Filipa. Zasada ta jest więc swoistym „co by było gdyby?”, która daje szansę na wprowadzenie poważnych uzupełnień Hannibalowi w Italii.

UWAGI DO KART OPCJONALNYCH

nr 66 & 83 – karty Imperium: Tylko jedna Armia aktywowana tą Kartą może skorzystać z Ruchu Morskiego, pod warunkiem że liczy ona **co najwyżej 5 Oddziałów**. To nie jest Karta *Kampanii*, dlatego Nero nie może użyć swojej Zdolności Specjalnej.

nr 76 – Triumf: Nie może zostać użyta do usuwania kartagińskich KP.

nr 77 – Cytadela: Jeśli Miasto ze znacznikiem Cytadeli zostanie zdobyte, znacznik ten nie jest odrzucany i działa na korzyść nowego właściciela tego Miasta.

nr 78 – Łupy Wojenne: Można nią odwrócić tylko zwykłe KP bez wrogich Oddziałów.

nr 79 – Fenickie Kłamstwa: Jeśli Wydarzenie zostanie anulowane, zagrana rzymska Karta Strategii zostaje odrzucona (5.2.C3). Jeśli zostaną odkryte Karty Strategii, gracz rzymski musi je trzymać odkryte do końca tury.

nr 80 – Dyktator: To Wydarzenie może zostać rozegrane przez gracza rzymskiego, jeśli gracz kartagiński kontroluje co najmniej trzy Politycznie Istotne Prowincje (2.1.E) więcej niż on sam, a na planszy nie ma Q. *Fabiusa Maximusa*. Jeśli zostanie zagrana, weź kartę Generała Q. *Fabiusa Maximusa* i umieść na niej znacznik Dyktatora oraz 3 Oddziały. Umieść jego żeton/stojak w *Roma*. Jest teraz Dyktatorem.

Dyktator nie jest Konsulem i jego Armii nie dotyczą wymagania co do minimalnej liczby Oddziałów. Dyktator może dołączyć do swojej Armii Oddziały z Armii Konsularnej, nawet jeśli spowoduje to, że Armia Konsularna będzie mniejsza niż 5 Oddziałów. Dyktator przewyższa rangą wszystkich Konsulów i zawsze jest Dowódcą

w czasie Bitwy (nie wykonuje się Rzutu na Zmianę Dowódcy). Wielkość Armii Dyktatora podczas ruchu jest ograniczona do 10 Oddziałów.

Na koniec tury Q. *Fabius Maximus* zostaje usunięty z powrotem do puli, nie może zostać wybrany Prokonsulem. Oddziały, które były z nim pozostają tam, gdzie są. Karta Strategii również zostaje usunięta z gry; w grze może być tylko jeden Dyktator.

nr 84 – Dobra Wróżba: Możesz wybrać ściankę Kości, zamiast wykonywać Rzut.

nr 86 – Zajazd: Obydwa usuwane KP muszą sąsiadować z tym samym polem zawierającym twoje Oddziały. Usunąć można tylko zwykłe KP, bez wrogich Oddziałów.

nr 88 – Zasadzka: Zwiększenie Wartości Bitewnej twojego Generała oznacza także otrzymanie 1 KB więcej (11.4) i ułatwia wykonywanie prób Odwrotu bądź anulowanie prób Odwrotu przeciwnika (11.7).

nr 90 – Flamen Martialis: Usunięcie 2 KP, to akcja jednorazowa, wymagana tylko dla pierwszej aktywacji wybranego Generała.

nr 91 – Słonie Wpadają w Szal: Ta karta jest dodawana do talii Kart Strategii podczas przygotowania gry, a karta nr 42 jest usuwana. Zmniejsza to negatywny wpływ tego Wydarzenia na Kartaginę i – biorąc pod uwagę to, jak dobrze Kartagińczycy radzili sobie ze słoniami – daje prawdopodobnie bardziej realistyczny efekt niż pierwotna karta.

nr 93 – Ukryta Zatoka: Ta karta zapewnia jednorazowy efekt; *Genua* nie staje się dzięki niej portem.

WYKORZYSTANIE KART OPCJONALNYCH

Nr karty	TYTUŁ KARTY	1*	2	3	4	5	6	7	8	9	10*	UWAGI
65	PODSTĘP I ZASKOCZENIE	I	x	x	x	x	x	x	x	x	I	
66	IMPERIUM: IBERIA	II	x	x	x	x	x	x	x		II	
67	BUNTY BEOTÓW	VI					x	x	x		VI	
68	TRUDNOŚCI MOBILIZACYJNE	III		x	x	x					III	
69	MASINISSA	VII						x	x	x	VII	
70	ARCHIMEDES	I	x	x	x	x	x	x	x	x	I	
71	GADES PO STRONIE RZYMU	VI						x	x		VI	
72	ŚWIĘTY ZASTĘP	I	x	x	x	x	x	x	x	x	I	
73	POWSTANIE ILERGETÓW	VII						x	x	x	VII	
74	SROGA ZIMA	V				x	x	x			V	
75	DEZERCJA SOJUSZNIKÓW SYCYLIJSKICH	I	x	x	x	x	x				I	
76	TRIUMF	V				x	x	x	x	x	V	
77	CYTADELA	III		x	x	x	x	x	x	x	III	
78	ŁUPY WOJENNE	III			x	x	x	x	x		III	Zachęta do zdobywania Miast. Historycznie najbardziej istotne w bitwach na terenie Iberii. Bardzo silna, jeśli połączona z Kartami zmieniającymi sojusze w <i>Capua</i> czy <i>Syracusae</i> .
79	FENICKIE KŁAMSTWA	III			x	x	x	x	x	x	III	Gracz kartagiński może anulować niechciane Wydarzenie, ale kosztem oddania inicjatywy graczowi rzymskiemu na końcu tury.
80	DYKTATOR	III		x		x					III	Wytchnienie dla Rzymu w ciężkich czasach. Może pomóc przełamać <i>Trudności Mobilizacyjne</i> .
81	REKRUCI SYCYLIJSCY	III		x	x	x	x	x	x		III	
82	NAJEMNICY CELTYCCY	I	x	x	x	x	x	x	x		I	Zalecane, aby dodać do talii razem z Kartą <i>Bunty Beotów</i> .
83	IMPERIUM: SYCYLIA I AFRYKA	III		x	x	x	x	x	x	x	III	
84	DOBRA WRÓŻBA	III			x	x	x	x	x	x	III	
85	NAJEMNICY NUMIDYJSCY	I	x	x	x	x	x	x	x	x	I	Numidyjscy książęta Syphax i Masinissa walczyli po obu stronach.
86	ZAJAZD	II	x	x	x	x	x	x	x	x	II	
87	BUNT	II	x	x	x	x	x	x			II	Umożliwia wywołanie niespodziewanych powstań w Prowincji <i>Gallia Cisalpina</i> i Regionie <i>Iberia</i> .
88	ZASADZKA	I	x	x	x	x	x	x	x	x	I	
89	SYCYLIJSKIE ZBOŻE	II	x	x	x	x	x	x			II	Pozwala zrozumieć znaczenie Regionu Sycylia.
90	FLAMEN MARTIALIS	II	x	x	x	x	x	x			II	

* W scenariuszu Druga Wojna Puniczna możesz wprowadzić do gry wszystkie opcjonalne Karty Strategii od razu na początku rozgrywki, albo w kolejnych turach wtasowywać do talii sugerowane karty (zgodnie z oznaczeniami na kartach i z pierwszej kolumny tabeli), przed rozdaniem kart. Zdecydowanie zaleca się ograniczenie używanych Kart Opcjonalnych. Możesz losowo odrzucić połowę dostępnych Kart Opcjonalnych przed wtasowaniem ich do talii. Tabela pokazuje także, które Karty Opcjonalne warto użyć w scenariuszach 2-9.



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