

HANNIBAL BARKAS

Gra jest osadzona w realiach II wojny punickiej, toczonej w latach 218 -201 r. p.n.e., pomiędzy Kartagimą a Rzymem. Przeznaczona jest dla 2-5 graczy, w wieku minimum 12 lat. Zasady gry zawierają zestaw scenariuszy pozwalających rozgrywać kampanie dla różnej ilości graczy i różnym stopniu skomplikowania.

Jednostka piechoty reprezentuje około 2000 żołnierzy, jednostka kawalerii reprezentuje około 1000 jeźdźców, 1 okręt 20 okrętów a 1 żeton słoni oznacza jednostkę 10-15 słoni bojowych.

Gra jest podzielna na etapy, z których każdy odpowiada okresowi 2 miesięcy czasu rzeczywistego.

Autorzy gry dołożyli wszelkich starań, aby siła armii różnych występujących w grze nacji w pełni odzwierciedlała faktyczną liczebność i wartość bojową starożytnych wojsk biorących udział w tym konflikcie.



Spis treści

I. Rekvizyty w grze	3	V. Bitwy	12
1.1 Informacje ogólne	3	5.1 Zasady ogólne	12
1.2 Żetony jednostek	3	5.2 Faza efektów przed bitwą	13
1.2.1 Piechota lekka	3	5.3 Fazy rund walki	13
1.2.2 Piechota ciężka	3	5.4 Odwrót	13
1.2.3 Kawaleria	4	5.5 Straty	13
1.2.4 Piechota galijska	4	5.6 Wodzowie	15
1.2.5 Kawaleria galijska	4	5.7 Zagrywanie efektów	15
1.2.6 Słonie	4	5.8 Słonie	16
1.2.7 Okręty	5	5.9 Pościg	16
1.2.8 Żetony Wodzów	5	5.10 Bitwy morskie	16
1.2.9 Żetony kontroli	5	5.11 Punkty Zwycięstwa	17
1.2.10 Żetony Inicjatywy	5	VI. Zdobywanie miast	17
1.2.11 Żetony waluty: Talentów	5	6.1 Szturm miasta	17
1.2.12 Żetony Punktów Zwycięstwa	5	6.2 Oblężenie	18
1.2.13 Żetony polityczne	5	6.3 Punkty Zwycięstwa	19
1.2.14 Żetony nastawienia Galów	6	VII. Polityka	20
1.2.15 Żetony kolejności	6	VIII. Plemiona galijskie	21
1.3 Karty	6	8.1 Nastawienie plemion galijskich	21
1.3.1 Karty wydarzeń	6	8.2 Test nastawienia plemion galijskich	21
1.3.2 Karty miast	7	8.3 Zbrojny opór Galów	22
1.3.3 Karty wodzów	7	IX. Ekonomia	22
1.4 Kości do gry	7	9.1 Dochód z miast	22
II. Przygotowanie do gry	8	9.2 Opłacanie żołnierzy	23
III. Przebieg rozgrywki	8	9.3 Rekrutacja wojsk	23
3.1 Dobieranie kart	8	X. Gra wieloosobowa	24
3.2 Losowanie konsulów rzymskich	9	10.1 Zasady ogólne	24
3.3 Inicjatywa graczy	9	10.2 Ilość graczy a nacje	24
3.4 Akcje graczy	9	10.3 Zdobywanie punktów zwycięstwa	24
3.4.1 Zagranie karty dla Inicjatywy	9	10.4 Syrakuzy	24
3.4.2 Zagranie karty dla złota	9	XI. Warunki zwycięstwa	25
3.4.3 Zagranie karty jako Wydarzenia	10	11.1 Automatyczne zwycięstwo	25
3.4.4 Aktywacja armii	10	11.2 Punkty Zwycięstwa	25
3.4.5 Akcja polityczna	10	XII. Przepisy zaawansowane	25
3.4.6. Przekazanie armii	10	12.1 Spustoszenia	26
3.4.7. Pas	10	12.2 Odcięcie miasta	26
IV. Ruchy armii	10	12.3 Rzym – prokonsulat	26
4.1 Zasady ogólne	10	12.4 Rzym – dyktatura	26
4.2 Aktywacja i ruchy armii	10	Znaczenie historyczne wybranych wydarzeń	27
4.3 Przejście przez Alpy	11	Scenariusze	28
4.4 Ruchy po polach morskich	12		

Autor gry: Robert Żak

Opracowanie graficzne, ilustracje: Piotr Nowojewski

Szczególny wkład w rozwój gry: Konrad 'sosna' Sosiński, Gabriel 'Archanioł' Szala, Ryszard 'RAJ' Jeziorny, Radosław 'ragozd' Gozdek, Bogdan 'Sventevith' Bogucki, Andrzej Ilcewicz

Korekta instrukcji: Andrzej 'Andy' Fiett, Michał 'Ozy' Ozon

Na koniec szczególne podziękowania dla warszawskiego klubu gier planszowych 'Przy Smolnej', gdzie gra była wielokrotnie testowana.



I. Rekwizyty w grze

1.1 Informacje ogólne

Większość rekwizytów w grze przynależy do którejś z biorących udział w rozgrywce nacji. Każda nacja ma przydzielone godło i kolor. Nacje te są podzielone na:

Główne, które mogą być bezpośrednio kontrolowane przez graczy:

1) Kartagina

Kolor: Niebieski
Symbol: Słoń

2) Rzym

Kolor: Czerwony
Symbol: Wilczyca

3) Syrakuzy

Kolor: Żółty
Symbol: Lew

Neutralne, których nastawienie jest kontrolowane przez Graczy, za pośrednictwem Toru Politycznego:

4) Massilia

Kolor: Zielony
Symbol: Jeździec

5) Numidia

Kolor: Fioletowy
Symbol: Jeździec z półksiężycem

6) Macedonia

Kolor: Pomarańczowy
Symbol: Słońce

1.2 Żetony

W grze występuje 6 rodzajów jednostek wojskowych odpowiadających najbardziej powszechnym typom formacji wojskowych w okresie II wojny punickiej. Każda z nich ma swoje charakterystyki, stanowiące reprezentację ich zdolności bojowych, mobilności i kosztów rekrutacji.

Charakterystyki jednostek:

Siła ataku – minimalna wartość, jaką należy wyrzucić 1k10 podczas walki, aby zadać przeciwnikowi straty. Ten rzut określany jest często **rzutem na trafienie**.

Ruch – wartość reprezentująca ruchliwość jednostki (punkty ruchu). Ruch np.: 2 oznacza, że jednostka może ruszyć się maksymalnie 2 regiony na planszy.

Koszt – koszt rekrutacji 1 jednostki danego typu.

1.2.1 Piechota lekka

Słabo opancerzone jednostki lekkie walczą głównie procami, łukami lub oszczepami. Tanie w rekrutacji, idealnie uzupełniają armie i załogi miast. W starożytności jednostki lekkiej piechoty rozpoczynały bitwy, starając się zadać maksymalne straty przeciwnikowi i uzyskać przewagę psychologiczną. Typowymi przykładami tego rodzaju formacji byli rzymscy velites, libijscy oszczepnicy oraz najemni procarze balearscy.

Koszt rekrutacji:	1 Talent
Siła ataku:	9 i więcej (9+)
Ruch:	2 Pola

1.2.2 Piechota ciężka

Piechota ciężka to trzon armii starożytnych. Najbardziej efektywne wojska na polu bitwy, których zadaniem było rozbicie wroga. Wszystkie inne formacje w armiach starożytnych okresu wojny punickiej miały zazwyczaj za zadanie wspieranie działań ciężkiej piechoty i zabezpieczenie jej skrzydeł. Najbardziej typowymi przykładami tego rodzaju formacji są rzymscy piechurzy legionowi, macedońscy falangici oraz kartagińska ciężka piechota.

Koszt rekrutacji:	2 Talenty
Siła ataku:	7 i więcej (7+)
Ruch:	2 Pola



1.2.3 Kawaleria

Jednostki najbardziej przydatne do prowadzenia niszczących rajdów na terytoria wroga, manewrów oskrzydających oraz do pościgu za uciekającą armią przeciwnika. Najbardziej typowe formacje jazdy z okresu wojny punickiej to rzymscy ekwici, libijska lekka jazda oraz ciężka jazda kartagińska.

Koszt rekrutacji:	3 Talenty
Siła ataku:	8 i więcej (8+)
Ruch:	4 Pola

Zasada specjalna: Pościg.

Jednostki kawalerii po wygranej bitwie, jeśli armia przeciwnika wykonała odwrót, mogą wykonać specjalny atak. Patrz rozdział o pościgu.

1.2.4 Piechota galijska

Wojownicy galijscy mogą zmotywować szeregi armii obu stron konfliktu. Szczególnie ważni są dla Kartaginy toczącej wojnę z dala od swoich macierzystych terytoriów.

Jednostki piechoty galijskiej poszczególnych nacji wyglądają identycznie i różnią się jedynie kolorem obwódki i godłem na rewersie.

Koszt rekrutacji:	2 Talenty
Siła ataku:	8 i więcej (8+)
Ruch:	2 Pola



1.2.5 Kawaleria galijska

Kawalerię Galów stanowi szlachta plemienna. Cenne wzmocnienie dla obu stron, jednak jednostek kawalerii jest znacznie mniej niż piechoty.

Jednostki kawalerii galijskiej poszczególnych nacji wyglądają identycznie i różnią się jedynie kolorem.

Koszt rekrutacji:	4 Talenty
Siła ataku:	8 i więcej (8+)
Ruch:	4 Pola

Zasada specjalna: Pościg (patrz wyżej).

1.2.6 Słonie

Słonie były potężnym narzędziem walki w czasach starożytnych – swoistymi „czołgami starożytnego świata”. Używane zazwyczaj jako siła przełamująca wrogi szyk, ale już ich sama obecność na polu bitwy budziła przerażenie w szeregach wroga. Niezwykle skuteczne okazywały się w walce przeciw jednostkom kawalerii, gdyż konie bały się tych egzotycznych zwierząt. Zdarzało się jednak często, że zranione słonie wpadały w szal i atakowały własne oddziały, przez co ta groźna broń bywała czasami obosieczna.

Jednostki słoni można rekrutować wyłącznie w miastach Afryki i Hiszpanii, z symbolem słonia na kartach miasta.

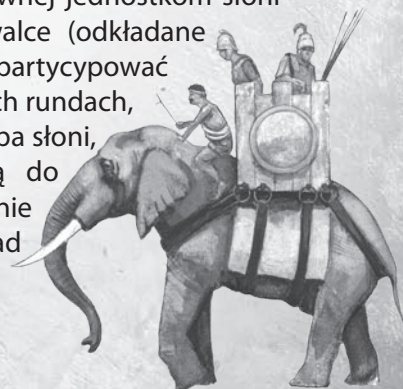
Koszt rekrutacji:	4 Talenty
Siła ataku:	Automatyczne
Ruch:	2 Pola

Zasada specjalna: Atak specjalny – Impet słoni.

Niszczący impet ataku słoni reprezentuje zasada, że słonie zadają straty automatycznie (nie wykonują się rzutu na trafienie).

Zasada specjalna: Strach koni.

Konie bały się tych przerażających stworzeń, dlatego podczas bitwy w każdej rundzie walki jednostki kawalerii w liczbie równej jednostkom słoni nie uczestniczą w walce (odkładane są na bok). Mogą one partycypować w stratach. W kolejnych rundach, jeśli zmniejszy się liczba słoni, jednostki te wracają do bitwy i walczą normalnie (patrz dalej przykład bitwy ze słoniami).





1.2.7 Okręty

Posiadanie floty pozwala na szybkie przerzucanie wojsk. Przewaga we flocie uniemożliwia także przeciwnikowi szybki transport oddziałów i skazuje go na powolne przemieszczanie się drogami lądowymi. Niestety, ze względu na stosunkowo prymitywną konstrukcję oraz brak przyrządów nawigacyjnych, używane w starożytności okręty były wyjątkowo podatne na trudne warunki atmosferyczne i często tonęły w trakcie sztormów.

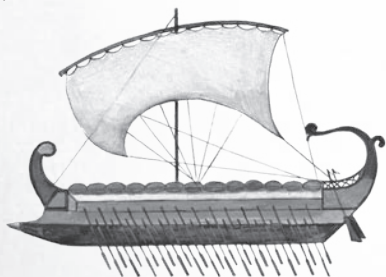
Koszt rekrutacji:	5 Talentów
Siła ataku:	7 i więcej (7+)
Ruch:	8 pól morskich

Zasada specjalna: Transport morski.

Każda jednostka morska może zabrać na pokład 2 dowolne jednostki lądowe i/lub dowolną ilość wodzów/generałów.

Zasada specjalna: Piechota morska.

Każda jednostka piechoty (dowolnej) staje się jednocześnie piechotą morską i zwiększa efektywność jednostki okrętów w bitwie morskiej dodając +1 do rzutu na trafienie. Zatem, przy 2 jednostkach piechoty na okręcie trafia on na 5+.



1.2.8 Żetony Wodzów

Żetony wodzów reprezentują obecnych w rozgrywce najważniejszych wodzów i władców oraz ich sztaby.

Każdy z wodzów posiada następujące współczynniki:

Dowodzenie – ilość ponownych, nieudanych rzutów na trafienie, jakie może wykonać gracz w każdej rundzie bitwy. Współczynnik jest widoczny na żetonie wodza oraz jego karcie.

A – czyli wódz Aktywny. 'A' oznacza możliwość aktywacji armii bez konieczności wydawania Punktów Inicjatywy. Symbol jest widoczny na żetonie wodza oraz jego karcie.

Wodzowie nie mogą być rekrutowani. Trafiają oni pod kontrolę graczy na początku gry zgodnie ze scenariuszem lub poprzez zagranie odpowiedniej karty wydarzeń.

Więcej na temat wpływu wodzów na walkę w rozdziale o bitwach.

1.2.9 Żetony kontroli

Żetony kontroli służą do oznaczania stanu posiadania poszczególnych graczy w przypadku zajęcia należącego do wrogiej nacji miasta. Żeton kładzie się wtedy na mapie, na miejscu zajętego miasta.

1.2.10 Żetony Inicjatywy

Żetony inicjatywy reprezentują ilość Punktów Inicjatywy (PI), jaką w danym momencie posiada gracz. Ilość posiadanych przez gracza żetonów inicjatywy jest jawna.

1.2.11 Żetony waluty: Talentów

Żetony złota reprezentują ilość Talentów Złota, jaką w danym momencie posiada gracz. Ilość posiadanych przez gracza Talentów Złota nie jest jawna i gracz nie ma obowiązku jej ujawniania.

1.2.12 Żetony Punktów Zwycięstwa

Żetony Punktów Zwycięstwa reprezentują ilość punktów zwycięstwa, jaką w danym momencie posiada gracz. Ilość posiadanych przez gracza Punktów Zwycięstwa nie jest jawna i gracz ma obowiązek jej ujawnienie jedynie graczowi kontrolującemu tą samą nację (tj. Kartagińczyk – Kartagińczykowi a Rzymianin – Rzymianinowi).

1.2.13 Żetony polityczne

Żetony polityczne służą do oznaczania nastawienia, jakie w danej chwili przejawia państwo w stosunku do dwóch głównych walczących potęg. Żetony polityczne przesuwane są na torze politycznym wskutek podejmowanych przez Kartaginę i Rzym akcji politycznych oraz zagrywanych kart.



1.2.14 Żetony nastawienia Galów

Żetony nastawienia Galów reprezentują nastroje, jakie panują wśród plemion galijskich na danym terytorium. Należy pamiętać, iż plemię galijskie, które jest przychylne Rzymowi jest jednocześnie nieprzychylne Kartaginie. Sojusznicy zaś Kartaginy są automatycznie wrogami Rzymu. Jeśli na terytorium danego państwa nie znajduje się żaden żeton oznacza to, że plemię jest neutralne.

1.2.15 Żetony kolejności

Żetony kolejności z numerami od 1 do 5 są rozdawane graczom na początku każdego etapu, po ustaleniu kolejności gry na podstawie posiadanych punktów inicjatywy. Gra toczy się w porządku określonym przez posiadane przez graczy żetony kolejności.

1.3 Karty

Karty podobnie jak inne elementy gry przynależą zawsze do jednej z występujących w grze nacji i są oznaczone jej godłem i kolorem.

1.3.1 Karty wydarzeń



Przykładowa karta wydarzeń z talii Kartaginy.

Karty wydarzeń mogą zostać zagrane na 4 różne sposoby, ale zagrywa się je tylko na jeden, wybrany przez Gracza, sposób. Po zagraniu karty w dowolny sposób, jest ona odkładana na stos zużytych kart.

1. Punkty Inicjatywy (PI) – ilość punktów inicjatywy uzyskana, gdy karta została zagrana dla zwiększenia puli inicjatywy. Ilość PI, jaką można uzyskać za zagranie karty dla inicjatywy widoczna jest w prawym górnym rogu karty.

2. Treść wydarzenia, zagrane jako akcja gracza, którego efekt jest wprowadzany w życie natychmiast po zagraniu. Treść wydarzenia opisana jest w górnej części karty tuż pod jej tytułem.

3. Złoto – ilość Talentów, jaką gracz dodaje do swojego skarbcza, gdy karta została zagrana w ten sposób. Ilość złota, jakie można uzyskać za zagranie karty dla złota, widoczna jest w lewym górnym rogu karty.

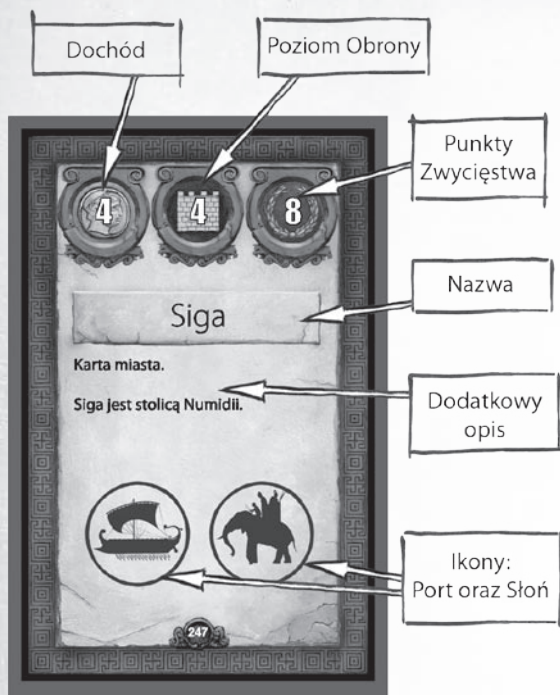
4. Treść efektu – efekty mogą zostać zagrywane w dowolnym momencie gry (nawet, jeśli gracz już oznajmił 'pas') i nie są traktowane jako akcja gracza. Treść efektu opisana jest w dolnej części karty. Rezultaty zagrania efektu, wchodzą w życie niezwłocznie po jego zagraniu, jeśli przeciwnik „w odpowiedzi” nie zagrał efektu, mającego wpływ na jego działanie.

Oprócz powyższych informacji na karcie zaznaczona jest jej nazwa oraz numer. O przynależności karty do konkretnej nacji informuje nas logo nacji zamieszczone na rewersie karty oraz nad tytułem wydarzenia w talii wydarzeń.

Karty, przy których w nazwach wydarzeń widnieje gwiazdka, są jednorazowe i po zagraniu jako wydarzenie, natychmiast usuwane na stałe z gry.

Gdy zabraknie kart, które gracz mógłby dobrać, należy przetasować stos kart odrzuconych, który od tego momentu stanowić będzie nowa talię.

1.3.2 Karty miast



Przykładowa karta miasta.

Karty miast reprezentują znajdujące się na planszy miasta. Posiadanie przez gracza karty danego miasta wskazuje, że jest ono pod jego kontrolą.

Na karcie miasta widoczne są 3 symbole:

Moneta – liczba na ikonie monety jest odzwierciedleniem potęgi ekonomicznej miasta i oznacza generowany przez miasto dochód w Talentach złota. Ponadto informuje o maksymalnej liczbie jednostek wojskowych, jakie mogą być w danym mieście jednorazowo rekrutowane.

Tarcza – liczba na tarczy oznacza poziom obrony miasta.

Liście laurowe – liczba oznacza ilość Punktów Zwycięstwa otrzymywanych za zdobycie miasta.

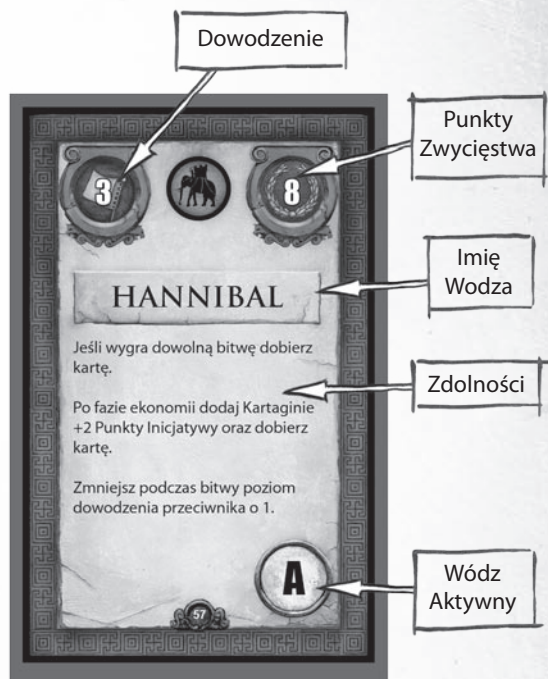
Na karcie miast dodatkowo mogą zostać umieszczone następujące symbole:

Port – miasto posiada port. Można w tym mieście budować okręty wojenne.

Słonie – można w tym mieście rekrutować jednostki słońi.

1.3.3 Karty wodzów

Karty wodzów reprezentują historyczne postaci, kluczowych dowódców, którzy brali udział w zmaganiach w trakcie II wojny punickiej. Na karcie wodza oprócz powtórzenia jego współczynników podanych na żetonie wodza, opisane są także zasady specjalne związane z obecnością wodza w grze oraz ilość Punktów Zwycięstwa przyznawaną przeciwnikowi za wyeliminowanie tego wodza.



Przykładowa karta wodza.

1.4 Kości do gry

W grze używane są wyłącznie kości dziesięciościenne. Liczba 0 na kości oznaczają 10. W instrukcji i kartach stosuje się następujące skróty:

Rzut 1k10 – rzut jedną kością dziesięciościenną.

8+ - aby uzyskać sukces należy wyrzucić 8 lub więcej, tzn. 8,9 oraz 10. Rzuty poniżej 8 oznaczają niepowodzenie.

Przerzut – ponowny rzut po nieudanym rzucie kostką. Uwaga! Obowiązuje wynik po przerzucie. Przerzutu można dokonać tylko 1 raz.



II. Przygotowanie do gry

Zanim gracze pogrążą się w wirze walki, konieczne jest dokonanie szeregu czynności przygotowawczych. Proponujemy, aby gracze dokonali ich w przedstawionej poniżej kolejności:

1. Wybór scenariusza. Gra zawiera 3 scenariusze historyczne oraz 1 scenariusz alternatywny oparty na założeniu „co by było gdyby”. Wybierając scenariusz gracze winni się kierować ilością posiadanego czasu, liczbą graczy chętnych do gry, oraz przede wszystkim własnymi zainteresowaniami. Początkującym graczom polecamy rozpoczęcie zabawy od rozegrania scenariusza wprowadzającego. Umożliwi im on zapoznanie się z podstawowymi mechanizmami gry w praktyce.

2. Wybór nacji i podział stref wpływów. Gracze winni „podzielić” się rolami i ustalić, kto kim będzie grał oraz ustalić strefy wpływów w ramach zespołów. Początkującym graczom sugerujemy oprzeć się na podziale stref wpływów zaproponowanym przez autorów.

3. Rozmieszczenie armii, flot i wódzów zgodnie z założeniami scenariusza. W stolicach państw, które nie są w sojuszu ustawia się po 2 jednostki ciężkiej piechoty.

4. Ustawienie żetonów nastawienia Galów na odpowiednich plemionach galijskich zgodnie ze scenariuszem.

5. Ustawienie państw na torze politycznym zgodnie ze scenariuszem.

6. Przydzielenie graczom odpowiedniej ilości startowych Punktów Inicjatywy oraz Talentów złota.

7. Ustawienie na planszy sześciu talii kart w miejscach oznaczonych symbolami nacji. Stosy niewykorzystanych żetonów oraz „bank” układamy obok planszy.

Po zakończeniu opisanych powyżej czynności można rozpocząć rozgrywkę.

III. Przebieg rozgrywki

Każdy etap jest podzielony na następujące fazy:

- 1. Dobranie kart**
- 2. Losowanie konsulów rzymskich (raz na rok)**
- 3. Inicjatywa**
- 4. Akcje**
- 5. Rozstrzygnięcie oblężenia**
- 6. Ekonomia**
- 7. Przesunięcie żetonu Etapu**



3.1 Dobieranie kart

Gracze dobierają bazowo po 2 karty oraz plus jedną z talii każdego sprzymierzonego państwa.

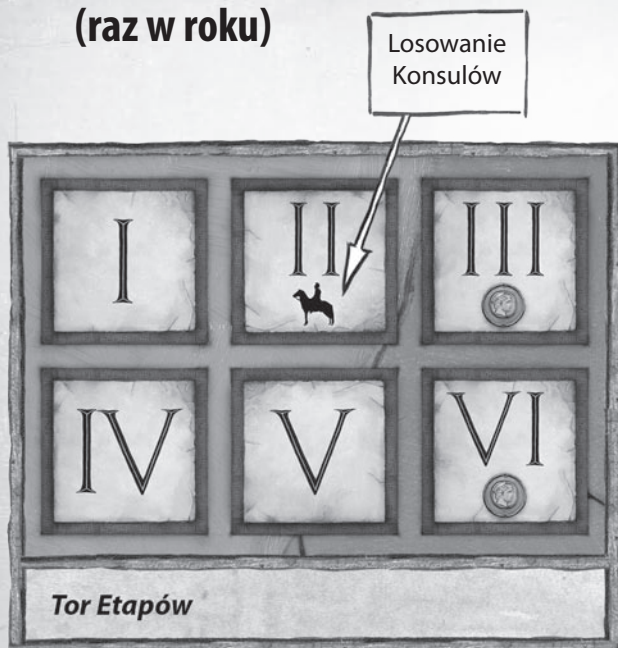
Przykład 1:

Gracz A kieruje Rzymem i nie ma żadnego sojusznika. Dobiera on zatem tylko bazowe 2 karty z talii Rzymu. Kartagina jest kierowana przez gracza B i ma 2 sprzymierzeńców: Massylię i Macedonię. Gracz B dobiera w sumie 4 karty: 2 karty z talii Kartaginy, 1 z talii Massylii, oraz 1 z talii Macedonii.

W grze obowiązuje limit kart na ręce. Gracz nie może mieć w żadnym momencie więcej niż 7 kart na ręce. Jeśli dobierze więcej niż 7 kart, taką „nadwyżkę” musi natychmiast odrzucić na stos zużytych kart, przy czym sam decyduje, które karty odrzuca.



3.2 Losowanie konsulów rzymskich (raz w roku)



Na początku gry (jeśli nie jest to określone w scenariuszu) oraz w drugim etapie każdego roku (patrz rysunek wyżej) gracze kierujący Rzymem losują konsulów wybranych przez senat na dany rok. W tym celu wybierają dwie losowe karty spośród wszystkich dostępnych konsulów rzymskich. Wylosowanych konsulów umieszcza się w miejscu, w którym przebywali dotychczasowi konsulowie lub w Rzymie. Na początku gry wylosowanych konsulów gracz Rzymu umieszcza w armiach wg scenariusza.

Gracz musi wylosować niezwłocznie nowego konsula, jeśli jego poprzednik zginął podczas walki. Kartę „martwego”, imiennego konsula (np.: Scipio Africanus), należy usunąć na stałe z gry. Karty konsulów bez imienia (Konsul I – VI) wracają do puli kart konsulów i można je jeszcze wykorzystać w grze. Wylosowanego konsula umieszcza się w Rzymie.

3.3 Inicjatywa graczy

Punkty Inicjatywy (PI) zdobywa się przede wszystkim zagrywając karty. Sama Inicjatywa określa dwa aspekty w grze:

- Kolejność ruchów
- Potencjał dowódczy i polityczny

W tej fazie gracze ujawniają posiadane Punkty Inicjatywy (jeśli jakieś mają) i na tej podstawie

określają kolejność ruchów w tym etapie. Ustalona kolejność obowiązuje przez cały etap, niezależnie od tego, że ilość PI każdego z gracza będzie się zmieniać w trakcie etapu. Jeśli gracze posiadają tę samą ilość punktów inicjatywy, określają kolejność rzutami kostką. Po określeniu Inicjatywy gracze otrzymują żetony kolejności.

Przykład 2:

Gracz A (Rzym) ma 3 PI, gracz B (Rzym) ma 2 PI, gracz C (Kartagina) ma 1 PI a gracz D (Kartagina) ma również 1 PI. Gracze C i D rzucają kostką. Wyższy rezultat ma gracz D. Kolejność ruchów w etapie jest, więc następująca: A, B, D, C.

3.4 Akcje graczy

W tej fazie gracze wykonują po jednej akcji w kolejności określonej przez Inicjatywę. Gdy gracz wykonał już swoją akcję, kolejka przechodzi na następnego w kolejności i tak dalej. Jeśli wszyscy gracze zagrali akcję, kolejka wraca do gracza pierwszego. Jeśli któryś z graczy nie może (lub nie chce) już wykonywać żadnej akcji, kończy swój etap (oznajmia to innym graczom mówiąc 'pas') i odwraca żeton kolejności. Gracz, który spasował, nie może podejmować żadnych akcji w tym etapie (może jedynie zagrywać karty jako efekty). Etap trwa, aż do oznajmienia 'pas' przez wszystkich graczy.

Poniżej możliwe akcje:

3.4.1 Zagranie karty dla Inicjatywy

Zagranie karty dla inicjatywy polega na dodaniu do puli Punktów Inicjatywy gracza ilości Punktów Inicjatywy, jaka została określona na zagranej karcie. Punkty Inicjatywy oznacza się żetonami inicjatywy.

3.4.2 Zagranie karty dla złota

Zagranie karty dla złota polega na dodaniu do skarbcza gracza takiej ilości Talentów złota, jaka została określona na zagranej karcie. Ilość Talentów złota w skarbcu oznacza się żetonami i jest ona utajniona.



3.4.3 Zagranie karty jako Wydarzenia

Zagranie karty jako Wydarzenia polega na natychmiastowym wprowadzeniu w życie wydarzenia opisanego na tej karcie.

Uwaga! Gdy dana nacja jest już w sojuszu, nie można zagrać karty przesuwającej tę nację o jedno pole na torze politycznym. Analogicznie, gdy dany wódz już jest obecny na planszy, nie można zagrać wydarzenia, które wprowadza go do gry.

3.4.4 Aktywacja armii

Gracz może aktywować jedną lub więcej ze swoich armii, płacąc za to odpowiednią ilość Punktów Inicjatywy.

3.4.5 Akcja polityczna

Gracz może przesunąć na torze politycznym dowolne państwo neutralne, które nie jest w sojuszu z żadną stroną. W tym celu płaci 2 PI oraz 10 Talentów i przesuwa żeton tego państwa na torze politycznym o 1 pole w swoją stronę.

3.4.6. Przekazanie armii

Gracz może przekazać armię z wodzem (wodzami) innemu graczowi. W tym celu musi zapłacić 1 Punkt Inicjatywy. Jeśli wodzowie mają karty, zostają one również przekazane razem z jednostkami.

3.4.7. Pas

Gracz kończy turę i deklaruje, że nie chce już wykonywać żadnych akcji.

Przykład 2:

Gracze z przykładu 2 wykonują swoje akcje po kolei: Gracz A rusza się armią i wydaje na ten cel 1 PI. Gracz B wykonuje akcję polityczną płacąc 2 PI oraz 10 Talentów złota. Gracz C zagrywa kartę jako Inicjatywę dodając 2 PI z karty do swojej inicjatywy (teraz ma już 3 PI, ponieważ zaczynał turę z 1 PI). Gracz D nie wykonuje żadnej akcji i oznajmia „pas”. Rozpoczyna się nowa runda, ale już bez gracza D, który „spasował”. Kolejność następnej rundy będzie, więc następująca: A (2 PI), B (0 PI), C (3 PI).

IV. Ruchy armii

4.1 Zasady ogólne

Na początku każdego etapu wszystkie żetony jednostek wojskowych (w tym okrętów) są odwracane awerssem do góry. Po zakończonym ruchu, górny żeton na stosie armii odwraca się, aby oznaczyć, że armia ta już się w tej turze poruszała i nie może zrobić tego ponownie.

W danym regionie może przebywać więcej niż 1 armia danego gracza. Armie jednego gracza mogą być dowolnie łączone i dzielone. Jeśli w wyniku rekrutacji w mieście regionu powstały nowe jednostki mogą one - ale nie muszą zostać włączone do stacjonującej tam armii lub zostają umieszczone obok, tworząc kolejną armię.



4.2 Aktywacja i ruchy armii

Aktywacji podlegają wyłącznie regiony.

Aktywacja jednego regionu kosztuje 1 Punkt Inicjatywy. Kluczowi wodzowie pozwalają jednak aktywować regiony, w których stacjonują „za darmo”, bez konieczności wydawania punktów Inicjatywy. Tacy wodzowie określani są jako „aktywni” i mają symbol 'A' na reprezentujących ich żetonach i kartach.

Region może być aktywowany dowolną ilość razy w etapie.

Jednostka może być aktywowana tylko 1 raz w ciągu etapu.

Tylko armia, która stacjonuje na regionie, który został aktywowany, może się poruszyć. Aktywacja regionu to nic innego jak wydanie przez wodza rozkazów dla jednostek tam stacjonujących.



Generalną zasadą dotyczącą poruszania się jest to, że dozwolone są jedynie poniższe rodzaje ruchów:

- Z jednego regionu do kilku innych regionów
- Z kilku regionów dokładnie do jednego regionu
- Z kilku do kilku regionów, jeśli wykonuje ruch flotą i wykonuje załadunek i/lub desant

Wszystkie inne kombinacje ruchów, które nie pozostają w zgodności z powyższą zasadą nie są dozwolone.

W aktywowanym regionie gracz może poruszyć się tylko częścią jednostek z tego regionu. Jednostki, które nie zostały poruszone, pozostają nieaktywowane, na tym regionie. Można aktywować w następnej akcji, płacąc za nie normalnie PI.

W czasie jednej akcji gracza istnieje możliwość wydania rozkazów jednostkom stacjonującym na terenie więcej niż jednego regionu. Jest to możliwe wyłącznie w sytuacji, gdy gracz zadeklaruje, że wszystkie aktywowane jednostki zakończą ruch na tym samym polu. Oczywiście za każdy aktywowany region gracz musi zapłacić PI, chyba że aktywuje region, na którym stacjonuje wódz aktywny. Powyższa uwaga dotyczy również armii sojusznicznych (patrz: Gra wieloosobowa).

Przykład 4:

Gracz aktywuje armie A, B i C od razu, gdyż oświadcza, że kończą ruch na tym samym polu. Armia C ma wodza mającego symbol A, więc aktywacja jej, nie kosztuje punktów Inicjatywy. Gracz musi zatem zapłacić 2 Punkty Inicjatywy za armie A i B i rusza wszystkie trzy armie na to samo pole.

Porada autora!

Poruszanie dużymi stosikami żetonów jednostek może być nieco uciążliwe. Gracze mogą umieszczać jednostki na kartach wodzów a na planszy pozostawiać tylko żeton wodza. Poruszane na mapie będą jedynie żetony tych wodzów.

Poruszająca się armia może zostać podzielona na dowolną ilość mniejszych jednostek, które mogą zakończyć ruch na różnych polach.

Dozwolone jest aktywowanie regionu bez wykonywania jakichkolwiek akcji stacjonującymi na nim jednostkami. W takim wypadku kolejka po prostu przechodzi na następnego gracza. Taka akcja wymaga jednak normalnego wydatkowania 1 PI.

Gdy poruszająca się armia spotka na swojej drodze wrogą armię, **natychmiast** rozgrywana jest bitwa. Po wygraniu bitwy armia może się poruszać dalej, jeśli ma jeszcze punkty ruchu.

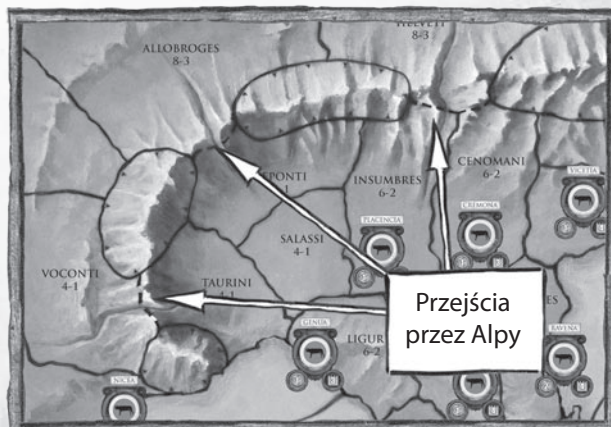
Jeśli na jedno pole wchodzi dwie armie z różnych pól i dochodzi do walki, rozgrywana jest jedna bitwa połączonymi wojskami.



4.3 Przejście przez Alpy

Przejścia przez Alpy oznaczone są na mapie linią przerywaną. Z racji ciężkich warunków terenowych i klimatycznych przejście przez Alpy wiązało się z ryzykiem poniesienia znacznych strat. Aby to odzwierciedlić, każdy gracz, który zdecyduje się na poniesienie takiego ryzyka, wykonuje rzut 1K10 za każdą jednostkę w pokonującej góry armii. Jeśli na kości wypadnie 8 i więcej, jednostka ginie.

Po przejściu na drugą stronę Alp armia musi natychmiast zakończyć ruch bez względu na ilość posiadanych punktów ruchu.





4.4 Ruchy po polach morskich

Pola morskie oznaczone jaśniejszym kolorem oznaczają wody przybrzeżne. Pola morskie oznaczone ciemniejszym kolorem z symbolem tonącego statku, oznaczają pełne morze.

Flota na morzu może się poruszyć, gdy gracz aktywuje obszar morski, na którym ona się znajduje, lub lądowy, jeśli flota stacjonuje w porcie. Oznacza to, że gracz aktywując region lądowy zawierający miasto portowe ze stacjonującą w nim flotą, może poruszyć jednocześnie armię lądową z tego regionu oraz flotę.

Floty mogą się poruszać z prędkością maksymalną 8 pól morskich na turę. Jeśli zakończą ruch na polu z portem, gracz powinien zadeklarować czy kończy ruch w porcie, czy pozostaje na morzu i odpowiednio umieścić żetony floty (na polu morskim lub w mieście).

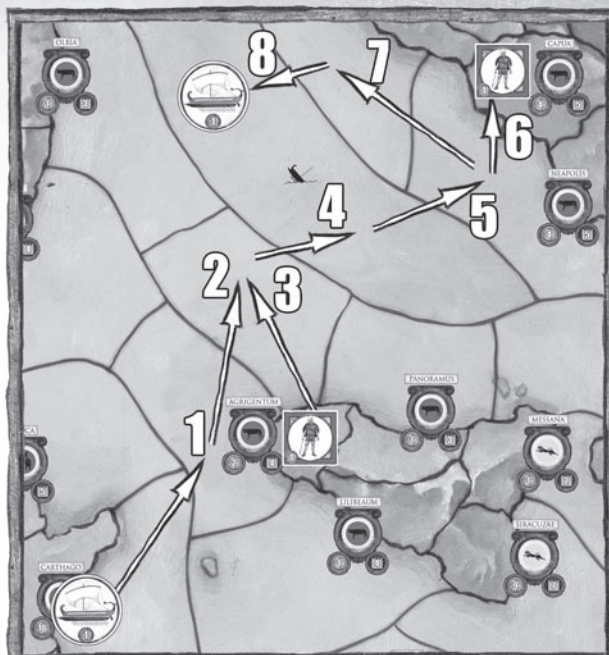
Załadunek oraz wyładunek wojska liczy się jako wydatkowanie 1 punktu ruchu floty. Chcąc załadować jednostki lądowe na pokłady okrętów gracz musi je aktywować (zapłacić za nie PI). Flota, na którą zostały zaokrętowane jednostki lądowe, może kontynuować ruch, aż do wyczerpania limitu punktów ruchu.

Wejście i wyjście z portu nie kosztuje żadnych punktów ruchu.

Jednostki wyładowane na ląd są traktowane jako już aktywowane i nie mogą wykonać już żadnej akcji w tej turze (należy je odwrócić).

Flota stacjonująca w porcie nie może być atakowana przez wrogą flotę. Gdy miasto z portem zostanie zdobyte, stacjonujące tam okręty są zniszczone. Zapewne obrońcy spaliliby je, aby nie dostały się w ręce wroga.

Gdy poruszająca się flota spotka na swojej drodze wrogą flotę, natychmiast rozgrywana jest bitwa morska. Jeśli gracz zwyciężył, może ruszać się dalej (w tym np. atakować dalej flotę, która uszła z bitwy) aż do wyczerpania wszystkich 8 punktów ruchu.



Przykład 5

Gracz chce przesłać oddział piechoty z Sycylii do regionu Capua. W tym celu aktywuje flotę w Cart-hago (płaci 1 Punkt Inicjatywy) i rusza flotę o 2 pola. W ruchu 3 płaci 1 Punkt Inicjatywy i ładuje oddział piechoty z Sycylii na okręt. Następnie pod-pływa w ruchach 4 i 5 do brzegów Italii. W ruchu 6 następuje wyładunek piechoty. Uwaga! Oddział piechoty jest już zaktywowany i nie może się ru-szać w tym etapie. Okręt kończy ruch na otwartym morzu wykorzystując wszystkie swoje 8 punktów ruchu. Powyżej ilustracja tego ruchu.

V. Bitwy

5.1 Zasady ogólne

Bitwa jest rozgrywana, kiedy w dowolnym momen-cie etapu dojdzie do spotkania wrogich sobie armii lub flot na tym samym polu.

Przyjmuje się, że gracz stojący na polu jest bronią-cym się a wchodzącym na to pole – atakującym.

Bitwy trwają aż do momentu, gdy jeden z uczestników zostanie całkowicie wyeliminowany lub zarządzi odwrót. W drugim przypadku kawale-ria zwycięskiej strony może przeprowadzić pościg.



Jeśli armia składa się wyłącznie z kawalerii, odznacza się olbrzymią ruchliwością i może od razu rozpocząć odwrót i do bitwy nie dochodzi. Jednakże strona zwycięska może przeprowadzić pościg swoją kawalerią, jeżeli taką posiada.

5.2 Faza efektów przed bitwą

Przed bitwą obie strony mogą zagrywać na przemian specjalne efekty bitewne, które mają im ułatwić osiągnięcie zwycięstwa. Może to być zaskakujący atak przed rozpoczęciem bitwy lub zajęcie dogodnego terenu. Jako pierwszy prawo zagrania efektu przed bitwą ma gracz broniący się.

5.3 Fazy rund walki

Bitwa rozgrywana jest w rundach. Każda runda składa się z symultanicznych (równoczesnych) ataków poszczególnych rodzajów wojsk:

- 1) Atak jednostek lekkiej piechoty
- 2) Atak kawalerii oraz słońi
- 3) Atak piechoty ciężkiej i galijskiej

Straty zadawane są w każdym ataku osobno, więc jako pierwsza zadaje je lekka piechota, a po odjęciu strat przez obie strony, atakują pozostałe formacje.

Po każdej rundzie (ataku wszystkich formacji) gracze deklarują czy chcą kontynuować walkę, czy też się wycofać. Decyzję o wycofaniu się podejmuje jako pierwszy obrońca.

5.4 Odwrót

Atakujący wykonuje odwrót na pole, z którego zaatakował przeciwnika.

Broniący się, nie może wykonać odwrotu na terytorium, z którego został zaatakowany. Po za tym wykonuje odwrót na inne, niezajęte przez przeciwnika pole lub do miasta w tym regionie. Pamiętajmy o maksymalnej ilości wojsk w mieście.

Jeśli armia nie ma gdzie się wycofać, jest eliminowana (PZ przyznaje się normalnie).

Odwrotu nie można wykonywać na okręty, nawet jeśli stacjonują w porcie regionu, w którym toczona była bitwa.

5.5 Straty

Straty w bitwie zadawane są symultanicznie, czyli wyeliminowane jednostki zdejmują się z planszy dopiero po tym, jak obydwie strony zakończą swoje rzuty. Dla porządku ustala się, że pierwszy wykonuje rzuty na trafienie gracz atakujący.

Jednostka zadaje straty, jeśli zostanie wyrzucony na kostce K10 wynik większy bądź równy jej sile ataku. Poniższa tabela przedstawia szanse zadania strat przez poszczególne rodzaje jednostek:

Jednostka	Siła ataku
Lekka piechota	9+
Ciężka piechota	7+
Kawaleria	8+
Słonie	Automatycznie
Piechota galijska	8+
Kawaleria galijska	8+
Okręty*	7+

Tabela 1. Szansa zadania strat

* Okręt dostaje modyfikator +1 za jednostki dowolnej piechoty na nim zaokrętowane (maksymalnie dwie). Patrz bitwy morskie.

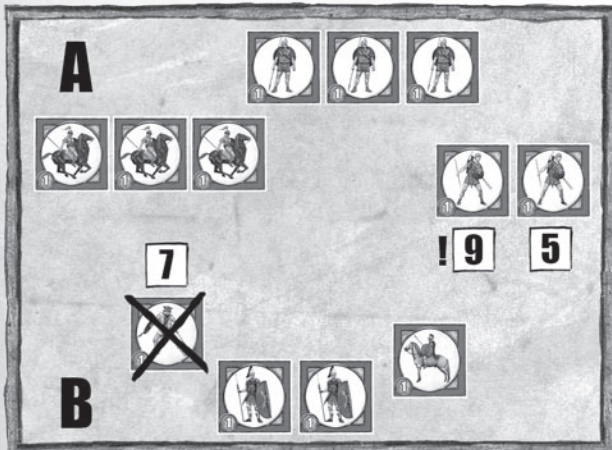
Jeśli wystąpiło trafienie na 10, określane jako krytyczne (wyrzucono liczbę 0 kostką K10) atakujący wybiera, którą jednostkę przeciwnika należy przeznaczyć na straty. W każdym innym przypadku to gracz ponoszący straty wybiera, którą spośród swoich jednostek eliminuje.

W przypadku, gdy rozgrywana jest bitwa, w której jednostki składają się z różnych armii (np. armia dwóch graczy tej samej strony albo armia jednego gracza i armia zbrojnego oporu Galów), straty należy rozliczać osobno, ale z zachowaniem zasad ogólnych, tzn. przy trafieniu na 10 atakujący wybiera, którą jednostkę eliminuje.

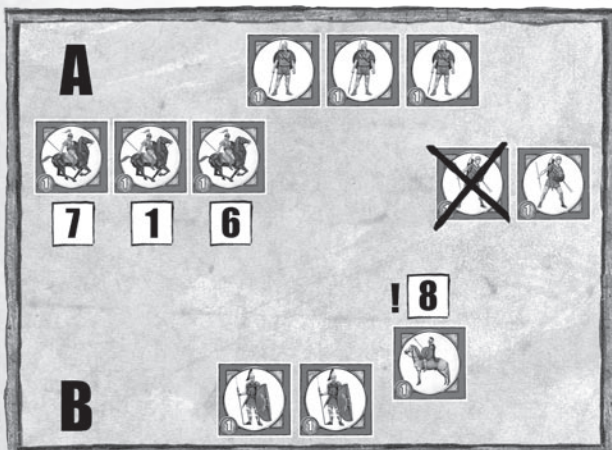


Przykład 6:

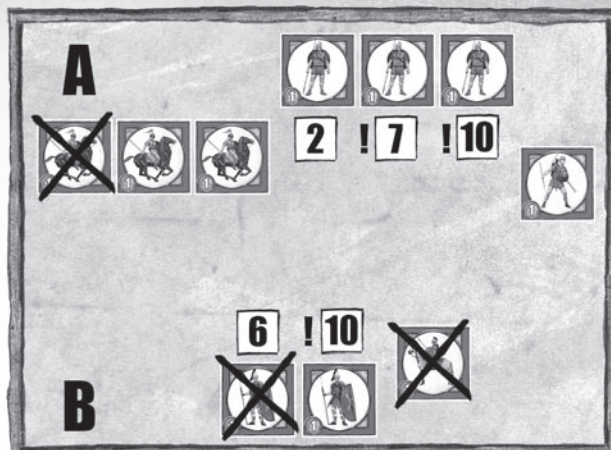
Gracz A z armią liczącą 2 jednostki lekkiej piechoty, 3 piechoty i 3 kawalerii atakuje gracza B dysponującego armią złożoną z 1 jednostki lekkiej piechoty, 2 piechoty i 1 kawalerii.



Następuje faza lekkiej piechoty (rysunek powyżej) i gracz A rzuca na trafienie lekką piechotę. Lekka piechota wyrzuca 5 i 9, a więc uzyskuje jeden sukces. Gracz B wyznacza swoją lekką piechotę na straty. Jego lekka piechota wyrzuca 7, więc nie uzyskuje trafienia. Zatem tylko gracz B zdejmuje straconą jednostkę.



Następuje faza walki kawalerii i słońi. Ponieważ nie ma w bitwie słońi, atakują wyłącznie jednostki kawalerii. Kawaleria atakującego rzuca 7,1,6, a więc nie ma trafienia. Gracz B wyrzuca 8, a więc uzyskuje jedno trafienie. Gracz A wybiera na straty jednostkę lekkiej piechoty.



Następuje faza walki ciężkiej piechoty. Piechota gracza A wyrzuca 2,7 i 10. Ponieważ było trafienie na 10, gracz A wybiera jednostkę przeciwnika na straty i decyduje się na jego kawalerię. Rezultatem drugiego trafienia będzie zatem piechota. Do rzutów przystępuje gracz B. Jego piechota wyrzuca 10 i 6. Gracz B wybiera na straty kawalerię gracza A. Kończy się runda.



Gracz A ma teraz 1 jednostkę lekkiej piechoty, 3 ciężkiej piechoty i 2 kawalerii. Gracz B dysponuje zaledwie jedną jednostką piechoty i decyduje się na odwrót. Gracz A przystępuje do pościgu i rzuca na trafienie kawalerią. Wyrzuca 8 i 4. Ostatnia jednostka gracza B zostaje zatem wyeliminowana. Gracz A nie uzyskuje PZ, bo nie wyeliminował minimum 5 jednostek przeciwnika, tylko 4 (patrz dalej: Punkty Zwycięstwa).

5.6 Wodzowie

Podczas bitwy żetony wodzów umieszczane są obok walczących armii. Podczas walki, każdy z graczy może przeznaczyć swoje punkty dowodzenia wodzów na wykonanie ponownych rzutów w przypadku nieudanych trafień. Jeden punkt dowodzenia umożliwia wykonanie jednego nieudanego przerzutu nieudanych trafień. Wartość punktów dowodzenia widoczna jest na karcie oraz żetonie wodza. Jeden rzut kością można przetrzucić tylko 1 raz. Jeśli gracz wykorzystał całe dowodzenie wodza w tej rundzie walki, powinien odwrócić jego żeton, aby oznaczyć ten fakt. Zasady specjalne odnoszące się do tego wodza obowiązują nadal.

Przykład 7

W przykładzie 6 gracz A dysponuje dowódcą z dowodzeniem 2. Zdecydował się użyć jego dowodzenia do przerzutów nieudanych trafień piechoty oraz kawalerii (po jednym). Załóżmy, że przetrzucony rzut piechotą wynosi 8, a kawalerii 5. Gracz A, uzyskalby zatem dodatkowe trafienie i do pościgu by nie doszło, bo wszystkie jednostki przeciwnika zostałyby wyeliminowane w pierwszej rundzie bitwy.

Żetony wodzów odwracane są z powrotem na początku kolejnej rundy walki przed atakiem lekkiej piechoty i można ponownie wykorzystywać ich dowodzenie. W grze nie ma osobnego żetonu przedstawiającego aktualnie wykorzystane dowodzenie wodza. Oznacza się przekręcając na bok żeton wodza (patrz przykład poniżej). Gdy już wykorzystane całe swoje dowodzenie jego żeton jest odwracany.



Dwa
Dowodzenia



Jedno
Dowodzenie



Brak Dowodzenia
(żeton odwrócony)

Dowodzenia nie wykorzystuje się przy pościgu i atakach specjalnych wynikających z zagranych kart.

Wodzowie są wyeliminowani w momencie, gdy wyeliminowane są wszystkie jednostki w armii.

Wodzowie nie są jednostkami i nie mogą być aktywowani i poruszani samodzielnie. Jeśli na terytorium znajdzie się sam wódz oraz przynajmniej jedna jednostka przeciwnika, automatycznie wódz jest wyeliminowany.

5.7 Zagrywanie efektów

Zagrywać efekty bitewne mogą dowolni gracze, niekoniecznie posiadający jednostki biorące udział w bitwie.

Zagrywać efekty mogą również gracze, którzy spasowali.

Część efektów działa przed rozpoczęciem bitwy, jeszcze przed rozpoczęciem rzutów na trafienie. Należy je oczywiście zagrywać jako pierwsze.

Zagrywanie efektów odbywa się na zmianę, przy czym pierwszeństwo ma gracz broniący się.

Może zdarzyć się, że gracze zgrywają efekt „w odpowiedzi” na wcześniej zagrany, mogący zmienić lub wręcz zniwelować jego działanie. Efekt wcielany jest w życie, gdy taka sekwencja się zakończy i przeciwnicy nie zagrywają już efektu mogącego zniwelować lub zmienić rezultat efektu wcześniej zagranych.

Przykład 8

Zaczyna się bitwa. Gracz A zagrywa efekt przed bitwą 'Zasadzka', w którym natychmiast wykonuje 4 rzuty na trafienie piechotą. Gracz B zagrywa 'Dogodny teren', w którym niweluje 2 pierwsze trafienia zadane przez przeciwnika w tej rundzie. Gracz A zagrywa teraz „w odpowiedzi” efekt 'Uśmiech bogów', który niweluje efekt zagrany przez przeciwnika. Gracz B oświadcza, że nie zagrywa już efektów. Rezultatem zagranych efektów będzie zatem 'Zasadzka'. Gracz A wykonuje 4 rzuty na trafienie piechotą. Po odjęciu ewentualnych strat rozpoczyna się bitwa.

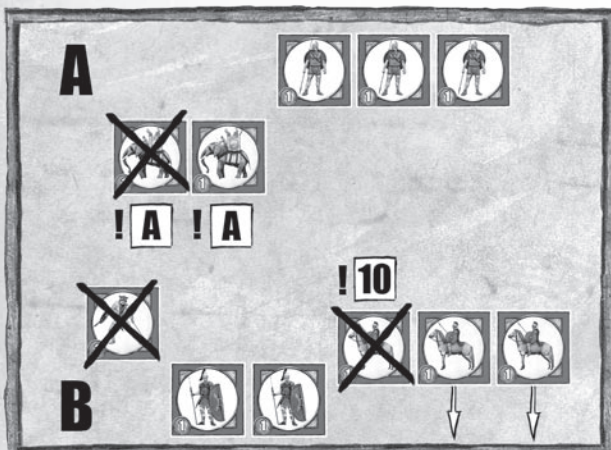


5.8 Słonie

Gra odzwierciedla cechy słoni, stosując wobec nich specjalne zasady (patrz wyżej opis słoni).

Przykład 9

Gracz A atakuje i ma w swojej armii między innymi 2 jednostki słoni. Gracz B ma 3 jednostki kawalerii, 5 jednostek ciężkiej piechoty i 3 lekkiej. Rozgrywana jest bitwa.



Załóżmy, że w fazie walki lekkiej piechoty gracz B nie uzyskał trafień. W fazie kawalerii i słoni gracz B ponosi automatyczne straty 2 jednostek w związku z atakiem słoni (impet słoni). Wybiera na straty: 1 jednostkę lekkiej piechoty oraz 1 kawalerii. Ponieważ w tej rundzie uczestniczą 2 jednostki słoni, gracz B odkłada na bok 2 jednostki swojej kawalerii, które przerażone, uciekają z pola bitwy na czas tej rundy (strach koni). Następnie Gracz B wykonuje atak pozostałą, jedną jednostką kawalerii. Załóżmy, że miał szczęście i wyrzucił 10. Oznajmia, że chce przeznaczyć na straty jedną z jednostek słoni. Po odjęciu strat przystępuje do walki piechota obu stron. Fazę ciężkiej piechoty pomińmy w tym przykładzie. Runda kończy się. Graczowi A pozostała tylko jedna jednostka słoni, zatem spośród dwóch jednostek kawalerii gracza B, które wcześniej uciekły przed słoniami, jedna powraca i bierze udział w walce, druga zaś pozostaje nadal poza polem bitwy.

5.9 Pościg

Gracz, który zmusił przeciwnika do odwrotu, może wykonać pościg wszystkimi jednostkami kawalerii, jakimi dysponuje w zwycięskiej armii (są w grze Efekty, które umożliwiają po zagranii dołączenie do pościgu inne jednostki).

Gracz ścigający wykonuje normalny rzut na trafienie wszystkimi jednostkami wykonującymi pościg.

Wycofujący się ponosi straty zgodnie z zasadami ogólnymi.

W trakcie pościgu nie można korzystać z dowodzenia wodzów. Są jednakże wodzowie, którzy mają zdolności specjalne, które stosuje się przy pościgu.

5.10 Bitwy morskie

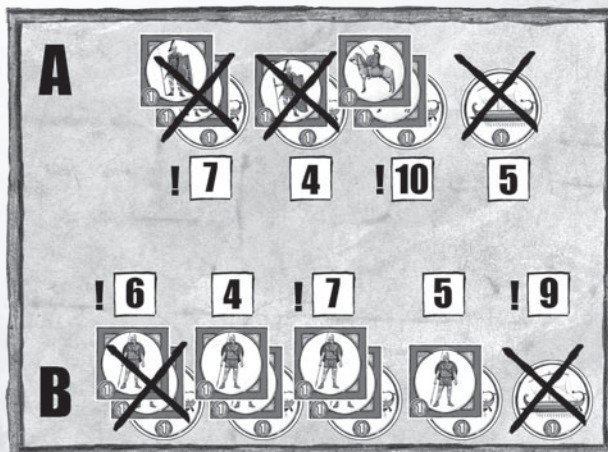
Bitwy morskie rozgrywane są analogicznie do bitew lądowych. Przed bitwą gracze powinni rozstawić jednostki lądowe na poszczególnych okrętach tak, aby było jasne, jakie jednostki lądowe są przewożone na poszczególnych okrętach.

W trakcie bitwy wszystkie okręty trafiają bazowo na 7+. Na każdym okręcie mieszczą się maksymalnie 2 jednostki lądowe. Za każdą jednostkę piechoty (dowolną) obecną na pokładzie okrętu w trakcie bitwy gracz otrzymuje +1 do trafienia tym okrętem. Wpływ dowódców rozstrzygany jest normalnie.

W bitwach morskich nie ma pościgu.

Przykład 10.

Załóżmy, że gracz A transportuje armię drogą morską i zostaje nagle zaatakowany przez Gracza B. Gracz A przewozi 3 jednostki piechoty i 2 kawalerii na 4 okrętach. Gracz B atakuje go flotą złożoną z 5 okrętów z 7 jednostkami piechoty. Gracze ustawiają jednostki na okrętach. Gracz A postanawia zaokrętować 2 jednostki kawalerii na jednym okręcie, 2 piechoty na drugim, 1 piechotę na trzecim a na ostatnim okręcie nie umieszcza żadnych jednostek lądowych. Gracz B przydziela po 2 jednostki piechoty do 3 okrętów oraz pozostałą jedną do kolejnego okrętu, a ostatni okręt pozostawia bez piechoty.





Gracz B rzuca na trafienie (atakujący). Jednostki z piechotą (trafienie na 5+) rzucają: 6, 4 i 7 a więc dwa okręty gracza A idą na dno. Jednostka z jedną piechotą (siła ataku 6+) wyrzuca 5, czyli nie uzyskuje trafienia. Pozostały okręt (trafienie na 7+) wyrzuca 9, więc uzyskuje trafienie. Gracz A przewiduje na straty okręt z podwójną piechotą, chcąc uratować kawalerię. Teraz Gracz A rzuca na trafienie. Rzuca po kolei za okręty: z dwoma piechotami, jedną piechotą, oraz 2 pozostałe. Zaokrętowanie 2 kawalerii nic nie daje, gdyż nie zwiększa to zdolności bojowej okrętów. Wyrzuca po kolei: 7, 4, 10 i 5, uzyskując dwa trafienia. W pierwszym tonie okręt pusty, a w drugim gracz A, ponieważ wyrzucił 10, wybiera okręt z zaokrętowanymi dwoma jednostkami piechoty. Runda dobiega końca. Graczowi A pozostał po bitwie jeden okręt z dwoma kawaleriami i decyduje się na odwrót. Gracz B dysponuje 3 okrętami z 4 jednostkami piechoty. Gracz B otrzymuje +1 PZ gdyż wyeliminował 6 jednostek (3 okręty + 3 jednostki lądowe, zaokrętowanych na nich).

5.11 Punkty Zwycięstwa

Po zakończeniu bitwy i pościgu zwycięska strona uzyskuje punkty zwycięstwa (PZ).

Zwycięzca dodaje +1 PZ, za każde wyeliminowane, podczas bitwy pełne 5 jednostek przeciwnika. Przykładowo eliminacja 6 jednostek skutkuje zdobyciem 1 PZ, a wyeliminowanie 14, zdobyciem 2 PZ.

Okręty liczone są na takich samych zasadach jak jednostki lądowe.

PZ za poległych w walce wodzów dodaje się natychmiast po ich wyeliminowaniu.

VI. Zdobywanie miast

Miasta są podstawą bytu ekonomicznego graczy w trakcie rozgrywki. Ich zdobywanie lub utrata w znacznym stopniu decydują o zwycięstwie w grze.

Miasta można zdobyć na trzy sposoby:

- Szturmem
- Wskutek oblężenia
- Zagrywając wydarzenie

Każde miasto ma oznaczoną siłę prezentującą liczebność i determinację jego stałej załogi. Siła ta odpowiada ilości jednostek ciężkiej piechoty, jaka w mieście stale stacjonuje. Obrona miasta może być dodatkowo wzmocniona poprzez wprowadzenie w obręb murów dodatkowych jednostek wojskowych. Tych dodatkowych obrońców miasta nie może być więcej niż dwukrotny poziom obrony miasta. Jeśli w regionie z miastem jest więcej obrońców, reszta się nie mieści w mieście.

Obronę miasta może wzmocnić wyłącznie piechota wszystkich rodzajów. Inne formacje mogą przebywać w mieście i redukują ilość możliwych do wprowadzenia dodatkowych obrońców, ale nie uczestniczą w walce.

6.1 Szturm miasta

Szturmować miasta mogą wyłącznie jednostki piechoty wszystkich rodzajów. Gracz będąc na polu z miastem może zadeklarować, że przeprowadza szturm, jeśli wydatkuje na ten cel 1 punkt ruchu i wyznaczy dowolną ilość piechoty ze swojej armii do przeprowadzenia szturm. Oznacza to, że stojąc na regionie zawierającym miasto, można wykonać dwukrotnie szturm, ponieważ piechota ma 2 punkty ruchu.

Przed szturmem obrońca ustawia kartę miasta na torze oblężeń, na polu równym poziomowi obrony miasta. Na karcie miasta ustawiane są dodatkowe jednostki obrońców, jeśli w mieście takowe stacjonują.

Atakujący wykonuje atak piechotą, trafiając wyłącznie na 10. Jeśli uzyska trafienie zdejmowany jest żeton dodatkowych jednostki obrońców. Jeśli nie ma dodatkowych obrońców poziom obrony miasta zredukowany jest o 1 (karta miasta przesuwana jest o 1 pole na torze oblężeń). Przy szturmie nie obowiązuje zasada umożliwiająca atakującemu graczowi wybór eliminowanych jednostek obrońcy po wyrzuceniu 10.



Obrońca wykonuje tyle rzutów na trafienie ile wynosi poziom obrony miasta + 1 rzut za każdego dodatkowego obrońcę. Rzuty wykonywane za poziom obrony miasta są traktowane jako ataki ciężkiej piechoty, czyli straty są zadawane na 7+. Dodatkowo obrońcy ulokowani w mieście trafiają normalnie, według swojej siły ataku.

Przy szturmie przerzuty wynikające z obecności dowódców stosuje się normalnie.

Szturm trwa aż do momentu zdobycia miasta (obniżenia poziomu obrony miasta do 0) lub rezygnacji atakującego.

Jeśli w wyniku szturmowania miasto nie zostanie zdobyte, karta miasta pozostaje na torze oblężeń na polu odwzorowującym jej aktualny poziom umocnień (zredukowany wskutek szturmowania). Karta miasta jest zdejmowana z toru oblężeń w momencie, gdy wojska przeciwnika wyjdą z regionu, w obrębie którego znajdowało się szturmowane miasto.

Przykład 11

Poziom obrony miasta wynosi 3. W regionie z miastem stacjonuje armia złożona z 7 jednostek piechoty i 2 kawalerii. Miasto może zatem przyjąć maksymalnie 6 dodatkowych jednostek piechoty do obrony. Gdy gracz B wkroczy do regionu, na którym znajduje się miasto, 1 jednostka piechoty i 2 kawalerii musi przyjąć bitwę, gdyż nie może wycofać się do miasta. Pozostałe 6 jednostek piechoty wycofuje się do miasta, wzmacniając jego obronę. Załóżmy, że jednostki, które nie zmieściły się w mieście, zostały szybko pokonane i gracz B od razu przystępuje do szturmowania. Gracz B posiada 20 jednostek piechoty, 5 lekkiej piechoty oraz dowódców z dowodzeniem o poziomie 5 (5 przerzutów). Atakujący rzuca kośćmi za wszystkie 25 jednostek piechoty, jakie posiada w swojej armii (pamiętajmy także, że ma 5 przerzutów). Załóżmy, że nie miał jednak szczęścia i wyrzucił tylko cztery 10. Następnie broniący rzuca kośćmi 9 razy trafiając, na 7+ (6 za dodatkowych obrońców oraz 3 za poziom obrony miasta) i wyrzuca trzy trafienia, w tym jedno na 10. W skutek szturmowania usuwane są 4 jednostki dodatkowych obrońców z miasta i 3 jednostki atakujące (jedną z nich wyznacza gracz broniący). Karta miasta pozostaje na polu 3 toru oblężeń. Automatycznie atakujący przechodzi w stan oblężenia miasta. Może on podjąć kolejną próbę szturmowania w następnej turze, gdy jego armia będzie dysponowała punktami ruchu.

6.2 Oblężenie

Gracz kończąc ruch na polu z miastem może zadeklarować, że oblega to miasto, jeśli wydatkuje na ten cel 1 punkt ruchu. Karta miasta trafia wtedy na tor oblężeń na pole oznaczone cyfrą równą poziomowi obrony tego miasta. Na karcie kładzione są żetony jednostek dodatkowej obrony (jeśli miasto zostało wzmocnione), ale w liczbie maksymalnie równej dwukrotnemu poziomowi obrony miasta. Na mapie w miejscu miasta kładzie się żeton oznaczający, że miasto jest oblegane.

Aby oblężenie było skuteczne, armia oblegająca musi być cały czas liczniejsza niż obrona miasta (poziom obrony oraz dodatkowi obrońcy).

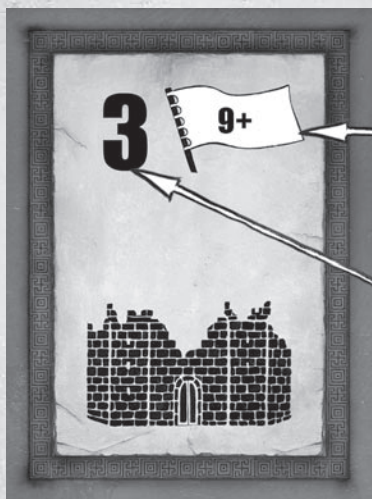
Jeśli oblegane jest miasto z portem i wpłynie do niego flota strony obleganej, uznaje się, że flota dowiozła żywność i wzmocniła morale obrońców. Zwiększa się wtedy poziom obrony obleganego miasta o tyle poziomów, ile wpłynęło okrętów, bez zaokręgowanych jednostek (przyjmuje się, że przewożą zaopatrzenie a nie żołnierzy). Zwiększony w ten sposób poziom obrony nie może przekroczyć poziomu obrony na karcie miasta. Oczywiście mogą wpływać okręty z zaokręgowanymi jednostkami i można takie jednostki włączyć do obrońców miasta.

Oblegać mogą wyłącznie jednostki piechoty (wszystkich rodzajów).

Na końcu każdego etapu poziom obrony miasta spada o 1 poziom, co skutkuje wyeliminowaniem jednej jednostki z obrońców (jeśli są obecni), lub jeśli nie ma już obrońców, przesunięciem o 1 pole karty miasta na torze oblężeń.

Oprócz odejmowaniem punktów obrony miasta, gracz oblegający również musi odjąć jedną jednostkę piechoty prowadzącą oblężenie. Oblężenie jest zatem dość kosztowną operacją, ale nie aż tak ryzykowną jak szturm.

Po odjęciu strat, jeśli karta miasta znajduje się na polu toru oblężeń oznaczonego flagą, wykonuje się rzut 1K10 w celu ustalenia czy oblegane miasto wcześniej się nie podda. Rzut ten symbolizuje nastroje w mieście. Jeśli uzyskany zostanie wynik równy lub wyższy od cyfry zamieszczonej na fladze – miasto poddaje się natychmiast, a jeśli w mieście byli dodatkowi obrońcy, są oni eliminowani.



Szansa na
wcześniejsze
poddanie się

Aktualny
poziom obrony

Przykładowe pole z toru oblężeń

W trakcie oblężenia można podejmować szturm na oblegane miasto.

Nie trzeba aktywować armii, aby kontynuować oblężenie w następnych etapach. Jest ono kontynuowane automatycznie do momentu upadku miasta lub odstąpienia atakującego od oblężenia. Jeśli jednak gracz atakujący zachce przeprowadzić szturm armią oblegającą, to należy ją aktywować.

Jeśli w jakimkolwiek momencie oblężenia siły oblegających będą równe lub mniejsze od aktualnego poziomu obrony miasta, oblężenie jest przerwane, karta miasta jest zdejmowana z toru oblężeń i wraca do właściciela. Może się to zdarzyć wskutek strat w czasie walki lub zagrania kart wydarzeń bądź efektów.

Jeśli armia oblegająca zostanie zaatakowana z zewnątrz, musi podjąć bitwę. Jeśli oblegający ją wygra, ale ilość wojsk równa się lub będzie mniejsza od obrony miasta (poziom obrony + obrońcy), oblężenie uznaje się za zakończone, a karta miasta wraca do właściciela. W takiej bitwie mogą uczestniczyć również jednostki obrońców z miasta (jeśli aktywowano również region z miastem).

W obleganym mieście nie można zagrywać posiłków, rekrutować wojsk, ani uzyskiwać z niego dochodu.

Przykład 12

Gracz B ma w mieście o poziomie obrony 3 dodatkową załogę 2 jednostek piechoty. Gracz A wkracza do regionu z tym miastem i decyduje się na podjęciu oblężenia. Karta miasta, a wraz z 2 żetonami obrońców trafia na tor oblężeń, na pole 3. Atakujący musi posiadać przewagę nad obleganym, więc gracz A zostawia 6 jednostek piechoty do prowadzenia oblężenia (obrona miasta 3 + 2 jednostki dodatkowe, co daje razem 5 poziomu obrony). Przez 2 etapy obydwaj gracze zdejmują po 1 jednej jednostce. W trzecim miesiącu oblegający zdejmuje żeton jednostki, a oblegany przesuwa kartę miasta na pole 2. W następnym etapie karta miasta trafia na pole oznaczone cyfrą 1 a w ostatnim do rąk gracza oblegającego. Miasto zostało zdobyte po 5 etapach oblężenia. Oblegający stracił 5 jednostek i zdobywa miasto pozostającą jedną jednostką. Oczywiście zakładamy, że rzuty na wcześniejsze poddanie się miasta były nieudane.

6.3 Punkty Zwycięstwa

Gracz, który zdobył wrogie miasto, otrzymuje ilość PZ oznaczoną na karcie zdobytego miasta. Należy jednak pamiętać, że za odbicie własnego miasta z rąk nieprzyjaciela nie otrzymuje się PZ. Zamiast tego przeciwnik odejmuje sobie PZ uzyskane wcześniej za zdobycie tego miasta.

Jeśli w mieście znajdowali się dowódcy, są oni wyeliminowani, a gracz zdobywający miasto otrzymuje PZ za ich eliminację.

Dochód ze zdobytego miasta może być liczony od razu po jego zdobyciu, w najbliższej fazie ekonomii.

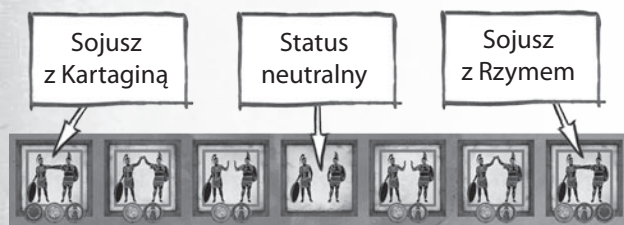




VII. Polityka

W grze oprócz dwu podstawowych stron konfliktu, występuje kilka niezależnych państw, które mogą przyłączyć się do wojny i opowiedzieć się po którejś ze stron. Sympatie polityczne tych państw reprezentuje tor polityczny. Żetony państw przesuwane są po tym torze, reprezentując zmianę ich nastawienia trakcie rozgrywki.

Pamiętajmy, że na początku rozgrywki umieszcza się w każdym państwie neutralnym po 2 jednostki ciężkiej piechoty.



Tor polityczny

Aby poruszyć żeton państwa o 1 pole na torze politycznym należy zagrać odpowiednią kartę wydarzeń lub jako akcję polityczną zapłacić: 10 Talentów oraz 2 Punkty Inicjatywy.

Jeśli żeton danego państwa znajdzie się na polu 'Sojusz', oznacza, że państwo stało się sojusznikiem tej strony konfliktu, która żeton ten zdołała przesunąć. Strona ta otrzymuje wtedy +2 PZ oraz ustawia w stolicy państwa 2 jednostki ciężkiej piechoty.

Gracz posiadający państwa sojusznicze ma następujące możliwości:

- Otrzymuje karty miast i dodaje z nich dochód do swojego skarbcza (Macedonia jako jedyna nie ma miast na planszy);
- Dobiera dodatkową kartę z talii sojusznika;
- Może rekrutować wojska w miastach sojusznika;
- Kontroluje jednostki wojskowe i wodzów należących do sojusznika

Po wejściu państwa neutralnego w sojusz z którąś ze stron konfliktu zagrywanie akcji politycznych i przesunięcie żetonu tego państwa na inne pole toru poprzez wydatkowanie 10 Talentów i 2 PI nie jest dozwolone.

Państwo może wyjść z sojuszu i przejść w stan 'Sojusz' do drugiego gracza, jeśli ten zdobędzie stolicę tego państwa. Inaczej mówiąc zdobycie stolicy państwa oznacza automatyczny sojusz ze zdobywcą.

Niektóre, potężne wydarzenia powodują ogromne zmiany na torze politycznym i mogą doprowadzić do nagłego odwrócenia istniejącej sytuacji politycznej.

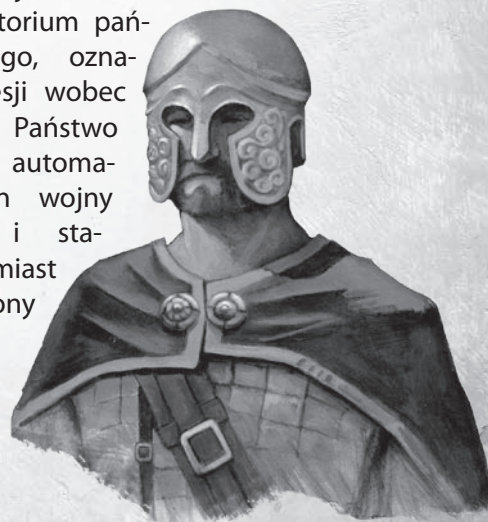
Jednostki wojskowe sprzymierzeńców oznacza się odrębnymi żetonami w kolorze państwa sprzymierzonego.

Efekty bitewne z kart sprzymierzeńców można zagrywać dowolnie, nawet, jeśli w bitwie nie uczestniczą jednostki wojskowe tego sprzymierzeńca.

Jeśli państwo będące dotychczas sprzymierzeńcem danej strony staje się neutralne lub przechodzi w sojusz z przeciwnikiem, gracze, którzy przestali być jego sprzymierzeńcami muszą natychmiast:

- Odjąć 2 PZ
- Odrzucić wszystkie karty tego państwa z ręki i stołu na talię zużytych kart. Karty wódzów umieszcza się z boku planszy
- Usunąć z armii wódzów oraz jednostki tego państwa (również z jego terytorium) i umieścić je stolicy tego państwa (Macedończycy w Ilirii). Symbolizuje to powrót wojsk do macierzystych terenów. Jeśli państwo bezie w sojuszu z innym, sojusznik będzie miał jego armię i wódzów od razu do dyspozycji

Jeśli armia którejś ze stron wejdzie na terytorium państwa neutralnego, oznacza to akt agresji wobec tego państwa. Państwo to, przechodzi automatycznie w stan wojny z agresorem i staje się natychmiast sojusznikiem strony przeciwnej.





VIII. Plemiona galijskie

W grze występuje wiele plemion galijskich, których nastawienie do stron konfliktu zmieniało się w czasie zmagania pomiędzy Rzymem a Kartaginą.

W trakcie rozgrywki gracze będą zabiegać o przychylność plemion galijskich w celu uzyskania dostępu do świeżego rekruta oraz aby móc swobodnie poruszać się po kontrolowanym przez dane plemię terytorium.

Każde plemię zajmuje 1 region na planszy. W regionie każdego plemienia jest naniesiona jego siła pospolitego ruszenia Galów, złożona z dwóch członów (piechota oraz kawaleria). Liczba po lewej oznacza piechotę. Liczba po prawej oznacza kawalerię.



Przykład sprzymierzonego z Kartaginą (wrogiemu Rzymowi) plemienia Galów: Leponti o sile 4 piechoty oraz 1 kawalerii galijskiej

8.1 Nastawienie plemion galijskich

W trakcie rozgrywki plemiona galijskie mogą znajdować się w jednym z trzech opisanych poniżej stanów:

Neutralne

Plemię nie faworyzuje żadnej ze stron. Nie ma żadnych modyfikatorów w trakcie rzutu sprawdzającego nastawienie danego plemienia. Na terytorium plemienia nie kładzie się żadnego żetonu.

Przyjazne/ Nieprzyjazne

Plemię mocno faworyzuje jedną ze stron konfliktu. Podczas sprawdzania nastawienia ta strona ma modyfikator +4 do rzutu. Status oznacza dla drugiej

strony nastawienie 'Nieprzyjazne', a strona przeciwna ma modyfikator -4 do rzutu. Na terytorium plemienia kładzie się żeton 'Przyjazne' danej stronie.

Sojusz/ Wrogie

Plemię jest w sojuszu z jedną ze stron. Gdy na terytorium plemienia wchodzi armia sojusznika nic się nie dzieje. Status oznacza automatycznie nastawienie 'Wrogie' dla drugiej strony. Gdy wroga armia wkracza na terytorium plemienia, od razu prowadzi to do zbrojnego oporu Galów (patrz poniżej). Wśród sojuszniczych plemion można prowadzić rekrutację sprzymierzeńców galijskich. Jednorazowo można rekrutować taką ilość wojowników, jaka jest podana na danym terytorium.

Na terytorium plemienia kładzie się żeton 'Sojusz'.

Porada dla Graczy!

Kawaleria Galów składała się ze szlachty plemiennej. Jej ilość jest bardzo ograniczona, a cena wyższa, niż standardowa. Może jednak zwiększyć siłę armii, zwłaszcza dla Hannibala, zazwyczaj oddalonego od macierzystych terenów Kartaginy.

8.2 Test nastawienia plemion galijskich

Sprawdzenie nastawienia plemienia galijskiego wykonuje się zawsze, gdy armia gracza, który nie jest w przymierzu z danym plemieniem, jest aktywowana lub dopiero wchodzi na terytorium plemienia. W tym celu wykonuje się rzut k10. Do rzutu dodaje się modyfikator nastawienia (jeśli jest obecny) i aktualne nastawienie odczytuje się w tabeli 4.

Sprawdzenia nastawienia dokonuje się raz w ciągu etapu. Jeśli np.: jedna armia weszła na terytorium plemienia i dokonała testu nastawienia to druga armia wchodząca na to pole w tym samym etapie, tego testu już nie wykonuje.

Jeśli rezultatem sprawdzenia nastawienia jest status '**Neutralny**', nic się nie dzieje i armia może kontynuować ruch, jeśli ma jeszcze punkty ruchu.

Jeśli rezultatem sprawdzenia nastawienia jest status '**Sojusz**', należy położyć odpowiedni żeton. Armia może kontynuować ruch, jeśli ma jeszcze punkty ruchu.



Zawsze w przypadku, gdy dojdzie do sojuszu gracza z plemieniem Galów, gracz ten od razu pozyskuje ochotników piechoty galijskiej w ilości 2 jednostek piechoty galijskiej, które kładzie się na terytorium plemienia.

Jeśli rezultatem sprawdzenia nastawienia jest status **'Wrogie'**, należy położyć odpowiedni żeton. Galowie stawiają opór najeźdźcom i armia gracza musi się zatrzymać i zmierzyć się siłami całego plemienia.

K10	Nastawienie	Modyfikator
10-9	Sojusz	-
8-7	Przyjazne	+4
6-5	Neutralne	-
4-3	Nieprzyjazne	-4
2-1	Wrogie	-

Tabela 2. Nastawienie plemion galijskich



8.3 Zbrojny opór Galów

Jeśli w dowolnym momencie gry plemię galijskie stanie się wrogiem wobec armii, która stacjonuje lub wkracza na jego terytorium dochodzi do zbrojnego oporu Galów.

W tej sytuacji rozgrywana jest normalna bitwa. Galowie stają do walki armią w ilości określonej na jego terytorium na mapie. W trakcie bitwy oddziałami plemiennymi kieruje gracz będący wrogiem gracza, z którym walczą Galowie.

Jeśli plemię bitwę przegra, nastawienie zmienia się na 'Przyjazny' do strony wygranej. PZ za wyeliminowanych Galów przyznaje się normalnie.

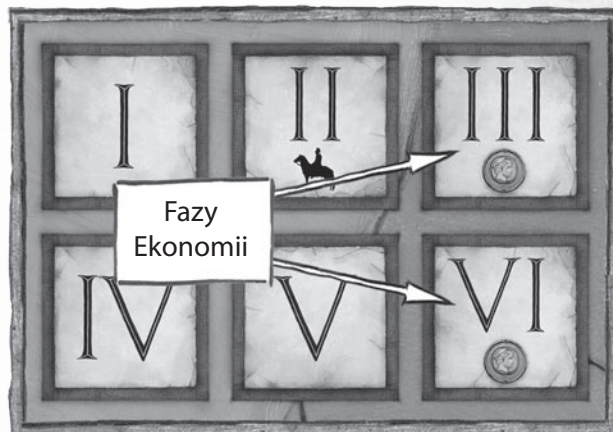
Jeśli plemię wygra, wroga armia musi się wycofać z terytorium plemiennego na region, z którego wchodziła. Galowie mogą przeprowadzić pościg, jeśli posiadają w swojej armii kawalerię. Status plemienia pozostaje niezmienny.

Przykład 13

Armia rzymska wchodzi na tereny plemienia Lingones. Plemię ma na swoim terytorium żeton 'Przychylny' Kartaginie, co automatycznie oznacza 'Nieprzyjazne' Rzymowi i ujemny modyfikator do sprawdzania nastawienia (-4 do rzutu kością na tabeli nr 4). Gracz sprawdza nastawienie i wyrzuca kością 5 oczek. Odejmujemy modyfikator -4 i daje to rezultat 1. Taki wynik oznacza, że plemię walczy zbrojnie z armią Rzymian. Na terytorium plemienia jest liczba 6-2, co oznacza, że do walki staje armia galijska w sile 6 jednostek piechoty galijskiej oraz 2 jednostki jazdy galijskiej. Rozgrywana jest wtedy bitwa z Galami.

IX. Ekonomia

Faza ekonomii występuje dwa razy w roku w etapach 3 i 6, specjalnie oznaczonych na torze etapów monetą.



Tor etapów

W fazie ekonomii każdy gracz powinien wykonać po kolei opisane poniżej kroki.

9.1 Dochód z miast

Gracze sumują wysokość przychodu z miast pod swoją kontrolą. Nie sumuje się dochodu z miast będących w stanie oblężenia (karty tych miast powinny się znajdować na torze oblężeń). Zebrana kwota zasila skarbiec gracza. Oczywiście w skarbcu może się już znajdować zaoszczędzone wcześniej złoto.



Porada dla Graczy!

Liczenie dochodu można znacznie uprościć odpowiednio ustawiając karty miast – jedna nad drugą i grupując po 10.

9.2 Opłacanie żołnierzy

Należy zsumować ilość jednostek lądowych i morskich, kontrolowanych przez graczy. Uzyskana liczba stanowi koszt utrzymania jednostek wojсковych, który należy odjąć od kwoty w skarbcu. Innymi słowy koszt utrzymania każdej jednostki, niezależnie od jej rodzaju wynosi 1 Talent. Jeśli któremuś z graczy zabraknie Złota, jest on zmuszony do rozwiązania nieopłaconych jednostek. Sam decyduje, które jednostki rozwiązuje.

9.3 Rekrutacja wojsk

Jeśli po opłaceniu posiadanych już na planszy wojsk gracz dysponuje jeszcze złotem, może rekrutować nowe jednostki.

Gracze mogą rekrutować wojska tylko w miastach, które nie są oblegane. Można rekrutować jednostki w ilości jednostek mniejszej lub równej dochodowi miasta. W sprzymierzonych plemionach galijskich rekrutować można również jednostki Galów. Żetony nowych jednostek galijskich sprzymierzeńców pojawiają się na ich terytoriach plemiennych.

Każda jednostka posiada koszt według poniższej tabeli:

Jednostka	Koszt
Lekka piechota	1
Ciężka piechota	2
Kawaleria	3
Słonie	4
Piechota galijska	2
Kawaleria galijska	4
Statki	5

Tabela 3. Koszt jednostek

Można rekrutować jednostki w miastach nawet, gdy w regionie, w jakim usytuowane jest miasto, stacjonuje wroga armia. Jednostki ustawia się wtedy w mieście. Oczywiście, jeśli w dalszej części gry, gracz zdecyduje się wyjść z miasta stacjonującymi tam oddziałami a w regionie będzie nadal przebywała armia przeciwnika, musi dojść do bitwy.

Jednostki posiłków z kart wydarzeń zagrywa się bezpłatnie. W fazie Ekonomii płaci się jednak za utrzymanie wszystkich jednostek, niezależnie od tego jak zostały powołane.

Gracze rekrutują wojska w odwrotnej kolejności w stosunku do ruchów z ostatniego etapu przed fazą ekonomii. Czyli pierwszy gracz w ruchach, rekrutuje jako ostatni.

Niewykorzystane Talenty są odkładane do skarbcza gracza z boku planszy i stanowią jego rezerwę.

Przykład 14

Gracz A przystępuje do fazy ekonomii. Liczy dochód z miast, które nie są oblegane i otrzymuje 50 Talentów dochodu. Następnie liczy żetony jednostek lądowych i okręty we wszystkich armiach i otrzymuje liczbę 44 jednostek. Z dochodu zostało mu zatem 6 Talentów. Załóżmy, że Gra Hannibalem i stacjonuje na terenie sprzymierzonego plemienia Boii. Posiada miasto Placentium, więc decyduje tam rekrutować wojska. Dochód miasta wynosi 1, więc może powołać tam maksymalnie 1 jednostkę. Decyduje kupić w mieście 1 jednostkę kawalerii (koszt 3) oraz 1 jednostkę piechoty galijskiej na terytorium plemienia Boii (koszt 2). Po rekrutacji został mu 1 Talent, który zatrzymuje jako rezerwę w swoim skarbcu.

Porada dla Graczy!

Czasami warto jest rezerwę złota sobie pozostawić, by zapłacić za efekty i wydarzenia wynikające z zagrywanych kart. Dyplomacja także kosztuje i to słono...





X. Gra wieloosobowa

10.1 Zasady ogólne

Gdy graczy jest więcej niż podstawowych stron konfliktu, mamy do czynienia z grą wieloosobową. Gracze dobierają sobie strony konfliktu oraz bazowe strefy wpływów. Rzym posiada 2 bazowe strefy wpływów:

- **Południową** (Italia południowa, Sycylia, Sardynia, Korsyka). Oznaczoną innym odcieniem koloru miast na planszy.
- **Północną** – tereny pozostałe.

Gracz Kartaginy posiada 2 bazowe strefy wpływów:

- **Afryka** – Terytoria rdzenne Kartaginy, oraz państwa sprzymierzone w Afryce północnej.
- **Hiszpania** i armie w Italii (w szczególności Hannibala).

Gracze otrzymują karty miast, a co za tym idzie dochód wyłącznie ze swojej strefy wpływów.

Uwaga! Armie bez wodzów traktowane są jako wspólne i mogą być aktywowane oraz opłacane przez obydwóch graczy tej samej strony.

Strefę wpływów rozszerzają armie z wodzami i miasta zdobyte przez armie danego gracza. Można przekazywać innemu graczowi tej samej strony własne armie z wodzami (patrz wyżej: możliwe akcje), jak i zdobyte miasta. Nie można przekazać miast z bazowej strefy wpływów.

Niedozwolone jest pokazywanie sobie kart ani złota graczom nawzajem, również wtedy, gdy kierują razem tą samą stroną konfliktu.

Nadal obowiązuje zasada, że można aktywować więcej niż jedną armię, jeśli wszystkie one kończą swój ruch na tym samym polu. Gracz aktywujący armię określa, gdzie ta armia się poruszy. Sojusznik może wtedy w tej turze aktywować swoją armię (płacąc w zwykły sposób Inicjatywą) i ruszyć ją w to samo miejsce. Jeśli połączone armie mają jeszcze możliwość ruchu, mogą go kontynuować połączone.

10.2 Ilość graczy a nacje

- **2 graczy.** Gracz 1 kieruje Rzymem, a gracz 2 Kartaginą. Żeton Syrakuz jest na torze politycznym w położeniu zależnym od scenariusza.

***Uwaga!** W scenariuszach jest podział na dwóch graczy kierujących głównymi nacjami. W przypadku, gdy taką nacją kieruje jeden gracz, startowe Punkty Inicjatywy oraz Złoto są sumowane.*

- **3 graczy.** Jak wyżej z tym, że 3-ci gracz kieruje Syrakuzami.

- **4 graczy.** Dwóch graczy gra Rzymem i dwóch Kartaginą. Żeton Syrakuz jest na torze politycznym w położeniu zależnym od scenariusza.

- **5 graczy.** Jak wyżej, z tym, że 5-ty gracz kieruje Syrakuzami.

10.3 Zdobywanie punktów zwycięstwa

Zdobyte przez poszczególnych graczy Punkty Zwycięstwa przyznawane są im indywidualnie. Za każdym razem, gdy gracz zdobędzie PZ, dodaje sobie żeton reprezentujący odpowiednią ilość punktów PZ. Aktualna ilość PZ jest zaznaczana poprzez żetony PZ, będące w ich posiadaniu. W grze wieloosobowej przyjmuje się, że gracz może wyjawiać ilość zdobytych PZ tylko swojemu sojusznikowi. Gra jest zakończona, gdy gracze jednej strony zdobędą razem ilość PZ określonych w scenariuszu. Indywidualnie w grze zwycięża ten gracz strony zwycięskiej, który samodzielnie uzyskał więcej PZ.

10.4 Syrakuzy

Syrakuzy występują wyłącznie w rozgrywce 3 lub 5 osobowej jako odrębna strona konfliktu. Żeton Syrakuz jest wtedy usuwany z toru politycznego.

Gracz kierujący Syrakuzami zawsze dobiera tylko karty z talii Syrakuz.

Gracz kontrolujący Syrakuzy prowadzi niezależną politykę, ale nie może aktywować państw na torze politycznym. Inaczej mówiąc nie może wykonywać akcji politycznych.



Gdy Syrakuzy zdobędą liczbę PZ określoną w scenariuszu stają się automatycznymi zwycięzcami i gra jest zakończona.

Porada dla Graczy!

Jedną z opcji gry Syrakuzami jest ich sojusz z Kartaginy. W zamian gracz Rzymu dobierałby jedną dodatkową kartę bazową z talii Rzymu (łącznie 3). Sojusz Syrakuz z którąś ze stron może być również wynikiem licytacji Rzymu i Kartaginy. Licytować można np. opłatę płaconą w każdej fazie ekonomii. Autor zakłada całkowitą dowolność prowadzenia polityki przez Syrakuzy i pozostawia wszelkie decyzje w tej sprawie do decyzji Graczy.

Punkty Zwycięstwa zdobywa się poprzez:

1. Zdobycie miast

W wysokości PZ wydrukowanych na karcie miasta.

2. Eliminacja wodzów

Za zabicie ważnego wodza strony przeciwnej. Ilość PZ należnych za zabicie danego wodza widoczna jest na jego karcie.

3. Wygrane bitwy

Zwycięzca dodaje +1 PZ za każde wyeliminowane podczas bitwy pełne 5 jednostek przeciwnika.

4. Za sukcesy polityczne

Gracz otrzymuje +2 PZ, jeśli doprowadził do sojuszu z państwem zewnętrznym (pole 'Sojusz' na torze politycznym). Gdy straci sojusz, odejmuje sobie 2PZ.

5. Za wydarzenia z kart

Zagranie niektórych kart też może skutkować zdobyciem PZ.

XI. Warunki zwycięstwa

Porada dla Graczy!

Punkty Zwycięstwa symbolizują nastawienie obu stron konfliktu do wojny i tendencje do jej przerwania. Wartości podane w scenariuszach są wartościami umownymi. Gracze sami mogą ustalać do ilu PZ grają. Innym sposobem jest ustalenie czasu rozgrywki do określonej godziny. Po nastaniu ustalonego czasu następuje koniec rozgrywki i liczenie PZ.



11.1 Automatyczne zwycięstwo

Zwycięstwo można automatycznie osiągnąć poprzez zdobycie stolicy przeciwnika, przy czym Syrakuzy zwyciężają zarówno po zdobyciu stolicy Rzymu, jak i Kartaginy.

11.2 Punkty Zwycięstwa

Warianty rozgrywki, chyba, że scenariusz określa inaczej, są następujące:

- **Mała wojna** – 30 PZ (Syrakuzy 20 PZ), czas rozgrywki ok. 3 godz.
- **Duża wojna** – 50 PZ (Syrakuzy 30 PZ), czas rozgrywki ok. 4 godz.
- **Kampania** – wojna trwa aż do zdobycia stolicy Rzymu lub Kartaginy lub zdobycia przez Syrakuzy 40 PZ.

XII. Przepisy zaawansowane

Przepisy te stosowane mogą być opcjonalnie. Służą zwiększeniu realiów historycznych gry.

Porada dla Graczy!

Przepisy zaawansowane można wprowadzić po rozegraniu jednej czy dwóch rozgrywek, gdy pozna się już w praktyce mechanikę gry.



12.1 Spustoszenia

Pustoszenie ziem przeciwnika jest istotnym elementem gry, pozwalającym pozyskać zasoby finansowe kosztem wroga. Ponadto wskutek dokonywanych masowych spustoszeń można także zdobywać Punkty Zwycięstwa.

Pustoszenie może zostać przeprowadzone przez armię stacjonującą bądź wkraczającą do należącego do przeciwnika regionu. Pustoszenie „kosztuje” jednostki piechoty 1 Punkt Ruchu, a jednostki kawalerii 2 Punkty Ruchu. Przykładowo piechota może poruszyć się o 1 region i dokonać spustoszeń a kawaleria może ruszyć się o 1 lub 2 regiony i pustoszyć.

Nie można pozyskać więcej złota niż dochód z pustoszonej prowincji.

Jeden region może być spustoszony wiele razy w ciągu miesiąca.

Nie można pustoszyć terenów plemion Galijskich.

Ilość pozyskanych łupów za spustoszeń zależy od ilości pustoszących jednostek. Pustoszący bierze 1 Talent Złota z „banku” z każde pełne 5 pustoszących jednostek, a na prowincji kładzie się żeton spustoszeń w ilości uzyskanego złota. Jeśli pustoszy mniej niż 5 jednostek, przyjmuje się, że zdobywa 1 Talent złota.

W fazie ekonomii właściciel spustoszonego terytorium odejmuje od dochodu złoto w ilości spustoszeń. Druga strona dostaje wtedy +1 PZ za każde 5 żetonów spustoszeń. Właściciele spustoszonych terytoriów usuwają wszystkie żetony spustoszeń z każdego terytorium.

12.2 Odcięcie miasta

W prowincji stacjonuje wroga armia, która nie oblega miasta na tym terytorium. Powoduje to ograniczenie zdolności ekonomicznych i rekrutacyjnych tego miasta:

- Dochód zmniejszony do połowy (zaokrąglając w górę), przy czym werbunek nie może spowodować przekroczenia maksymalnej ilości oddziałów w mieście

- Można tam rekrutować jednostki w ilości połowy dochodu miasta, (zaokrąglając w górę).

12.3 Rzym – prokonsulat

Aby dokończyć kampanię wojenną, z racji znajomości terenu i przeciwnika, senat czasami przedłużał władzę wojskową konsulom na następny rok. Aby to odzwierciedlić w fazie wyboru konsulów rzymskich, ale już po ich wyborze, jeden z graczy Rzymu może starać się o przedłużenie dowództwa wojskowego jednego i tylko jednego z konsulów z poprzedniego roku. W tym celu wykonuje rzut 1K10 i jeśli wyrzucił **6 lub więcej**, konsul zostaje na mapie i może dalej dowodzić przez następny rok jako „normalny” wódz. Przy następnych wyborach prokonsul jest zdejmowany z planszy i może być wybierany do następnego konsulatu.

Jeśli zginie nie jest zastępowany przez innego.

Na karcie konsula kładzie się żeton Proconsul.

12.4 Rzym – dyktatura

Dyktator był powoływany tylko w krytycznych momentach, w chwilach najwyższego zagrożenia. W przypadku, gdy armia rzymska poniesie klęskę i na terenie Italii zostanie pokonana przy stracie minimum 5 PZ, gracz Rzymu może powołać dyktatora. Dyktatorem zostaje jeden z obecnie rządzących konsulów.

Dyktator ma dodatkowe charakterystyki:

- Jest zawsze aktywny (niezależnie od postaci)
- Ma +1 do dowodzenia
- Za eliminację dyktatora przeciwnik otrzymuje dodatkowo +2 PZ

Dyktator jest powołany tylko na 3 etapy.

W przypadku wyboru dyktatora powołana zostaje w trybie nadzwyczajnym w Rzymie nowa armia konsularna: 8 jednostek ciężkiej piechoty, 4 piechoty lekkiej i 1 jednostka kawalerii. Armia zostaje w grze nawet wtedy, gdy dyktator zakończył już urząd.

Jeśli dyktator zginie, nie jest automatycznie zastępowany przez innego, chyba że jest to klęska (patrz wyżej).

Na karcie wodza kładzie się żeton dyktatora.



Znaczenie historyczne wybranych wydarzeń

Hieron II umiera

Syrakuzy długo nie wiedziały, po której stronie konfliktu się opowiedzieć. Początkowo tyran Syrakuz Hieron II kokietował Rzym. Wysłał nawet statki z żywnością dla wyczerpanego po spustoszeniach armii Hannibala Rzymu, lecz nie oznaczało to jeszcze sojuszu wojskowego. Ostatecznie w 217 r. p.n.e., po śmierci Hierona II stronnictwo prokartagińskie doszło do władzy i opowiedziało się jawnie po stronie Kartaginy.

Sofonisba

Piękna córka wodza kartagińskiego Hazdrubala, syna Giskona. Żona króla Numidii Syfaksa. Po klęsce męża pod Cyrta w 204 r.p.n.e. dostała się do niewoli rzymskiej wraz z nim. Jak podają przekazy, Masynissa w młodości był zakochany w Sofonisbie i po bitwie pojął ją za żonę. Jednak konsul Scypion Africanus uznał to za zbyt niebezpieczny związek, ponieważ była ona córką zacieklego wroga Rzymu i wymusił na Massinissie przesłanie świeżo poślubionej żonie pucharu z trucizną. Sofonisbe bez sprzeciwu posłusznie go wypijała.

Massynissa

Wódz afrykańskich plemion Massylów, znanych ze świetnej lekkiej jazdy. W czasie II wojny punickiej walczył jako sojusznik Kartaginy (212-206 p.n.e.), potem przeszedł na stronę Rzymu, w zamian za tron królewski. W odejściu Massylów, często upatruje się jednej z głównych przyczyn przegranej Kartaginy w bitwie pod Zamą.

Archimedes, Machiny Syrakuz

Genialny grecki fizyk, matematyk i astronom, urodzony i zmarły w Syrakuzach. Wykształcenie zdobył w Aleksandrii. Przysłużył się Syrakuzom kierując pracami inżynierskimi i konstruując potężne maszyny wojenne, które pomogły odeprzeć Rzymski szturm armii Marcellusa na miasto w 212 r. Został zabity podczas plądrowania miasta przez żołnierzy rzymskich, co stało się synonimem bezmyślnego postępowania żołdactwa.

Syfaks

Król zachodniej Numidii; podczas trwania II wojny punickiej początkowo sprzymierzył się z Rzymianami, później zawarł pakt z Hazdrubalem Giskonem, który w zamian dał mu swą córkę Sofonisbę za żonę. Walczył z Masynissą, królem wschodniej Numidii i został przez niego pokonany w 204 r. w bitwie pod Cirtą. Zmarł w Rzymie jako jeńiec.

Choroby w armii

System aprowizacji w armiach starożytnych był wielce niedoskonały i opierał się głównie na rekwizycjach wśród lokalnej ludności. Praktycznie niemożliwe było pozostawanie wielotyśięcznych armii na słabo zaludnionym terenie przez dłuższy czas. Częsty głód, wycieńczenie oraz fatalne warunki sanitarne i medyczne sprawiały, że dochodziło do chorób oraz epidemii. Jeden z najbardziej znanych przypadków wpływu chorób na przebieg wojny, zdarzył się w malarycznym regionie Sycylii podczas I wojny unickiej. W dolinie rzeki Chimery, praktycznie wyginęła, cała armia kartagińska.

Zdrada Capui

Po spektakularnym zwycięstwie Hannibala pod Kannami na Italię padł blady strach. Wydawało się, że nic już nie powstrzyma Hannibala przed pokonaniem Rzymu. W tych warunkach rada miasta Capua postanowiła sprzymierzyć się ze zwycię-

skim wodzem Kartaginy. Co ciekawe, niewiele miast Italii poszło w jej ślady i zdecydowana większość miast pozostała wierna Rzymowi.

Zdrada Tarentu

Miasto Tarento tradycyjny przeciwnik rzymskiej dominacji. To on ściągnął Pyrrusa 50 lat przed II wojną punicką, aby walczył z legionami Rzymu. Gdy armia Hannibala podeszła pod miasto, grupa mieszkańców otworzyła jedną z bram i Kartagińczycy opanowali je praktycznie bez walki. Tylko niewielka załoga rzymska broniła się skutecznie na akropolu, co blokowało dostęp do portu.

Fala spustoszeń

Spustoszenia były taktyką Hannibala, zmierzającą do złamania morale Rzymian. Stosowane na skalę dotąd niespotykaną, zniszczyły znaczne połacie Italii. Co ciekawe, Hannibal zręcznie omijał majątki konsula Fabiusza Maksimusa, aby w senacie wzbudzić podejrzenia go o zdradę.

Powstanie Galów

Wojnę z Galami Rzym toczył praktycznie nieustannie, wypierając ich stopniowo z Italii. Gdy armia Hannibala pojawiła się za Alpami, początkowo niechętnie, potem już bardziej ochoczo Galowie przyłączyli się do wodza Kartaginy. Najbardziej wojowniczo nastawieni byli Galowie z plemion Boii, Insubres oraz Ligurów.

Piraci

Piraci stacjonowali na wyspie Rodos, tworząc organizm quasi-państwowy. W II wojnie punickiej nie odegrali większej roli. W wojnach macedońskich silna flota piratów z Rodos przyczyniła się w walnie do zwycięstw rzymskich i pokonania Macedonii.

Sztorm

Sztormy były prawdziwym utrapieniem flot starożytnych. Ówczesne okręty nie były przystosowane do warunków żeglugi na pełnym morzu. Gdy płynącą flotę spotkał sztorm, wiązało się to praktycznie z jej rozproszaniem i olbrzymimi stratami. Chyba największe straty w wyniku sztormu poniósł Rzym w I wojnie punickiej, kiedy to podczas tylko jednego sztormu zatonięło ok. 80 okrętów z liczącej 300 okrętów floty.

Filip V Macedoński

Filip V zawarł sojusz z Kartaginą, jednak armia Macedonii nie wkroczyła na teren Italii w tej wojnie. Zajęta była walką na froncie w Grecji, gdzie zręczna dyplomacja rzymska zorganizowała przeciw niej związek miast greckich (tzw. Związek Achajski). Dodatkowo Macedonię trapiły ataki plemion trackich i Etołów.

Zdrajcy w mieście

Miasta rzadko zdobywano szturmem. Znacznie częściej zdobywano je „głodem”, podczas wielomiesięcznych oblężeń oraz w wyniku różnego rodzaju podstępów i zdrad mieszkańców.

Straty marszowe

Żołnierze armii starożytnych pokonywali wielokilometrowe marsze, często forsowne, z małymi odpoczynkami lub bez. Niektórzy, zwłaszcza młodzi i niedoświadczeni, nie wytrzymywali trudów takiego marszu. Najbardziej spektakularnym marszem tej wojny był marsz armii Hannibala z terenów Hiszpanii do samej Italii. W ciągu kilku miesięcy armia stopniała z 90 tysięcy żołnierzy do 20 tysięcy.

Scenariusz I.

Powstrzymać Hannibala!

Scenariusz wprowadzający, dla 2 graczy, zalecany dla początku-
jących

Rys historyczny

Jest wiosna 216 r. p.n.e. Hannibal po zwycięstwie pod Trebbią w listopadzie 217 r. p.n.e. spędził zimę na terytorium plemion galijskich i szykuje się do marszu na Rzym. Przejście przez Alpy, walki oraz zima osłabiły piechotę i kawalerię oraz praktycznie wyeliminowały z walki słonie. Ten ubytek wódz kartagiński zrekomensował ochotnikami z plemion galijskich. Morale armii jest wysokie i żołnierze rwą się do walki. Senat rzymski natomiast powołał pod broń nowe legiony i postanowił wysłać je do północnej granicy Italii, aby zagrozić drogę groźnej armii Kartagińczyków.

Rozstawienie wojsk



Etap gry: III

Teren walki

Gra toczy się wyłącznie na terytorium Italii i Galii Transpadana (przed Alpejskiej, tzn: terenów plemion: Ligures, Boii, Insubres, Lingones, Carnii, Veneti, Cenomani, Leponti, Taurini), bez udziału terenów morskich, Sycylii, Sardynii i Korsyki.

Działania polityczne

Scenariusz bez udziału polityki (toru politycznego)

Dochód

- Kartagina (nie posiada żadnych miast): 20 Talentów.

- Rzym posiada dochód tylko z miast Galii Transpadana oraz Italii (bez południowych miast zaangażowanych w walki na południowym froncie tzn.: Tarentum, Croton, Regium oraz Brundisium). Razem dochód Rzymu wynosi 31 Talentów.

Zwycięstwo

Kartagina musi zdobyć 15 PZ. Rzym musi zdobyć 15 PZ lub wygrywa automatycznie, gdy armia Kartaginy w Italii jest mniejsza niż 5 jednostek

Rzym

- 1) **Inicjatywa:** brak Punktów Inicjatywy
- 2) **Skarbiec:** 10 Talentów
- 3) **Tor polityczny:** brak polityki w scenariuszu
- 4) **Plemiona galijskie:**
Sprzymierzone z Rzymem: Veneti
Przychylne Rzymowi: Cenomani
- 5) **Rozstawienie wojsk:**

Terytorium: Roma
Dowódcy: Konsul I, Konsul II, Pretor I, Pretor II
Jednostki: Ciężka piechota: **14**, Lekka piechota: **5**, Kawaleria **2**

1

Kartagina

- 1) **Inicjatywa:** Hannibal 2 PI
- 2) **Skarbiec:** Hannibal 15 Talentów
- 3) **Tor polityczny:** brak polityki w scenariuszu
- 4) **Plemiona galijskie**
Sprzymierzone z Kartaginą: Insubres, Boii
Przychylne Kartaginie: Ligures
- 5) **Rozstawienie wojsk:**

Terytorium: Boii (Armia może oblegać Placencium i/lub Cremonę)
Dowódcy: Hannibal, Cartalon, Magon, Hannon, Maharbal
Jednostki: Ciężka piechota: **6**, Lekka piechota: **3**, Kawaleria **3**, Słonie: **3**, Piechota galijska: **4**

2

Scenariusz II.

Hannibal u bram Italii

Rys historyczny

Jest listopad 217 r. p. n. e. Zbliża się zima. Senat postanowił połączyć obie armie konsularne. Jedna po walkach z Galami stacjonuje w Genui. Druga z nich, forsownym marszem z samego południa Italii idzie na północ. Obydwie armie nie mają pełnych stanów i potrzebują uzupełnień. Rzymianie nie wiedzą, że armia Hannibala przeszła już przez Alpy. Senat wysłał jedną armię do Hiszpanii, aby odbić tę prowincję z rąk przeciwnika. Wojska kartagińskie są zmęczone walkami z Galami i ciężkimi warunkami atmosferycznymi podczas przejścia Alp. Wojska potrzebują odpoczynku i zaopatrzenia. Hannibal nie daje jednak odpocząć swoim żołnierzom. Wie, że ma szansę rozbić armie konsulów zanim zdążą się połączyć i uzupełnić. Nie może do tego dopuścić ...



Rozstawienie wojsk



Etap gry: VI

Rzym

Gracz 1: Konsul P. C. Scipio dowodzi w północnej Italii, Galii Transpadana, Galii Cisaplina i Hiszpanii

Gracz 2: Konsul I dowodzi w pozostałych, południowych regionach.

1) **Inicjatywa:** P. C. Scipio posiada 2 Pl.

2) **Skarbiec:** 30 Talentów

3) **Tor polityczny:** -

4) **Plemiona galijskie**

Sprzymierzone z Rzymem: Veneti

Przychylne Rzymowi: Cenomani, Lingones

5) **Rozstawienie wojsk rzymskich:**

Terytorium: Genua
Dowódcy: Konsul P. C. Scipio
Jednostki: Ciężka piechota: 8, Lekka piechota: 3, Kawaleria: 2, Okręty: 3

Terytorium: Veneti
Dowódcy: -
Jednostki: Piechota galijska: 3

Terytorium: Emporiae
Dowódcy: Pretor I
Jednostki: Ciężka piechota: 3, Lekka piechota: 1, Okręty: 2

Terytorium: Capua
Dowódcy: Konsul I
Jednostki: Ciężka piechota: 6, Lekka piechota: 3, Kawaleria: 2

Terytorium: Roma
Dowódcy: -
Jednostki: Ciężka piechota: 3, Lekka piechota: 1

Terytorium: Regium
Dowódcy: Praetor II
Jednostki: Ciężka piechota: 3, Lekka piechota: 1, Okręty: 5

Terytorium: Panormus
Dowódcy: -
Jednostki: Ciężka piechota: 3, Lekka piechota: 1

Kartagina

Gracz 1: Hannibal dowodzi w północnej Italii, Galii Transpadana, Galii Cisaplina

Gracz 2: Hannon Magnus dowodzi w Hiszpanii i w pozostałych, południowych regionach

1) **Inicjatywa:** Hannibal 3 Pl, Hannon Magnus 1 Pl

2) **Skarbiec:** Hannibal 10 Talentów, Hannon M. 10 Talentów

3) **Tor polityczny:** Sprzymierzone z Kartaginą: Massilia

4) **Plemiona galijskie**

Sprzymierzone z Kartaginą: Insubres, Boii, Volcae, Celtiberi

Przychylne Kartaginie: Ligures

5) **Rozstawienie wojsk kartagińskich:**

Terytorium: Boii
Dowódcy: Hannibal, Cartalon, Magon, Hannon, Maharbal
Jednostki: Ciężka piechota: 3, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 2, Słonie: 3, Piechota galijska: 3

Terytorium: Dowolne rozmieszczenie w Hiszpanii
Dowódcy: Hasdrubal
Jednostki: Ciężka piechota: 4, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 2, Słonie: 1, Okręty: 1, Piechota galijska: 3

Terytorium: Carthago
Dowódcy: Hannon Magnus
Jednostki: Ciężka piechota: 4, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 1, Słonie: 1, Okręty: 2

Armie Massilii:

Terytorium: Cirta
Dowódcy: -
Jednostki: Ciężka piechota: 2, Lekka piechota: 1, Kawaleria: 2

Terytorium: Boii
Dowódcy: -
Jednostki: Ciężka piechota: 1, Lekka piechota: 1, Kawaleria: 4



Syrakuzy (wariant z 3 lub 5 graczem)

- 1) **Inicjatywa:** Ajostros posiada 1 Pl.
- 2) **Skarbiec:** 10 Talentów
- 3) **Tor polityczny:** brak możliwości prowadzenia samodzielnej polityki zagranicznej
- 4) **Plemiona galijskie:** Jeśli wchodzi z armią Rzymu lub Kartaginy, sprawdzane jest nastawienie do tych państw. W każdym innym przypadku zakłada się nastawienie wrogie, bez możliwości jego zmiany.
- 5) **Rozstawienie wojsk**

Terytorium: Syracusae
Dowódcy: Ajostros
Jednostki: Ciężka piechota: 4, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 1, Okręty: 2

13

Scenariusz III.

Kampania II Wojny Punickiej

Rys historyczny

Jest lipiec 217 r. p. n. e. Kartagina zdobyła po wielomiesięcznym oblężeniu miasto Sagunt w Hiszpanii, które było sprzymierzone z Rzymem. Daje to pretekst Rzymowi do wypowiedzenia wojny. Rzym panuje na morzu, więc Hannibal postanawia ruszyć na Italię drogą lądową poprzez tereny Galów i Alpy. Liczy na poparcie plemion Galijskich, systematycznie podbijanych przez Rzym. Zebrą ogromną armię w Hiszpanii i wyruszą brzegiem Morza Śródziemnego ku Rzymowi, zostawiając pewne siły pod dowództwem brata Hazdrubala do osłony Hiszpanii. Tymczasem po drugiej stronie nikt nie spodziewa się ofensywnych planów ze strony Kartaginy. Senat planuje szybkim atakiem zakończyć wojnę. Jedna armia konsularna stacjonuje w Regium, z zadaniem ataku na terytorium Kartaginy druga w Pisae, z zamiarem najazdu na bogatą Hiszpanię.

Rozstawienie wojsk



Etap gry: III

Rzym

Gracz 1: Konsul P. C. Scipio dowodzi w północnej Italii, Galii Transpadana, Galii Cisaplina i Hiszpanii

Gracz 2: Konsul I dowodzi w pozostałych, południowych regionach. Armia konsula w Ravenie może zostać przekazana drugiemu konsulowi (bez samego konsula).

- 1) **Inicjatywa:** P. C. Scipio 2 Pl.
- 2) **Skarbiec:** 20 Talentów
- 3) **Tor polityczny:** -
- 4) **Plemiona galijskie**
Sprzymierzone z Rzymem: Veneti
Przychylnie Rzymowi: Cenomani, Lingones
- 5) **Rozstawienie wojsk**

Terytorium: Pisae
Dowódcy: P. C. Scipio, Pretor I
Jednostki: Ciężka piechota: 8, Lekka piechota: 4, Kawaleria: 2, Okręty: 3

1

Terytorium: Ravenna
Dowódcy: Pretor II
Jednostki: Ciężka piechota: 6, Lekka piechota: 3, Kawaleria: 2

2

Terytorium: Veneti
Dowódcy: -
Jednostki: Piechota galijska: 3

3

Terytorium: Regium
Dowódcy: Konsul I, Pretor III
Jednostki: Ciężka piechota: 8, Lekka piechota: 4, Kawaleria: 2, Okręty: 8

4

Wariant z 3 lub 5 graczem - Syrakuzami

Dodatkowo umieszcza się armię rzymską na Sycylii:

Terytorium: Panormus
Dowódcy: -
Jednostki: Ciężka piechota: 3, Lekka piechota: 1

5



Kartagina

Gracz 1: Hannibal dowodzi w północnej Italii, Galii Transpadana, Galii Cisaplina i Hiszpanii

Gracz 2: Hannon Magnus dowodzi w pozostałych, południowych regionach

- 1) **Inicjatywa:** Hannibal 4 Pl, Hannon Magnus 1 Pl.
- 2) **Skarbiec:** Hannibal 10 Talentów, Hannon M. 10 Talentów
- 3) **Tor polityczny:** Sprzymierzone z Kartaginą: Massilia
- 4) **Plemiona galijskie**
Sprzymierzone z Kartaginą: Insubres, Boii, Volcae, Celtiberi
Przychylnie Kartaginie: Ligures
- 5) **Rozstawienie wojsk**

Terytorium: Volcae **6**
Dowódcy: Hannibal, Cartalon, Magon, Hannon, Maharbal
Jednostki: Ciężka piechota: 10, Lekka piechota: 4, Kawaleria: 5, Słonie: 4, Piechota galijska: 5

Terytorium: Boii **7**
Dowódcy: -
Jednostki: Piechota galijska: 2

Terytorium: Insubres **8**
Dowódcy: -
Jednostki: Piechota galijska: 2

Terytorium: Hiszpania (dowolne w Hiszpanii) **9**
Dowódcy: Hazdrubal
Jednostki: Ciężka piechota: 4, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 2, Słonie: 1, Okręty: 1, Piechota galijska: 3

Terytorium: Carthago **10**
Dowódcy: Hannon Magnus
Jednostki: Ciężka piechota: 4, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 2, Słonie: 3, Okręty: 3

Armie Massilii:

Terytorium: Volcae **11**
Dowódcy: -
Jednostki: Ciężka piechota: 2, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 4

Terytorium: Cirta **12**
Dowódcy: -
Jednostki: Ciężka piechota: 2, Lekka piechota: 1, Kawaleria: 1

Syrakuzy (wariant z 3 lub 5 graczem)

- 1) **Inicjatywa:** Ajostros 1 Pl.
- 2) **Skarbiec:** 10 Talentów
- 3) **Tor polityczny:** brak możliwości prowadzenia samodzielnej polityki zagranicznej
- 4) **Plemiona galijskie:** jeśli wchodzi z armią Rzymu lub Kartaginy, sprawdzane jest nastawienie do tych państw. W każdym innym przypadku zakłada się nastawienie wrogie, bez możliwości jego zmiany.
- 5) **Rozstawienie wojsk:**

Terytorium: Syracusae **13**
Dowódcy: Ajostros
Jednostki: Ciężka piechota: 4, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 1, Okręty: 2

Scenariusz IV.

Wejście Macedonii

Rys historyczny

Scenariusz jest ahistoryczny. Przedstawia hipotetyczną sytuację, w której Filipowi V udało się pokonać przeciwników w Grecji - Związek Achajski i uderzyć na Italię.

Rozstawienie wojsk



Etap gry: II (zaczyna się od losowania konsulów).

Kartagina

Gracz 1: Hannibal dowodzi w północnej Italii, Galii Transpadana, Galii Cisaplina i Hiszpanii oraz Macedonią.
Gracz 2: Hannon Wielki dowodzi w pozostałych, południowych regionach



- 1) **Inicjatywa:** Hannibal 2 Pl, Hannon Magnus 0 Pl.
- 2) **Skarbiec:** Hannibal 10 Talentów, Hannon M. 10 Talentów
- 3) **Tor polityczny:** Sprzymierzone z Kartagina: Macedonia
- 4) **Plemiona galijskie**

Sprzymierzone z Kartagina: Celitiberi, Insubres, Boii
Przychylne Kartaginie: Ligures

5) **Uwagi dodatkowe**

Kartagina posiada 15 Punktów Zwycięstwa
 Miasto Melita jest w rękach Rzymu. Miasta: Croton, Tarent, Capua są w rękach Kartaginy. Capua jest pod oblężeniem rzymskim

6) **Rozstawienie wojsk**

1
Terytorium: Croton
Dowódcy: Hannibal, Kartalon, Magon, Hannon
Jednostki: Ciężka piechota: 5, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 2, Okręty: 2

2
Terytorium: Carthago
Dowódcy: Hannon Magnus
Jednostki: Ciężka piechota: 3, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 1, Słonie: 1, Okręty: 1

3
Terytorium: Tarent
Dowódcy: -
Jednostki: Ciężka piechota: 2, Lekka piechota: 1

4
Terytorium: Hiszpania (dowolne w Hiszpanii)
Dowódcy: Hazdrubal
Jednostki: Ciężka piechota: 4, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 2, Słonie: 1, Okręty: 1, Piechota galijska: 3

5
Terytorium: Boii (plemię Galów)
Dowódcy: -
Jednostki: Piechota galijska: 2

Armia Macedonii:

6
Terytorium: Iliria
Dowódcy: Filip V Macedoński
Jednostki: Ciężka piechota: 63, Lekka piechota: 3, Kawaleria: 2

Rzym

- 1) **Inicjatywa:** Konsul w oblegający Capua posiada 1 Pl.

- 2) **Skarbiec:** 20 Talentów

- 3) **Tor polityczny:** przyjazne: Massilia

4) **Plemiona galijskie**

Sprzymierzone z Rzymem: Veneti

Przychylne Rzymowi: Lingones

5) **Uwagi dodatkowe**

Miasto Melita jest w rękach Rzymu.

6) **Rozstawienie wojsk**

7
Terytorium: Roma
Dowódcy: Pretor I
Jednostki: Ciężka piechota: 3, Lekka piechota: 8, Kawaleria: 1

8
Terytorium: Veneti (plemię Galów)
Dowódcy: -
Jednostki: Piechota galijska: 2

9
Terytorium: Lilibaeum
Dowódcy: Konsul (losowy), Pretor II
Jednostki: Ciężka piechota: 7, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 1, Okręty: 5

10
Terytorium: Emporiae
Dowódcy: Pretor
Jednostki: Ciężka piechota: 5, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 1, Okręty: 3

11
Terytorium: Capua
Dowódcy: Konsul (losowy), Pretor II
Jednostki: Ciężka piechota: 10, Lekka piechota: 3, Kawaleria: 1

Syrakuzy (wariant z 3 lub 5 graczem)

- 1) **Inicjatywa:** Ajostros 1 Pl.

- 2) **Skarbiec:** 10 Talentów

- 3) **Tor polityczny:** brak możliwości prowadzenia samodzielnej polityki zagranicznej

- 4) **Plemiona galijskie:** jeśli wchodzi z armią Rzymu lub Kartaginy, sprawdzane jest nastawienie do tych państw. W każdym innym przypadku zakłada się nastawienie wrogie, bez możliwości jego zmiany.

5) **Rozstawienie wojsk**

12
Terytorium: Syracusae
Dowódcy: Ajostros
Jednostki: Ciężka piechota: 4, Lekka piechota: 2, Kawaleria: 1, Okręty: 2