

Hannibal 2 - מאת מארק Simonitch, ברוס Wigdor, ו Jung יואי
תרגום YMDV

תוכן העניינים

1. מבוא
2. רכיבי משחק
3. מילון מונחים של המשחק - תנאים
4. הגדרת משחק
5. מהלך המשחק
6. תגבורת
7. שלב האסטרטגיה
8. כרטיסי אסטרטגיה
9. הערמה וטפלות
10. תנועה
11. תנועה ימית
12. יירוט INTERCEPTION
13. הימנעות מקרבות ומרדף
14. קרבות
15. נסיגה Retreat
16. פרישה Withdrawal
17. פילים
18. קונסולרים וצבאות קונסולרים
19. שליטה פוליטית
20. מצור ושעבוד
21. התשה
22. שלב בדיקת ניצחון
23. מוות פתאומי
24. יכולות מיוחדות
25. הערות כרטיס אירוע

1. מבוא

Hannibal: Rome vs. Carthage הוא משחק מלחמה לשני שחקנים המבוסס על מלחמת Punic השנייה.

2. רכיבי המשחק - רכיבי המשחק Hannibal:

- 1 מפת משחק 32X22
- סמנים (132 סמנים פוליטיים, 100 יחידות לוחמות ו Generals)
- 1 חוברת כללים
- 64 קלפי אסטרטגיה
- 48 קלפי קרב
- 14 מעמדי פלסטיק
- 1 קוביה

סמני יחידות לחימה: לכל סמן שעליו יש תמונה של רומאי או קרטאגי מודפס מספר המייצג את היחידות הלוחמות של אותה יחידה. ניתן להחליף כל יחידה כדי לבצע שינוי בערך יחידת לחימה לערך 2, 3 ו-5 (ולהיפך) בכל נקודה במהלך המשחק. מספר הסמנים שסופק עם המשחק הוא לא מגבלה (מלבד יחידות המצור והפילים), שחקנים יכולים ליצור יותר במידת הצורך.

גנרלים: כל חתיכת מלבן משחק מייצג גנרל אחד. מקם את הגנרלים בתוך הפלסטיק.
סמני שליטה פוליטית: העיגולים הקטנים, עליהם מודפסים סמלים רומאים וקרטאגים משני הצדדים,

משמשים לסימון השליטה פוליטית באיזורי המשחק.
חתיכות משחק המרובעות הינן ערים מבוצרות (חומות)
חתיכות המשושה הן השבטים.
שני סוגים אלו פועלים כמו כל סמני ההשפעה הפוליטית פרט לכך שהינם קשים יותר להסרה או המרה.

3. מילון מונחים של המשחק

אפריקה: נחשבת כל ארבעת המחוזות של המערבית Numidia המזרחית Numidia , , Carthage i Carthagina.
צבא: צבא מורכב מגנרל וכל מספר של יחידות ידידותיות הנמצאות יחד בנקודת שטח.
CU: קיצור של יחידת לחימה.
קונסול: גנרל רומאי הוא קונסול או פרקונסול (Consuls -proconsul) ראה כלל 18.
צבא קונסולרי: צבאי שמפקדו הינו קונסול (18.1).
תיבת החזקה: המיקומים במפה שם חלים הכללים המיוחדים של כל גנרל.
איטליה: איזורים אלו Latium, Campania, Lucania, Gallia Cisalpinia, Etruria, Apulia, Samnium ,
מספר/נקודת מבצע: מספר בין 1 ל 3 הרשום בחלק העליון השמאלי בפינה של כל כרטיס אסטרטגיה.
שליטה פוליטית (PC): שחקן שולט על שטח אם יש לו סמן שליטה פוליטית בו. שחקן שולט על מחוז אם הוא שולט על רוב השטחים במחוז. שטח המכיל סמן שליטה פוליטית נשאר תחת השליטה של השחקן אפילו אם גנרל אויב ו / או יחידות אויב נמצאות במקום.
מחוז: קבוצה של שטחים הנמצאים בתוך קו הגבול של המחוז. יש 21 מחוזות במשחק, אך רק 18 מהם נספרים למטרת ניצחון (ראו 19.1).
ספרד (Hispania): כל ארבעת המחוזות של Idubeda , Baetica, Celtiberia, Orospeida ,

4. התחלת משחק

הצב את סמן התור על התור הראשון במסלול (218 לפני הספירה), וכן הצב את כלי המשחק כפי שמצוין להלן.

4.1 רומא

8 יחידות לוחמות ואת הקונסול Scipio Publius Cornelius ברומא (Latium).
8 יחידות לוחמות ואת הקונסול Tiberius Longus ב (Agrigentum) (Sicilia).
מקם סמן השפעה רומי בכל מקום במפה הצבוע שחור. מקם סמני השפעה פוליטית במקומות העגולים, וכן מקם את סימני הערים המבוצרות בערים התואמות את שמות הסמנים.
שבעת הגנרלים הרומים הנותרים נשארים מחוץ למשחק, הם יוכלו להיכנס מאוחר יותר במשחק כתגבורת.
מקום את שמונת סמני הגנרלים הרומים בכוס עבור משיכה אקראית.

4.2 קרטאגה

4 יחידות לוחמות ו Hanno ב Carthage.
10 יחידות לוחמות (שניים מהם יחידות לוחמות עם פילים) ו Hannibal ב Saguntum. מקם את mago ואת h.gisgo בתיבת החזקה של Hannibal.
2 יחידות לוחמות ו Hasdrubal מוצבות ב New Carthage.
מקום סימני השפעה פוליטית בכל מקום על המפה בצבע כחול.
מקם את סימני הערים המבוצרות בערים התואמות את שמות הסמנים.

4.3 שבטים

מקם את שמונת סמני המשושה על המקומות התואמים את שם השבט.

4.4 חפיסת קלפי אירוע וקרב
לערבב בנפרד את החפיסה של 48 קלפי קרב והחפיסה של 64 קלפי אסטרטגיה ומקום את שתי החפיסות בצד. כעת אתה מוכן לשחק.

5. מהלך המשחק

Hannibal: Rome vs. Carthage משוחק בתורות, כל אחד מהתורות חייב להיות משוחק בסדר הבא:

1. שלב חיזוק/תגבורת (דלג על שלב זה בתור ה-1).
2. אם יש לשחקן קרטאגה גנרלים עקורים (חוק 10.10), הוא יכול להחזיר אותם למפה ולמקם אותם עם כל היחידות הלוחמות של קרטאגה.
3. השחקן הרומי ממקם את התגבורת שלו (חוק 6.2). אם זה תור שש, הוא מקבל את Scipio Africanus וכן 5 יחידות לוחמות.
4. השחקן הרומי מכריז על פרוקונסול, מסיר את הקונסולים הישנים, ובאופן אקראי בוחר 2 קונסולים (חוק 6.4).
2. חלוקת קלפי אסטרטגיה. מספר כרטיסי אסטרטגיה המחולקים לכל שחקן מופיע על מסלול התורות.
3. שלב האסטרטגיה
השחקנים בשלב זה משחקים את הקלפים שלהם, אחד בכל פעם, שוב ושוב. שלב האסטרטגיה מסתיים מסתיימים הקלפים.
4. שלב התשת החורף
שני השחקנים מבצעים את שלב התשת החורף כפי שמתואר בחוק 21.1.
5. שלב הסרת בידוד מדיני
שני שחקנים (הראשון - רומא) מסירים את כל סמן השפעה פוליטי בודדים שאינם מבוצרים, ואינם קשורים לשבט (חוק 19.4).
6. בדיקת ניצחון
על שני השחקנים מחשבים את הנקודות הפוליטיות כמוסבר בחוק 22.1. אם יש לשחקן אחד פחות נקודות פוליטיות מאשר שחקן האחר, הוא יאבד מספר סמני השפעה פוליטית כמוסבר בחוק 22.2.
7. סוף התור
לאחר שהסתיים שלב בדיקת הניצחון, מתחיל תור חדש. ממשיכים לשחק עד שאחד הצדדים זוכה בניצחון מוות פתאומי (חוק 23.0), או שכל התורות כבר שוחקו.

6. תגבורת

6.1 תגבורת קרטאגה
שחקן קרטאגה מקבל עד ארבע יחידות לוחמות לכל תור. תגבורת קרטאגה ממוקמות במיקומים הבאים:

אחת ב Carthage או יחד עם כל גנרל באפריקה.
אחת ב new Carthage או עם אחד מהגנרלים בספרד אם העיר new Carthage נשלטת על ידי קרטאגה (2-29-00) (העיר New Carthage מכילה את ה workshops, ה shipyards וה craftsmen המציידיים את צבא חניבעל).

אחד ב new Carthage או עם גנרל בספרד אם מחוז Baetica נשלט ע"י קרטאגה (היה זה מחוז עשיר בכסף אשר מימן את המאמץ המלחמתי הקרטאגי).
אחד נוסף בכל שטח שהוא שיש בו גנרל או ב Carthage או ב new Carthage.
גנרלי קרטאגה עקורים: אם ישנם גנרלי קרטאגה עקורים, כולם חוזרים למשחק לאחר שכל תגבורת

קרטאגה מוקמה.
הגנרלים יכולים להיות ממוקמים בכל שטח המכיל אחד או יותר מהיחידות הלוחמות של קרטאגה שאינן כרגע תחת מצור.

6.2 התגבורת הרומית

שחקן רומא מקבל חמישה יחידות לוחמות לכל תור. את היחידות הלוחמות ניתן למקם ברומא או עם כל גנרל רומי. לפחות שלושה מתוך חמשת היחידות הלוחמות הרומיות חייבות להיות ממוקמות באיטליה. היחידות הלוחמות עשויות להיות ממוקמות בתוך כל אחד מהשטחים או להתפצל בין הגנרלים ורומא. אם לשחקן אין נקודה בה ממוקמים 5 יחידות או יותר, אז הוא חייב (אם אפשר) למקם מספיק תגבורת בתוך שטח אחד כך שיווצרו חמישה יחידות לוחמות יחדיו (זה חשוב עבור הצבת Consuls).

6.3 הגבלות על מיקום

אסור למקם תגבורת בתוך עיר נצורה (חוק 20.4 מגדיר מצור).
גנרל אויב ללא יחידות לוחמות אינו מגביל את המיקום של תגבורת ויעקר אם תגבורת ממוקמות באותו שטח(10.10). אם רומא נצורה וכל הגנרלים הרומיים בתוך רומא, שחקן רומא לא מקבל שום תגבורת, למעט אלו המגיעים עם Scipio Africanus.
אותו הדבר נכון עם תגבורת לאזור ספציפי קרטאגי:
אם העיר new Carthage נצורה וכל הגנרלים בספרד בתוך העיר, אז שחקן קרטאגה יאבד את שני היחידות הלוחמות שאמורות להיות התגבורת.

6.4 בחירת קונסולים ופרוקונסולים

רומא ב B.C 218. הייתה הרפובליקה הנשלטת על ידי הסנאט. שביקשו למנוע את מלכודת המלכים שהפכו לדיקטטורים.
לכן הסנאט היה זהיר מאוד שלא לתת יותר מדי כוח צבאי לגנרל אחד. לפיכך, במהלך המלחמה הם היו נבחרים שני קונסולים על מנת להוביל את הצבא או הצבאות. בסוף כל שנה נבחרו שני קונסולים חדשים, אולם במקרים מסוימים היה מותר לקונסול להישאר עם הצבא, אם המצב דרש זאת (או אם הוא היה מתפקד היטב) ואז הסנט היה מכריז עליו כפרוקונסול (proconsul).

מהלך:

שחקן הרומי במהלך כל שלב תגבורת (למעט הראשון), חייב לבצע את התהליך הר"מ לגבי הגנרלים שלו:

1. הכרז על אחד הגנרלים כ proconsul. הדבר אופציונלי, אך מומלץ, שחקן אינו חייב להקצות proconsul, אך הדבר מאפשר לו להוסיף גנרל אם הוא עושה זאת.
2. הסר את השני הגנרלים הרומים מן המפה (למעט Scipio Africanus אם הוא במשחק).
3. משוך באופן אקראי שני הגנרלים להיות consuls למשך התור (אלה שהורדו בשלב 2 יכולים להמשיך שוב).
4. מקם את שני ה consuls החדשים על המפה. שים לב כי שני הגנרלים הרומים במפה בתחילת את המשחק הם consuls.

6.5 מיקום קונסול

Consuls עשויים להיות ממוקמים ביחד או בנפרד אבל חייבים להיות ממוקמים בתוך שטח המכיל לפחות חמישה יחידות לוחמות.
(אם יש רק מקום אחד כזה, אז הן consuls חייב להיות ממוקמים יחד). קונסול עשוי להיות ממוקם יחד עם proconsul, ובמקרה זה הופך את ה proconsul נחות (9.2).
consuls רומאי עשוי להיות מוצב בתוך רומא גם אם היא נצורה (בניגוד ליחידות לוחמות) זאת רק אם אין מקום אחר בו מותר להניח אותם.

Proconsul 6.6

proconsul נשאר על המפה עם הצבא הנוכחי שלו. מותר רק proconsul אחד בכל זמן נתון במשחק (עד הגעת Scipio Africanus). בכל שלב תגבורת, תוכל לבחור להשאיר את ה proconsul או לפטר אותו לטובת בחירת גנרל אחר שלך. סמן איזה גנרל שלך הוא ה proconsul ע"י הצבת סימן על התיבה הנושאת את שמו.

Scipio Africanus 6.7

Scipio Africanus מגיע למשחק בתור 6 (210-211 BC) בתור proconsul שני. הוא מביא איתו חמש יחידות לוחמות בנוסף לחמשת יחידות לוחמות הרומית שהשחקן מקבל בדרך כלל. את Scipio שלו יש 5 יחידות לוחמות יש להציב כקבוצה, הם לא יכולים להתפצל. השחקן הרומי יכול להציב את Scipio וצבאו בכל מקום באיטליה המכיל סמן פוליטי ידידותי וללא יחידות אויב לוחמות או בכל שטח בספרד בעל נמל המכיל סמן פוליטי ידידותי וללא יחידות לוחמות האויב. הצבא של Scipio מגיע אחרי חמישה יחידות לוחמות שהוצבו ולפני ששני הקונסולים החדשים נבחרו. הוא לא יכול להיות ממוקם בתוך ישוב מוקף חומה. אם אין כאלו מקומות על המפה Scipio Africanus וצבאו אינם מופיעים ו Scipio Africanus מוסר מהמשחק. לאחר שבמפה הוצב Scipio הוא פועל כמו proconsul קבוע עבור השחקן הרומי ומאפשר לו לשחק עם שני פרוקונסולים.

7. שלב האסטרטגיה

7.1 קבלת קלפי אסטרטגיה

כל שחקן מקבל מספר קלפי אסטרטגיה מהחפיסה במהלך כל התור (שבעה קלפים בתורות 1-3, שמונה בתורות 4-6 ותשעה כרטיסים בתורות 7-9).

7.2 שתי אפשרויות עבור כל כרטיס - כל שחקן יכול לבחור לשחק את הקלף כנקודות מבצע או כארוע. (8.2). אם אתה לא רוצים לבצע דבר, אתה רשאי לבטל.

7.3 מי ראשון

בדרך כלל, השחקן הקרטאגי מחליט מי יהיה הראשון, אבל אם יש לשחקן רומא קלף של Minor Campaign או Major Campaign והוא יהיה משוחק (כמו אירוע או כמו נקודות מבצע) קלף זה יהיה הראשון בשלב האסטרטגיה, שחקן רומא יכול לבחור להיות ראשון בכל אותו התור. הדבר מתנהל כך:

שחקן קרטאגה שואל את השחקן הרומי אם משתמש באחד מכרטיסי Minor Campaign או Major Campaign. אם לא, אז שחקן קרטאגה יתחיל, אם כן יחל שחקן רומא בקלף עליו הצהיר.

7.4 סיום שלב האסטרטגיה

השחקנים ממשיכים לשחק קלפי אסטרטגיה עד שכל הכרטיסים ביד שוחקו. בשלב זה, שלב האסטרטגיה מסתיים. קיימת אפשרות כי בידי שחקן אחד יגמרו קלפי אסטרטגיה בעת שליריב עדיין יש כמה קלפים בידו. במקרה כזה, השחקן אשר עדיין ברשותו קלפים משחק אחד בכל פעם, עד שהוא שיחק כולם.

8. כרטיסי אסטרטגיה

8.1 תיאור

בכל כרטיס אסטרטגיה יש שני אלמנטים ראשיים, מספר בין 1 ל 3 על הפינה השמאלית העליונה (הנקראת מס' מבצע) ואירוע.

מספר המבצע משמש להפעלת הגנרלים או מיקום סימני השפעה פוליטית. מספר המבצע בשימוש רק אם הארוע לא שוחק. סמל ספינה בפינה הימנית העליונה (על מספר מבצע 3 וקלפי Campaign) (הכרטיס יכול לשמש לתנועה בים.

8.2 שימוש בנקודות מבצע

נקודות המבצע מאפשרות לך לבצע אחת מהפעולות הבאות:

העברת גנרלים (עם או ללא היחידות הלוחמות שלהם), אשר דירוג האסטרטגיה שלהם היא שווה או פחותה מנקודות המבצע.
דוגמה: קלף ובו מספר נקודות מבצע "1" יכול להעביר רק גנרל עם דירוג אסטרטגיה של 1. קלף ובו מספר נקודות מבצע "2" יכול להעביר גנרל עם דירוג אסטרטגיה של 1 או 2. קלף ובו מספר נקודות מבצע "3" יכול להזיז כל גנרל.
מקום כמות של סמני השפעה פוליטית על המפה שווה למספר נקודות מבצע. סמן השפעה פוליטית אחד יכול להיות ממוקם בתוך כל שטח שאינו מכיל יחידות אויב או סמן השפעה פוליטית. דוגמה: אם אתה משחק עם "3", אתה יכול למקם שלושה סמני השפעה.
RAISE TROOPS: זו מותרת רק עם כרטיס "3". משחק בכרטיס "3" בדרך זו מאפשר לשחקן לצרף יחידה לוחמת לאחד הגנרלים הנמצא בשטח ידידותי הנשלט על ידי צד ידידותי. אינך רשאי להעלות כוחות לעיר במצור (שלטון 20.4).

8.3 אירועים

על כל קלף אסטרטגיה מספר המבצע צבוע בקידוד כדי לשקף מי יכול להשתמש באירוע. אירועים היכולים להיות משוחקים רק ע"י הרומאים יש רקע שחור; לאירועים היכולים להיות משוחקים רק ע"י קרטאגה יש רקע לבן. האירועים שניתנים להיות משוחקים ע"י שני השחקנים יש רקע חצי שחור חצי לבן. ללא קשר לאירועים כל שחקן יכול להשתמש בכל מספרי מבצע של הקלף.

8.4 אירוע תגובתי

אירועים עם כותרת באותיות דפוס בצבע לבן עם שחור אליפטי (כמו של 5 # Marharbal Cavalry) יכול להיות משוחק באמצע צעד או קרב. משחק של אירוע תגובתי לא נחשב כאירוע שלך; עליך עדיין לשחק את הקלף הבא שלך (אם יש לך אחד). למעשה, משחק קלף תגובתי בדרך כלל מחייב אותך לשחק בשני כרטיסי אסטרטגיה ברציפות. שים לב כי שני כרטיסי Hostile Tribe (7 # 8) ניתן להשתמש כצעד תגובתי או בתורך אם היריב שלך שיחק, ולאחר תורו צבאו עדיין ב Liguria או Gallia Transalpinia.

8.5 הסרת הקלף

כאשר קלף משוחק כאירוע יש להסירו מחפיסת הקלפים, אחרי ששוחק, כי אירוע יכול להתרחש רק פעם אחת בכל משחק. יש מקרה אחד בו קלף מוסר רק לאחר ששוחק פעמים - Philip of Macedonia. המשחק השני של הכרטיס מבטל למעשה את האפקט הראשוני. כרטיס אינו מוסר אם האירוע לא התרחש.

8.6 ביטול קלף

תוכל לבטל את כרטיס האסטרטגיה ולא לשחק אותו. במקרה זה היריב ממשיך ומוציא קלף משלו. קלף שהוסר חייב להיות משוחק כשפניו למעלה כדי להראותו ליריב.

8.7 ערבוב

אם אין מספיק כרטיסי אסטרטגיה בחפיסה בכדי לחלק יד מלאה לכל שחקן עבור התור הבא, כל כרטיסי אסטרטגיה (למעט כרטיסים שהוסרו לצמיתות מהמשחק) מעורבבים מחדש. החפיסה מעורבת גם כאשר משוחק כרטיס הפסקת אש (Truce) או מושלך (זה לא משנה אם האירוע בוצע או לא). במקרה זה, החפיסה מעורבת בסוף התור.

9. הערמה וטפלות

9.1 גדישה יחידות לוחמות

אין מגבלה על מספר יחידות לוחמות שיכולות להערים בתוך שטח.

9.2 גדישת גנרלים

יכול להיות יותר מגנרל אחד בתוך השטח, אך רק אחד יכול להיות גנרל מפקד. כל יתר הגנרלים

באותו שטח נחשבים טפלים. שמור על הגנרלים המפקדים על המפה, והחזר לתיבת החזקה את יתר הגנרלים.
לדוגמה Hanno ו Gisgo הם טפלים ל Hannibal בתחילת המשחק. בתנועות של גנרל מפקד, הגנרלים הכפולים, יכולים לנוע בחופשיות איתו. הגנרלים הנמצאים בתיבת החזקה אינם משפיעים על המפקד בשום אופן, וכן כל זמן שגנרל פועל כטפל לגנרל מפקד יכולותיו המיוחדות אינם מיושמות (כלל 24).

9.3 דירוג

בדרך כלל השחקן יכול להחליט איזה מהגנרלים שלו יהיה המפקד ואשר יכפיף את הגנרל האחר, והוא רשאי לשנות את המפקד לפני הפעלת הצבא. עם זאת, אם אחד הגנרלים עולה בדרגתו על האחר, אז חייב השחקן להפוך אותו למפקד.
Hannibal עולה בדרגתו על כל שאר הגנרלים הקרטאגים.
Consuls עולה בדרגה על Proconsuls.

10. תנועה

10.1 מי יכול לזוז

הגנרלים יכולים לזוז עם או בלי יחידות לוחמות. יחידות הלוחמות (CUs), אינן יכולות לזוז, אלא אם הינן מלוות בגנרל. גנרל ניתן להעביר רק כאשר הוא משחק כרטיס אסטרטגיה המאפשר את זה. גנרל ויחידות לוחמות הנמצאים ביחד – נקראים צבא. רק צבא אחד עם יכול לזוז עם כרטיס אסטרטגיה אחד אלא אם שוחק כרטיס campaign (10.9). ניתן להזיז את אותו צבא בכל פעם שמשוחק כרטיס אסטרטגיה.

10.2 נוהל התנועה

אתה יכול להעביר גנרל עד ארבעה מקומות (שש מקומות עם כרטיס אסטרטגיה Force March). גנרל יכול לנוע עם עד 10 יחידות לוחמות. כאשר מתקדם גנרל, אתה יכול לקחת עימך ולהחסיר בדרך יחידות לוחמות, כל זמן שיש לא יותר מעשרה CUs זזים עם הגנרל בכל רגע נתון.
אתה רשאי להעביר גנרל לתוך כל מקום, אם הוא סמוך (כלומר, מחובר באמצעות קו) לשטח בו נמצא הגנרל.

יש לשים לב לסדר הפעולות כאשר מזיזים צבא:

1. בחר את הגנרל שברצונך להפעיל. אם יש שני גנרלים או יותר עם הצבא, יש לקבוע מיהו המפקד (תחת הגבלות של 9.3).
- לאחר מכן לבחור עד 10 CUs וכל מספר של גנרלים טפלים.
2. שחק את כרטיס האסטרטגיה שיכול להפעיל את הגנרל המפקד (8.2).
3. הזז את הצבא. כשהצבא נכנס לכל מקום בו מופעל שלב תגובה עבור שחקן שאינו פעיל (10.3), יש לבצע לפני שתמשיך לשלב 4.
4. אם שחקן שאינו פעיל ביצע יירוט מוצלח, לצבא הפעיל יש אפשרות לשוב שטח אחד לאחור ולסיים את התור (12.5).
5. אם יש רק יחידה לוחמת אחת במקום בו הצבא הפעיל נע אליו, יכולה להתרחש הצפה (ראה חוק 10.5).
6. חזור על שלבים 3 - 5 עד שהצבא הפעיל השלים את המהלך.
7. הצבא עשוי כעת לנהל אחד מהבאים: המצור / ניסיון כיבוש או קרב. צבא לא יכול לנהל קרב ולאחר מכן מצור או שעבוד במשחק של כרטיס אסטרטגיה בודד.

10.3 שלב התגובה

כל שטח שצבא נכנס אליו יכול להפעיל אפשרות תגובה על ידי השחקן שאינו פעיל. זה נקרא שלב התגובה אשר פועל ברצף זה:

1. אם השטח אליו נכנס הצבא הינו שטח בעל עיר עם חומה, השחקן הלא פעיל מחליט בשלב זה איזה וכמה מיחידותיו נמצאות בתוך העיר ואלו מחוץ לעיר.

2. השחקן הלא פעיל מצהיר על כל ירוט או נסיונות המנעות מקרב. כולם חייבים להיות מוכרזים קודם לביצוע.

3. אם הוכרז נסיון המנעות מקרב, השחקן הלא פעיל חייב לגלגל קוביה ובדוק באם הצליח, ואם הצליח, להוציא את הצבא מהשטח.

4. אם הוכרז ירוט, השחקן שאינו פעיל חייב לבצע אותו מיד (בכל סדר שהוא רוצה). ירוט צבא בשטח בו יש עיר מבוצרת אינו מאפשר הזזת יחידות לתוך העיר. כאשר משיבים יחידות לתוך העיר - זה משלים את שלב התגובה.

10.4 שטחי אויב כבושים

כאשר מעבירים צבא לתוך שטח המכיל אחד או יותר יחידות לוחמות של האויב, והיחידות הלוחמות של האויב, אינן יכולות, אינן רוצות, או נכשלו מלהתחמק מהקרב (כלל 13), חייבים לעצור את הצבא, לסיים את התנועה ולנהל קרב, (חריג: 10.5).
גנרל ללא צבא אינו יכול לעבור בשטח צבא אויב ולא לעצור בתוך שטח המכיל גנרל אויב ללא צבא (הוא יכול לעבור דרך כזה שטח).

10.5 Overruns (הצפה)

אם צבא המונה לפחות חמישה CUs נכנס לשטח האויב ובו יחידה לוחמת אחת ללא גנרל ניתן להמשיך את תנועת הצבא ללא הפרעה. אין מגבלה על מספר פעמים שהצבא יכול לעשות זאת בתור - הצבא מוגבל רק על ידי יכולת התנועה של הגנרל. לא ניתן "להציף" שני CUs ב-10 CUs.

10.6 מעברי הרים ומיצרים

התנועה על פני מעברי הרים (Alps ואחרים) ולרוחב מיצרים עולות שתי נקודות תנועה במקום אחת מיכולת התנועה של הגנרל.
שחיקת מיצר הרים - בכל פעם שצבא עובר במיצר הרים, הוא חייב לגלגל קוביה בעבור השחיקה (ראה 21.1) מיד לאחר שעבר את המיצר. במעבר שאינו Alps יש להוריד 2 מהקוביה (-2) במעברי Alps לא משנים את ערך הקוביה.
מיצרים: התנועה במיצר של Massena מותר רק אם אתה שולט גם ב Rhegium וגם ב Massena. שים לב ששני השחקנים יכולים להשתמש בתנועה הימית בין שני נמלים אלה.
התנועה במיצר סרדיניה מותרת ללא חובת שליטה כלשהי.
השפעות אחרות: יירוט (12), הימנעות מקרב (13), נסיגה (14.11) ופרישה (15) (אסורים במעברי הרים (שני הסוגים) ובמיצרים).

10.7 תנועה וערים מבוצרות

השחקנים צריכים להתייחס על לעיר מבוצרת בתור שטח בתוך שטח. הגנרלים ו CUs יכול להיות בפנים או מחוץ לעיר. מספר ה CUs בתוך העיר מוגבל; רומא ו Carthage יכולות להחזיק 5 CUs, ו כל שאר הערים המבוצרות יכולות להכיל שני CUs. כדי לציין CUs בתוך עיר מבוצרת, מקם אותם מתחת לסמן הישוב המבוצר. אלה שמעל הסמן נחשבים מחוץ לעיר. הגנרלים בתוך העיר יכולים להיות ממוקמים בצידו של ישוב מבוצר. CUs שנותרו מחוץ לעיר עוצרים את תנועת האויב; CUs בתוך העיר לא.

אתה יכול להזיז את הגנרלים ואת CUs מתוך העיר המבוצרת ולתוכה במצבים אלו:
שחקן פעיל: בדרך כלל באמצעות תנועה (בהצגה של כרטיס אסטרטגיה) במהלך התור.
התנועה של העברת הצבא לתוך העיר הוא בדרך כלל המעשה האחרון של התור (10.2).
שחקן לא פעיל: אם צבא האויב נכנס לשטח ובו עיר מבוצרת, ולשחקן הלא פעיל יש שם גנרלים או יחידות לוחמות, הוא רשאי להכריז על CUs / או הגנרלים ככאלו שנמצאים בתוך או מחוץ לעיר. החלטתו יכולה להשתנות בכל פעם שכח נכנס למשבצת הזו.

10.8 שילוב של צבאות

במהלך הפעלת גנרל ניתן לאסוף גנרל אחר (עם או בלי CUs) וכן להמשיך בתנועה. הגנרל הנאסף

חייב להיות כפוף לגנרל האוסף במשך התנועה. גנרל שעולה בדרגתו על הגנרל שבתנועה, אינו יכול להאסף. אם גנרל מסיים את תנועתו בתוך שטח המכיל גנרל אחר, והחדש עולה בדרגתו על הגנרל שהיה בתנועה, הגנרל שהיה בתנועה הופך נחות. אם גנרל מסיים את המעבר בתוך שטח נוסף המכיל גנרל באותה דרגה, אז הגנרל שסיים תנועתו הופך לגנרל מפקד והגנרל השני הופך נחות.

10.9 פיצול צבאות

צבא יכול להתפצל מהגנרלים הכפופים (עם או בלי CUs) בכל עת. גנרל כפוף יכול להיות מופעל ולהיזיז עימו כל כמות של יחידות לוחמות עליון הוא יכול לשלוט ועל פי רצון השחקן הפעיל (18.1 הינו יוצא מן הכלל).

בהבאת גנרל כפוף למפה יש להתייחס למקום התפוס על ידי המפקד כשטח ההתחלה שלו. הגנרל הכפוף הופך להיות מפקד של הצבא החדש ויכול להביא עימו גנרלים נוספים שלא עולים עליו בדרגה.

גנרל נחות ניתק וזז לבדו, הדבר נחשב כתנועה של גנרל אחד (כלומר, הפעלת גנרל נחות אינה מאפשרת תנועה לגנרל מפקד).

10,10 גנרל עקור

גנרל הופך עקור אם צבא האויב נכנס לשטח ובו גנרל אשר לא מלווה ע"י יחידה לוחמת ידידותית. גנרל הופך עקור גם אם כל CUs הנלוות אליו נמחקו על פי לוח הנפגעים, הפסדי נסיגה או טבלת התנועה הימית. גנרל אינו נחשב עקור אם כל CUs תחת פיקודו הוסרו עקב התשה, אירוע הסערה בים (# 60) או בשל קרב ובו נפגעי קרב.

אם Scipio Africanus עקור, הוא מוסר לצמיתות.

אם Hannibal עקור הוא מוסר לצמיתות והשחקן הקרטאגי חייב להסיר PC 5 (סמני השפעה פוליטית) מהשטחים שעל המפה. זאת בנוסף לכל סימני ההשפעה הפוליטית שמוסרים ככאלו הנובעים מהקרב שהוביל למותו של Hannibal.

גנרל עקור מוסר מן המפה ואין להחזירו למשחק עד שלב התגבורת הבא (ראה 5').

10.11 מגבלות Campaign Card

כאשר משוחק Campaign Card כל גנרל צריך להשלים את כל הקרבות התנועה לפני שגנרל אחר יכול להיות מופעל. יחידה לוחמת או גנרל יכולים להיות מוזזים ע"י גנרלים שונים במהלך תור זה, כל עוד הם לא יותר מארבע שטחים (חריג: Nero). לאחר שצבא משתתף בקרב, במצור, שעבוד, או זז אחורה שטח אחד להמנע מירוט (כלל 12), או נכשל במרדף (חוק 13.2); CUs והגנרלים בצבא נחשבים להיות ככאלו שסיימו את יכולת התנועה שלהם, ואינם יכולים להיות מוזזים על ידי גנרל אחר במהלך אותו Campaign Card.

מצור ושעבוד: לא ניתן להשתמש ב Campaign Card כדי לנהל יותר ממצור או שעבוד אחד כנגד אותה עיר או שבט, אבל זה יכול לשמש את המגינים בקרב יותר מפעם אחת, כל עוד אחר גנרל אחר ביצע כל פעולה.

Nero 10.12

ל Nero יש את היכולת המיוחדת להעביר 6 שטחים במהלך Campaign Card. CUs וגנרלים נחותים יכולים להמשיך 6 שטחים כל עוד התנועה שלהם היא עם Nero בלבד (כלומר, הם לא ניתנים להעברה ארבעה שטחים על ידי אחד גנרל ולאחר מכן עוד שנים עם Nero).

11. תנועה ימית

11.1 נוהל

גנרל (עם או בלי CUs) עשוי לנוע בין נמל לכל נמל אחר באמצעות תנועה ימית. CUs בעצמם אינם יכולים לבצע תנועה ימית.

תנועה ימית אפשרית כאשר משוחק קלף בעל ערך של 3 תנועות מבצע, או כאשר משוחק הכרטיס

Campaign (הסמל ספינה המופיע בפינה הימנית העליונה של קלפים כאלה נועד להקל על זיהויים). עלות השימוש בתנועה ימית שווה לשלוש נקודות. דוגמה: אתה יכול להעביר צבא שטח אחד לנמל ולאחר מכן להשתמש בתנועה ימית; או להתחיל בכל נמל, להשתמש בתנועה ימית ולאחר מכן להעביר את הצבא שטח אחד לתוך פנים הארץ.

11.2 נמלים הנשלטים ע"י האויב

השליטה בנמל אינה הכרחית עבור עליה או פריקה. תנועה ימית מותרת אל ומהנמל של כל שטח כולל נמל המכיל PC אויב או CUs.

11.3 ערים מבוצרת ותנועה ימית

תנועה ימית ישירות לתוך עיר מבוצרת (בניגוד לכניסה לשטח אשר מחוץ לעיר) מותרת באם מדובר בעיר ידידותית אשר אינה נצורה (ראה 20.4 עבור ההגדרה של נצור) לא ניתן לבצע תנועה ימית מעיר נצורה. שים לב, מצור אינו מונע תנועה ימית אל השטח המקיף את העיר הנצורה (במקרה זה את הכוחות נחשבים פורקים או עולים לספינה מחוץ לחומות העיר).

11.4 הגבלת התנועה בים

major or minor campaign Card מאפשר לצבאי עם עד 10 CUs להשתמש בתנועה ימית (רק צבא אחד משניים או שלושה צבאות יכול להשתמש ב campaign Card לתנועה ימית). כרטיס עם 3 נקודות מבצע יכול לשמש לתנועה ימית של צבא עם עד 5 יחידות לוחמות.

11.5 עליונות התנועה הימית הרומית

השחקן הרומי נהנה מעליונות של הצי, ולכן כל תנועה קרטאגית בים נוצרת בקירבה הסיכון של הטבעה. בכל פעם שגנרל או צבא קרטאגי עובר דרך הים, השחקן הרומי מגלגל קוביו על פי הטבלה, אם הכח "טובע" היחידות הלוחמות מוסרות, והגנרל הופך ל"עקור" (10.10). אם נקבע שעל הכח לשוב על עקבותיו, הוא שב לנמל ממנו יצא לתנועה ימית ומאבד את שאר נקודות התנועה שלו במהלך זה יחידות לוחמות שאבדו בים אינן נחשבות לענין תוצאות פוליטיות (חוק 15.5).

11.6 טבלת הלחימה הימית

השחקן הרומי מתאים את תוצאות זריקת הקוביה שלו על פי כללים אלו:
+ / - שניהם נמלים משני * (ראה מפה)
1- אם הוא זז ללא CUs בכלל או אם הצבא המבצע תנועה ימית מכיל יחידה לוחמת אחת. הערה מהטבלה המודפסת על המפה משתמע כי CU יכול לבצע תנועה ימית לבדו – **זו טעות**, יחידה לוחמת יכולה לבצע תנועה ימית עם גנרל בלבד.
+1 אם הנמל מכיל סמן שליטה פוליטית רומית *
1- אם Carthage שולטת בסירקיוז
1- אם מקדוניה בת ברית עם Carthage (אירוע # 9)
1- אם Carthaginian Naval Victory (אירוע # 29) שוחק ומשפיע בשלב זה.
* ההתאמות הללו חלות הן מנמל היציאה והן לנמל ההגעה והינן מצטברות.
דוגמה: Carthaginian היריב שלך שולחת צבאי מ Carthage (יציאה משנה: 2-) על Carthage new (יציאה משנה: 2-); המצטבר הוא 4-.
דוגמה: נשלח כח צבאי עם CU אחד בלבד (1-) מ (-2) new Carthage עד (1) Rhegium Rhegium
מכיל סמן שליטה רומאי נותן עוד 1+. התוצאה המסכמת היא (1-) + (2-) + (1) + (1) = 1-.

12. ירוט

12.1 כללי

היירוט הוא סוג תנועה מיוחד המאפשר לצבא הלא פעיל לזוז מקום אחד במהלך תנועת גנרל יריב ולהפריע לתנועת צבא האויב.

היירוט מחייב את הצבא להילחם בקרב (כלל 14), או לסגת שטח אחד (12.5).

12.2 מתי ניתן לבצע יירוט?

כל צבא הנשלט על ידי השחקן שאינו פעיל יכול לבצע ניסיון יירוט. יירוט יכול להתרחש בכל פעם שבו צבא האויב או גנרל נכנס (בקרקה או בתנועה ימית) לשטח הצמוד לשטח בו נמצא הצבא המיירט, ובתנאי שאותו השטח אינו מכיל יחידות אחרות. ניסיון יירוט שכזה יכול להתבצע בכל פעם שהתנאי הנ"ל מתרחש, למשל, אם צבא האויב ניסה להתקדם מסביב לצבא מסוים ניתן לנסות לבצע יירוט בכל שטח סמוך שלא הכיל CU אויב.

12.3 הגבלות היירוט

לא ניתן לבצע יירוט אם השטח אליו זז הצבא מכיל יחידות נוספות שלא נעו. אינך רשאי לבצע יירוט במעברי הרים או מיצרים. יירוט יכול להתרחש רק נגד כח בתנועה. לא ניתן ליירט ניסיון להימנע מקרב (13.1), פרישה (14.12), או נסיגה (15), וכן אינך יכול ליירט של השחקן השני.

12.4 ביצוע ניסיון היירוט

כדי לבצע יירוט גלגל את הקוביות. התאם את הקוביות בהוספת +1 אם השטח אליו הצבא שלך מבצע ירוט מכיל סמן השפעה פוליטית של האויב וללא CUs ידידותיים. אם המספר המותאם שווה או פחות מדרגת הגנרל המפקד של צבאך – ניסיון היירוט הצליח. אם יש לך ניסיון יירוט מוצלח, אתה צריך להעביר את כל ה CUs שלך שהכרזו כחלק מהיירוט, לתוך השטח. בנוסף השחקן המיירט מקבל קלף נוסף בכדי לדמות את ההשפעות של הפתעה. קלף אחד הינו מקסימום, גם אם שניים או יותר צבאות ביצעו יירוט מוצלח.

12.5 צעד לאחור

צבא שבוצע נגדו יירוט אינו מחוייב לבצע קרב, הוא יכול לנוע חזרה שטח אחד ולסיים את התנועה שלו. אם הצבא צריך לנוע אחורה לאחר מיצר, הוא חייב לגלגל את הקוביה שוב לטובת "שחיקה". אם הצבא צריך לבצע צד לאחור לאחר תנועה ימית, הוא שב לנמל ממנו יצא להפלגה. אם זה היה צבא קרטאגי שביצע תנועה ימית, אליו לגלגל שוב את הקוביות לטובת חישוב השחיקה הימית, על פי הטבלה. אם התוצאה היא חזרה - השחקן הקרטאגי אינו יכול לשוב לנמל ממנו יצא ולכן ישאר בשטח הנמל בו נמצא. אם הצבא חוזר לשטח של עיר מבוצרת או שבט - זה עשוי עדיין להחשב מצור או שעבוד בשטח זה.

12.6 יירוט מרובה

ניתן לבצע יירוט מרובה, אם יש לך יותר מצבא אחד סמוך לשטח אליו היריב שלך עומד להיכנס. במקרה כזה, אתה חייב להצהיר על כל היירוטים לפני כל הניסיונות נפתרו, היריב שלך עשוי להמתין עד שכל נפתרו לפני שהוא מחליט לתת קרב או לבצע צעד לאחור. אם כל (יותר מאחד) היירוטים הצליחו, הצבאות משתלבים לכח אחד תחת פיקודו של גנרל מפקד אחד, והינם מתעמתים מול הכח הנע.

12.7 יירוט ושעבוד

ניתן לבצע יירוט רק עם חלק מהצבא (תחת המפקד או גנרל נחות). יש להצהיר איזה גנרל וכמה CUs יבצעו את הניסיון. לא משנה כמה גנרלים נחותים יש ניתן לבצע ניסיון יירוט אחד מכל שטח (כלומר, לא תוכל לבצע שני ניסיונות או יותר מאותו שטח בתקווה כי לפחות אחד יצליח). אם גנרל נחות מבצע יירוט הגנרל המפקד שנשאר מאחור חייב להשאר עם לפחות CU אחד (שים לב כי קונסול לא יכול להשאר מבחירה עם פחות מ-5 CUs [חוק 18.1]).

12.8 יירוט וערים מבוצרות

צבא בתוך עיר מבוצרת יכול לבצע יירוט לצבא בשטח סמוך אם אין CUs אויב מחוץ לעיר. לעומת זאת, אם מבוצע יירוט לצבא שעומד להכנס לעיר מבוצרת הקרב מתרחש לפני שהצבא נכנס למעשה לתוך העיר.

אם צבא נכנס לעיר מבוצרת דרך תנועה ימית, לצבא המיורט יש ארבע אפשרויות: לבצע את הקרב, לסגת לתוך העיר המבוצרת (אם העיר יכולה להכיל את הצבא), לבצע "צעד לאחור" לעיר הנמל ממנו יצא הצבא, או לפצל את הצבא בין שתי האפשרויות האחרונות. בעל מקרה לא ניתן להשאיר CUs מחוץ לעיר המבוצרת.

12.9 יירוט והצפה

הצפה מתרחשת לאחר יירוט. (סעיף 10.5)

12.10 יירוט כושל והנמנעות מקרב

אם הצבא נכשל בניסיון היירוט נאסר עליו להמנע מקרב כנגד אותו הצבא במהלך הנוכחי של כרטיס המשחק.

הצבא שנכשל בניסיון היירוט עדיין יכול לבצע נסיונות יירוט נוספים ללא השפעה, ויכול אפילו לנסות ולהמנע מקרב כנגד כוחות אחרים אם הקלף המשוחק הינו campaign.

13. הימנעות מקרבות ומרדף

13.1 הימנעות מקרב

אפשרות זו זמינה לשחקן שאינו פעיל בלבד. אם צבא האויב נכנס לשטח המכיל צבא שלך או אחד מהגנרלים ללא CUs, אתה יכול לנסות להמנע מקרב.

כדי לקבוע אם הניסיון מצליח, גלגל קוביות.

אם סך הקוביה פחות או שווה לדירוג הגנרל המפקד שלך ההימנעות מהקרב מצליחה. הימנעות מוצלחת מקרב מאפשרת להעביר את הצבא או הגנרלים

מתוך שטח אל כל שטח סמוך (ראה הגבלות להלן).

אם גלגול הקוביות העלה מספר הגדול יותר מדרוג הגנרל המפקד שלכם, אז הצבא / הגנרלים נותרים בשטח והקרב מתבצע (או שהגנרלים עקורים).

לאחר נסיגה ובשל המורל הירוד שהדבר גורם מתקבל קלף קרב אחד פחות בקרב הבא.

13.2 הגבלות על הימנעות מקרב

לא יותר מ-10 CUs יכולים להמנע מקרב.

צבא המכיל יותר מ-10 CUs חייבת לעזוב מאחוריו כל CUs מעבר ל-10 CUs ו הגנרלים שנכשלו בניסיון יירוט אינם יכולים להמנע מקרב נגד אותו צבא באותו סיבוב (12.10).

צבא או או גנרל הנמנעים מקרב יכולים להשאיר CUs ו / או גנרלים מאחור (כל עוד הוא חוק 18.1 לא מופר).

לא ניתן להמנע מקרב במעבר הרים או מייצר.

לא ניתן לנוע לשטח המכיל סמן פוליטי של האויב או CU של האויב.

אינם רשאים להיכנס לשטח שממנו צבא האויב התקדם.

אינם רשאים להיכנס לשטח של שבט שאינו ידידותי. (2-29-00)

13.3 שעבוד והימנעות מקרב

אתה יכול להמנע מקרב עם גנרל נחות. במקרה כזה יש להשאיר מאחור את הגנרל המפקד עם לפחות CU אחת (או 5 CUs אם מדובר בקונסול [ראה 18.1]).

מוותר לבצע רק ניסיון אחד למנוע קרב בכל שלב, כך שלא ניתן לפצל בין הגנרלים ולנסות ולהימנע מקרב לשטחים שונים, ואינך רשאי להימנע מקרב עם אחד מהגנרלים לאחר שנכשלת עם אחר.

13.4 מרדף

אם היריב שלך נמנע מקרב בהצלחה, אתה יכול לנסות להמשיך לנוע (כמרדף או המשך תנועה בדרך אחרת). כדי לקבוע אם ניסיון המרדף מוצלח, גלגל את הקוביות. אם הוא פחות או שווה לדרוג הגנרל

המפקד שלך, אתה כול להמשיך. אם הגנרל כבר ביצע את כל המהלך שלו של ארבעת השטחים(א) שישה שטחים אם הוא זז עם הקלף Force March card), או שגלגול הקוביות הצביע על מספר הגדול מדרוגו של הגנרל, אז יש להפסיק את תנועת הצבא, אשר נשאר בשטח בו הוא נמצא. אם הצבא מבצע מרדף לאחר המנעות מקרב, ומצליח, אז היריב יכול לנסות שוב להמנע מקרב, ואתה יכול להמשיך לנסות לבצע מרדף שוב. הדבר יכול להמשיך עד שהיריב שלך נכשל בהמנעות מקרב, או שהגנרל סיים את המהלכים המותרים שלו.

13.5 ערים מבוצרות והמנעות מקרב

לצבא הנמצא בשטח ובו עיר מבוצרת אולם נמצא כעת מחוץ לעיר יש שתי אפשרויות: השחקן יכול להכריז על הצבא כבתוך העיר כאשר צבא האויב מופיע או עשוי להכריז על הצבא מחוץ לעיר וכך יכול לנסות להימנע מקרב. המקרה הראשון אינו מאט את תנועת האויב, אבל במקרה השני כן מאט את האויב (אם הצליח למנוע את הקרב והמרדף לא הצליח).

13.6 מצור מרדף ונרצעות

צבא אשר נכשל במרדף ומסיים את תנועתו בעיר מבוצרת או בשטח של שבת עדיין מבצע מצור או נרצעות או נגד אותו השטח.

14. קרבות

14.1 קרב כרטיסים (BC)

קרבות נפתרים באמצעות כרטיסי קרב. אחרי שהקרב נגמר, כל BCs מעורבים שוב אל חפיסת קלפי הקרב. כל שחקן מושך מספר BCs כמתואר להלן: מספר BCs שווה לדירוג הגנרל המפקד (אם קיים גנרל). אחד BC לכל CU הנוכח בקרב. אחד BC עבור יירוט מוצלח (12.4). אחד BC פחות אם הצבא המתגונן ניסה ללא הצלחה לבצע המנעות מקרב (13.1). מספר BCs משתנה עבור בני ברית (14.2) השחקן הרומי מקבל שתי BCs עבור כל הקרב ב Latium (14.3) אחד BC אם הקרב מתנהל בשטח של שבת ידידותי (20.9) CARD LIMIT 20: ללא קשר לגורמים אחרים, הכמות המקסימאלית של קלפי קרב היא 20 (לפני כל הפחתה אפשרית של בשל פילים). כל BCs מעבר ל 20 אבודים.

14.2 בני ברית - Allies

שחקנים מקבלים BCs על פי מספר בעל ברית. שחקן מקבל בני ברית על ידי שליטה פוליטית על מחוזות (נקבע ברגע הקרב). כל מחוז שווה BC אחד חוץ המזרח ומערב Numidia ששווים שניים. חלק מבעלי הברית אינם מסתכנים מחוץ למחוזותיהם, ולכן, BC בונוס זמין רק בתוך המחוז. עם זאת, בעלי ברית באפריקה, ספרד ואיטליה (ראה רישום) זמינים בכל מחוז בתוך המדינה שלהם (מדינות אלה הן קוד הצבע על המפה).

מחוזות איים: Allies על איי (איי Sicilia, Baleric, סירקיוז, סרדיניה / קורסיקה) זמינים עבור הקרבות על האי בלבד. סרדיניה וקורסיקה נחשבים אי אחד עבור כלל זה. דוגמה 1: Carthage שולטת בשלושה מחוזות בספרד בעוד רומא שולטת באחד. לא משנה איפה הקרב מתקיים בספרד, שחקן Carthaginian יקבל שלושה BCs עבור בעלי ברית בעת שהשחקן רומית יקבל אחד.

דוגמה 2: הקרב הוא באפריקה. Carthage שולטת ב Carthage i Carthagina, בעוד רומא שולטת ב Numidia המערבית. במקרה זה, שני שחקנים יקבלו BCs עבור שני בעלי ברית. דוגמה 3: הקרב הוא ב Sicilia, שנמצאת מחוץ איטליה. מי שולט ב Sicilia יקבל BC אחד עבור בעלי ברית, מי ששולט בסירקיוז יקבל BC אחד. אחרים הם לא בעלי ברית אפשריים.

14.3 הגבלות על Allies

GENERALS: אתה יכול לקבל את כרטיסי הבונוס עבור בעלי ברית רק אם יש לך גנרל בקרב. אם מספר קרבות מתרחשים בתוך אותה מדינה במהלך ההצגה של campaign card, בכל הקרבות יתקבל הבונוס עבור בעלי ברית כל עוד הגנרלים נוכחים.

ITALIAN Allies: השחקן הרומי, אינו יכול לקבל יותר משני BCs עבור בעלי ברית באיטליה, וכן המחוז של Latium אינו נחשב כבעל ברית.

השחקן הקרטאגי יכול לקבל עד שישה בעלי ברית באיטליה (Campania, Lucania, Apulia, Samnium, Etruria, Gallia Cisalpinia).

דוגמה: הקרב הוא ב Cannae, באיטליה. השחקן הקרטאגי שולט ב Lucania ו Samnium. השחקן הרומי שולט ב Etruria ו Campania, Samnium. אף צד אינו שולט ב Apulia.

במצב זה – שני הצדדים יקבלו תוספת של 2 BCs עבור בעלי ברית.

שים לב: בכמות הבונוס / עונש של כרטיס הקרב הרשומים במפה הכתב כי רומא אינה יכולה להשתמש ב Allies באיטליה - זה לא נכון.

14.4 מיליציה

רומא מקבלת שני BCs תוספת עבור כל קרב המתרחש ב Latium (זה בנוסף לכל BCs עבור בעלי ברית איטלקים). מיליציה זו קיימת גם אם אין גנרל נוכח ברומא.

14.5 רצף החלטות קרב

שחקן אשר תנועת הצבא שלו החלה את הקרב נחשב התוקף והשני הינו המגן.

כל הקרב מתנהל בנפרד, כך שגם זהותו של התוקף והמגן יכולה להשתנות במהלך הקרב (אף, בין סיבוב לסיבוב במהלך הקרב). רצף הקרב:

1. שינוי השליטה בזריקת קוביה (חוק 17.2)
2. התוקף מצהיר על הקרב – באמצעות קלף אסטרטגיה.
3. המגן מצהיר על הקרב – באמצעות קלף אסטרטגיה.
4. תשלום ההכרזה על פילים (כלל 16) וגלגול קוביות, אלא אם **elephant fright** (#42) שוחק מיד לפני גלגול הקוביות.
5. הצגת BCs, כרטיסי תצוגה מוצגים והקרב מתחיל.

14.6 סיבוב קרב

קרב מתנהל בסיבובי קרב. בכל סיבוב קרב, התוקף משחק ראשון באמצעות BC ואז המגן חייב לשחק BC המתאים ל BC של התוקף.

אם המגן אינו יכול או אינו רוצה לשחק קלף תואם.

אם BC של המגן תואם ל BC של התוקף, יש סיבוב נוסף בקרב. השחקנים ממשיכים לשחק את סיבובי הקרב עד אשר אחד זוכה.

14.7 התאמת כרטיס קרב

התאמת BC של המגן אל מול התוקף הינה משחק של BC זהה ל BC אותו ששיחק התוקף. כך לדוגמה על כרטיס התקפת מצח (Frontal Attack) מותאם כרטיס התקפת מצח אחר, הכרטיס Probe (בדיקה) מותאם ע"י כרטיס Probe אחר, וכך הלאה.

עצה לקרב: אם אתה התוקף, בדרך כלל הצורה הטובה ביותר לשחק הינו הכרטיס שיש לך רבים ממנו, יש רק 48 קלפי קרב בחפיסה, אם יש לך הרבה מסוג אחד, ליריב שלך, סביר להניח יש רק כמה. בדוק את הטבלה בסוף חוברת זו וראה מספר וסוג את הכרטיסי הקרב בחפיסה.

14.8 התקפת נגד

לאחר כל סיבוב הקרב, המגן עשוי לנסות התקפת נגד.

אם הצליח, הוא הופך להיות התוקף בקרב בסיבוב הבא, והתוקף לשעבר הופך להיות המגן. ניסיון של התקפת נגד נעשה באמצעות גלגול קוביות. אם גלגול הקוביות פחות או שווה לגנרל המפקד שלו,

הוא ניצח והופך להיות התוקף. אם גלגול הקוביות גדול מדרוג הגנרל המפקד שלו, הוא נכשל ונשאר המגן בקרב בסיבוב הבא.
חריג לקלף DOUBLE ENVELOPMENT: אם התוקף משחק Envelopment DOUBLE והמגן משחק בקלף תואם, אז המגן יכול אוטומטית (אם כי זה לא חובה) לקבל את היוזמה ולהיות התוקף (Envelopment DOUBLE הינה טקטיקה קשה ומסוכנת). לידיעתך, פעולה זו תהיה הדרך היחידה עבור כוח ללא גנרל להפוך להיות תוקף.

14.9 כרטיסי רזרווה (ג'וקרים...)

ישנם ארבעה כרטיסי רזרווה בחפיסה. אלו הם כרטיסי אשראי פרוע שיכולים לשמש כל אחד כחמשת סוגי הכרטיסים האחרים (Frontal (Assault, Flank Left, Flank Right, Probe or Double Envelopment) כרטיסי רזרווה יכולים לשמש את התוקף, או את המגן (כדי להתאים את הכרטיס). כאשר התוקף משחק בכרטיס רזרווה, הוא מצהיר איזה כריס הוא מייצג וכן משחק בכרטיס זה כולל את כל המאפיינים של הכרטיס המקורי (כלומר, לדוגמה - כרטיס רזרווה המשוחק כ Double Envelopment יגרום אוטומטית לאובדן התקפה אם המגן התאים לו קלף).

14.10 כיצד לזכות בקרב

התוקף זוכה אם המגן לא יכול או מחליט שלא להוציא קלף תואם.
המגן זוכה אם אין BCs שנותרו בתחילת סיבוב קרב בידי התוקף (גם אם למגן לא נותרו BCs).

14.11 נפגעי קרב

אחרי שהניצחון נקבע, השחקנים בוחנים את טבלת הנפגעים, כדי לקבוע את מספר CUs שיש להסיר ע"י שני הצדדים כנפגעי קרב. מספר סיבובי הקרב אשר התרחש קובע את העמודה לשימוש על בטבלה. הסיבוב האחרון של הקרב (אותו סיבוב בו המגן לא הצליח להתאים קלף לתוקף) נחשב סיבוב מלא. השחקנים פונים לעמודה הנכונה מגלגלים קוביות בכדי לקבוע את מספר היחידות הלוחמות שיוסרו.
דוגמה: הקרב נמשך ארבעה סיבובים ו "5" הוא המספר שיצא בקוביה עבור נפגעים. התוצאה היא ששני השחקנים מאבדים CU אחד.
חישוב סיבובים: כישלון בנסיון פרישה לא נחשב כמו סיבוב. מומלץ לשחקנים לשמור את קלפי הקרב ששוחקו בערימה נפרדת כך שמספר סיבובים יהיה ברור.

14.12 טבלת נסיגה

בנוסף לנפגעים בקרב, המפסיד בקרב יאבד מספר CUs כפי שנקבע על ידי טבלת הנסיגה. אחרי כל קרב המפסיד יגלגל את הקוביה ויקבע את נפגעי הנסיגה. העמודה בשמאל משמשת אם הצבא שהפסיד החל את הקרב עם פחות מ או שווה ל ארבעה CUs. העמודה מימין בלוח הנסיגה משמשת לצבא שהחל את הקרב עם יותר מ ארבעה CUs.
הפסידים חייבים להיות ב CUs, הם לא יכולים להיות "משולמים" ע"י בעלי ברית או מיליציה. גלגול הקוביות ישונה + 2 אם הקרב נוצח עם הקלף Double Envelopment או 2- אם זכה עם Probe.
פילים - פילים: אם יש פיל CUs בצבא המובס ה CU הראשון שמוסר חייב להיות פיל. כל שאר היחידות שאובדות אינן חייבות להיות מ-CUs פיל.
שים לב, שחקן יכול לאבד שני CUs פיל בקרב אם הוא איבד את הראשון עם 6 בגלגול הקוביות ב Attrition ולאחר מכן איבד את השני בטבלת הנסיגה.
הפסד כתוצאה מסיום קלפי תוקף: אין טבלה נסיגה אחרת/מיוחדת אם שחקן תוקף הפסיד רק בתוצאה מזה שהסתיימו קלפיו. יש להשתמש בדיוק באותה הטבלה.

15. נסיגה - RETREATS

15.1 נוהל הנסיגה

אחרי שנפגעי הקרב הוסרו על פי הטבלה, המפסיד בקרב סובל גם מהתוצאות הפוליטיות של התבוסה. המפסיד חייב לסגת לשטח ידידותי בשליטתו (המכיל סמן פוליטי ידידותי) ללא יחידות לוחמות של האויב, או שטח שמכיל יותר CUs ידידותית מהכוח הנסוג. אם יש יותר משטח אחד

שניתן לסגת אליו, אתה חייב לבחור את השטח הקרוב (אם יש שני שטחים או יותר במרחק שווה, השחקן הנסוג יכול לבחור). לא ניתן להשאיר CUs או גנרלים תוך כדי נסיגה, וכל CUs ידודותי בהם נתקל הכח הנסוג בנתיב הנסיגה הם הופכים חלק מהכוח הנסוג (אלא אם אותו כח עולה במספרו על הכח הנסוג, ואז הנסיגה מתבצעת לשטח זה). מגבלת התנועה של 10 CU אינה חלה במהלך נסיגה; בכל גודל כוח (ולא משנה אם יש גנרל מפקד או לא) לאחר הפסד בקרב חייבת לבוא נסיגה. בחירת נתיב נסיגה בעל פחות נפגעים: שחקן יכול בשעה שהייתה לו אפשרות לבחור נתיב או יעד שאינו הקרוב ביותר אם הנתיב הקצר יגרום יותר CU הפסדים (ראו 15.3) מהקצר. ובתנאי שאינו מפר חוק 15.2.

15.2 הגבלות על נסיגה Retreats.

לא ניתן לבצע נסיגה למיצר או מעבר הרים. אורכה של נסיגה לא תהיה יותר מארבע שטחים. לא ניתן לבצע נסיגה בתנועה ימית, צבא שמפסיד בקרב בנמל בו פרק, הינו מוסר כולו מהמפה. חריגה: אם הקרב מכיל שטח ובו עיר מבוצרת ידודותית לשם ניתן לאפשר לצבא המפסיד לסגת. כל CUs אשר אינם יכולים להכנס לתוך העיר המבוצרת מוסר מהלוח. אם התוקף המקורי נסוג, הוא תמיד חייב לסגת קודם כל לתוך השטח ממנו הוא נכנס לקרב. אם המגן הינו הנסוג אסור לו לעבור בשטח הצמוד ממנו הגיע התוקף לכל אורך נסיגתו. הכח הנסוג אינו יכול להכנס מחדש לשטח בו התרחש הקרב במהלך נסיגתו.

15.3 קנסות על נסיגה Retreats

הכוח הנסוג (צבא או CUs) חייב לאבד CU אחד לכל שטח זה אליו הוא נכנס במהלך נסיגתו המכיל סמן השפעה פוליטית של האויב או שבט לא ידודותי (00-29-2). כוח הנסוג לתוך שטח האויב המכיל CUs של האויב יאבד CU נוסף עבור כל יחידות אויב באותו השטח. הכוח הנסוג אינו יכול להישאר בתוך שטח ובו CUs של האויב. גנרלים של האויב ללא CUs אינם משפיעים על נסיגה ואינם יכולים לחסום נתיבי נסיגה. כוח אשר אינו יכול לסגת, או שאין מקום לסגת אליו הקרוב יותר מארבע שטחים מוסר מהלוח.

15.4 נסיגה לתוך עיר מבוצרת.

כח אינו יכול לבצע נסיגה לתוך עיר מבוצרת אלא אם הוא יצא למתקפה מאותה העיר (20.7). צבא/כח יכולים לסגת לתוך עיר מבוצרת ידודותית אם הקרב נערך בשטח של העיר המבוצרת. אם יש יותר CUs מהכוח שהעיר יכולה להכיל, הכח הנסוג רשאי להתפצל לשני כוחות האחד לתוך העיר והשני נסוג על פי חוקי הנסיגה הרגילים. במצב בו יותר מגנרל אחד ניתן לפצל את הגנרלים לשני הכוחות על פי ראות עיני השחקן ובלבד שאינו מפר את כלל 18.1. זוהי הדרך היחידה באמצעותה הכוח הנסוג יכול להתפצל.

15.5 תוצאות פוליטיות

המפסיד חייב להסיר מספר סמנים פוליטים מהמפה שאינם ערים מבוצרות או שבטים במספר שווה למחצית היחידות הלוחמות שהוא איבד בקרב(מעגלים למטה, המספר כולל את שחיקת הקרב, נפגעי הקרב, נפגעי לוח הנסיגה, ו CUs שאבדו במהלך הנסיגה. הסמנים יכולים להיות מוסרים מכל מקום שהשחקן המסיד בוחר! דוגמה: אם המפסיד בקרב איבד שלושה CUs הוא היה צריך להסיר סמן פוליטי אחד. אם הוא איבד רק אחד CU הוא לא היה נדרש להכיל סמן פוליטי. אין ספק שהשחקן המפסיד יוריד סמנים במקומות פחות קריטיים. שטח זה קיבל כנראה מעט תשומת לב ועושר של המדינה ולכן יהיה מהראשונים למרוד.

15.6 תחינה לשלום

אם, כתוצאה של הקרב, השחקן אינו יכול להפסיד או להסיר סמני PC מספיקים על פי התוצאות של התבוסה, השחקן חייב באופן מיידי להתחנן לשלום, ובכך לאבד את המשחק (ראה כלל 22).

16 פרישה WITHDRAWAL

16.1 באופן כללי

פרישה היא הדרך לתוקף הנוכחי (לא בהכרח לתוקף המקורי) כדי להפסיק את הקרב. בכדי לבצע פרישה, התוקף חייב להפסיד את ההזדמנות לשחק BC ולגלגל קוביה בערך השווה או הפחות מדרגת הגנרל המפקד שלו. המגן יכול לבטל את הפרישה על ידי גלגול קוביות שווה או פחות מדרג הגנרל שלו (המגן אינו חייב לגלגל קוביה). אם התוקף לא הצליח לסגת, או אם המגן הצליח לבטל את הנסיגה, המגן מיד יכול לקחת יוזמה ולהיות התוקף (אינו חייב). אין מגבלה על מספר פעמים שניתן לנסות לסגת בקרב.

16.2 פרישה מוצלחת

הנסיגה המסתיימת בהצלחה מאפשרת לתוקף לזוז לשטח צמוד (חריג – יחידה שיצאה לקרב מעיר מבוצרת יכולה לשוב לעיר). נפגעי הקרב מחושבים באופן רגיל אולם אין שימוש בטבלת הנסיגה.

16.3 הגבלות על פרישה

בפרישה הצבא אינו יכול להתפצל.
צבא אינו יכול לפרוש לעבר מעבר ההר (מכל סוג), מיצר או דרך הים.
אינך רשאי לסגת לתוך שטח המכיל אויב או סמן השפעה פוליטית של האויב או CU של האויב.
אינך רשאי לסגת לתוך השטח שממנו צבא האויב נכנס לקרב.
אם התוקף המקורי מבצע, הוא חייב לסגת אל השטח שממנו הוא יצא למתקפה.
אינך רשאי לסגת לתוך שטח המכיל שבט שאינו ידידותי. (2-29-00)

17. פילים ELEPHANT

הקרטאגים השתמשו בפילים בתור נשק הלם בקרבות. מראה הפילים היה מספיק פעמים רבות כדי לגרום לכוחות רבים לברוח. חלק מהגנרלים הרומים למדו כיצד להתגנן מפילים, וזאת ע"י הפחדתם.

17.1 קבלת פילים

ישנן שתי סימונים קרטאגים (בסך הכול ארבעה CUs) שמסמלות פילים. אחד מתחיל את המשחק עם Hannibal (בצד 2 CU שלו) והשני עשוי להגיע לקרטאגה עם ההצגה של הקלף Elephant Reinforcement EC. שני הסימונים הם הגבלה שלא ניתן להוסיף עליה.

17.2 תכונות

ל CUs עם פילים יש את כל המאפיינים הרגילים של CUs (הם גם יכולים להשתמש בתנועה ימית), פרט לעובדה כי הם מספקים יכולת מיוחדת לשחקן הקרטאגי לתקוף (16.3). כאשר מסירים CUs בגלל נפגעי קרב (14.10) או שחיקה (כלל 21), השחקן הקרטאגי יכול להסיר כל CUs שירצה אלא אם כן יש הוראה מפורשת להסיר CU עם פילים בצורת האות "E" על טבלת השחיקה.
כאשר מסירים CUs על פי טבלה הנסיגה (14.12), היחידה הראשונה שתוסר תהיה CU פיל.

17.3 פילים בקרב

CUs עם פילים מעניק הזדמנות לקרטאגים לגרוע מן BCs (קלפי הקרב) הרומי בהתחלה של הקרב. אם יש לשחקן הקרטאגי CUs עם פילים הנוכחים בתוך שטח הקרב, הוא יכול להכריז על Elephant Charge. הההכרזה חייבת לבוא לפני שהשחקן הקרטאגי ראה את קלפיו. הפחדת הפילים מצליחה אם השחקן הקרטאגי מגלגל את הקוביה למספר הגבוה מדרוג הגנרל המפקד של הרומים. אם המספר בקוביה שווה או פחות לדרוג הגנרל הרומי אין השפעה לפילים (למרות שעדיין ניתן להשתמש ב CUs בקרב). אם אין גנרל בצבא הרומי, את הפחדת הפילים נכשלת בגלגול קוביה של 1.

17.4 הפחדת פילים מוצלחת

אם ההפחדה מצליחה מספר קלפיו של השחקן הרומי מופחת במספר הפילים המשתתפים במערכה.

17.5 פילים משתוללים

אם מגולגל "1" השחקן הקרטאגי מפסיד BC אחת (ולא משנה כמה CUs עם פילים מעורבים במערכה). יש להבין כי השתוללות של פילים אינה הרסנית לקרטאגים כפי שהפחדתם הינה לרומים.

18. קונסולים וצבאות קונסולרים

לשני הקונסולים הרומים לא היתה סמכות האחד כלפי השני. כל קונסול קיבל כח שווה דבר שיצר בעיות לא פשוטות של תאום בין הכוחות. זה לא היה נדיר עבור קונסול להתחלק בפיקוד על הצבא כאשר האחד מפקד יום אחד, וביום המחרת, השניים מתחלפים..

18.1 צבאות קונסולרים

צבא רומאי המכיל קונסול אחד, או את שניהם, נקרא צבא קונסולרי. השחקן הרומי לא יכול לנקוט בכל פעולה מרצון שגורמת לצבא הקונסולרי להשאר עם פחות מ-5 CUs. זה זה אומר שצבא קונסולרי אינו יכול לצאת מכל שטח ולהשאיר CUs מאחוריו אלא אם כן יוצא עם לפחות 5 CUs. כמו כן, צבא קונסולרי המכיל את שני הקונסולים אינו יכול להתפצל אלא אם הוא מכיל לפחות 10 CUs. אין כל עונש או איסור אם הצבא הקונסולרי יוותר מתחת ל-5 יחידות לוחמות בשל שחיקה (attrition), נפגעי קרב או נסיגה; באם הדבר קורה, הצבא הקונסולרי אינו יכול להשיל או להשאיר עוד CUs עד אשר הוא מכיל יותר מחמש CUs.

18.2 שינוי פיקוד

אם שני הקונסולים נמצאים באותו צבא קונסולרי, השחקן הרומאי יכול לבחור אחד מהם בכדי להניע את הצבא (פקודה); הקונסול השני הופך נחות. אם זה הצבא המכיל את שני הקונסולים נכנס לקרב כתוקף, השחקן הקרטאגי יכול לבצע שינוי בפיקוד ע"י גלגול קוביה. אם השחקן הקרטאגי הוא זה שתקף הרי שחקן זה חייב לגלגל קוביה בעבור שינוי הפיקוד. נוהל שינוי הפיקוד – אם גלגול הקוביה הוא 1-3, אין כל שינוי; אם גלגול הוא 4-6, המפקד והקונסול הכפוף לו מבצעים חילופי תפקידים. דוגמה: Varro i consuls Marcellus הם נמצאים יחד. השחקן הרומי בחר את Marcellus בתור מפקד והפעיל את הצבא. הצבא נע לעבר קרב. לפני שקרב הכרטיסים מתחיל, השחקן הקרטאגי מגלגל קוביות בעבור שינוי הפיקוד והתוצאה היא "5". בשל כך הקונסולים מחליפים תפקידים, ולכן Varro מפקד הצבא בעת הקרב.

18.3 קונסול ופרו קונסול (Consuls i Proconsuls)

קונסול הינו גבוה בדרגה מפרו קונסול, כאשר פרוקונסול מסיים תנועה בשטח בו קיים קונסול, הוא הופך מיד לנחות. עם זאת, צבאי בראשות פרוקונסול יכול להיות גדול יותר מזה של צבאות קונסולרים, וכן צבא בראשות פרוקונסול יכול לעבור דרך צבא קונסולרי המכיל 5 או יותר CUs ללא הגבלות. אם צבא בראשות פרוקונסול נכנס לשטח המכיל צבא קונסולרי עם פחות מ-5 CUs עליו או להפסיק את התנועה, או להשיל מספיק CUs כך שהצבא הקונסולרי יהיה שוב בן 5 CUs.

19. שליטה פוליטית

19.1 שליטה פוליטית

שחקנים מרוויחים שטחים ולשליטה על מחוזות במאצעות מיקום של סמני שליטה פוליטית. שחקן שולט בשטח אם יש לו סמן שליטה פוליטית בו. שחקן שולט על מחוז אם הוא שולט על רוב השטחים של המחוז (בעלות על רוב סמני ההשפעה הפוליטית בלבד בתוך המחוז אינה מספיקה בעבור שליטה פוליטית במחוז, כלומר השטחים הם הנספרים ולא הסמנים לבדם). שטח המכיל סמן שליטה פוליטית נשאר תחת השליטה של אותו השחקן גם אם גנרל אויב ו/או CUs נמצאים בשטח.

19.2 הצבת סימני שליטה פוליטית

ניתן למקם סימני השפעה פוליטית על המפה באמצעות כרטיסי אסטרטגיה. מספר הסמנים המונחים שווה למספר המבצע שבכרטיס. ניתן להציב סמן שליטה פוליטית בכל מקום שאינו מכיל סמן אחר, וכן שאינו מכיל יחידות אויב. חריגה: אתה יכול להציב סמן שליטה פוליטית בתוך שטח המכיל יחידות אויב (ע"י הפיכתו) אם יש לך CU באותו שטח.

19.3 מאפיינים של סימני שליטה פוליטית

סמן שליטה פוליטית אינו מפסיק או מאט את תנועת יחידות. ניסיונות יירוט לתוך שטח אויב המכיל סמן שליטה פוליטית וללא CUs ידיוותית קשה יותר (12.4). אינך רשאי להימנע מקרב בתנועה לתוך שטח המכיל סמן שליטה פוליטית של האויב (13.2) נסיגה חייבת להסתיים בתוך שטח המכיל סמן שליטה פוליטית ידיוותי (15.1). צבא הנסוג דרך שטחים המכילים סימני שליטה פוליטית של האויב "משלם" ביחידה אחת בעבור כל שטח דרכו הוא עובר (15.3). צבאי אינו יכול לפרוש מהקרב בתנועה לתוך שטח המכיל הסמן PC אויב (16.3). CUs הנמצאים על שטח עם סמן פוליטי של האויב סובלים בסוף התור משחיקה (21.1).

19.4 הסרת סמן שליטה פוליטית מבודד

במהלך שלב הבידוד המדיני, כל שחקן (החל בשחקן הרומי) מסיר את סימני ההשפעה הפוליטית המבודדים, פרט לאלו הנמצאים בערים מבוצרות, או בשבטים ידיוותיים. סמן שליטה פוליטית נחשב מבודד אם אין נתיב של סמנים פוליטים ל CU ידיוותי, עיר מבוצרת, שבט, או נמל (כולם ידיוותיים כמובן). עיר מבוצרת הנמצאת במצור, עדיין מהווה "עוגן" לסמנים פוליטיים בסביבתה. הנתיב אינו יכול לעבור במעבר הרים, ואינו כולל שבט ניטראלי אלא אם כן CU ידיוותי נמצאת באותו מקום. הנתיב עשוי להיכנס ולצאת משטח המכיל CUs האויב רק אם השטח כולל גם סמן שליטה פוליטית ידיוותי.

20. מצור ושעבוד

20.1 המרת ערים מבוצרות ושבטים

ערים מבוצרות ושבטים קשים יותר להמרה פוליטית. הדרך היחידה להמיר עיר מבוצרת היא לנהל מצור מוצלח או לשחק כרטיס אירוע תואם. הדרך היחידה להמיר שבט היא להכניע אותו (לשעבוד).

20.2 נוהל המצור והשעבוד

מצור או שעבוד הינם תהליכים מרובי תורות בהם צבא הצר על עיר או מנסה לשעבד שבט ולצבור 3 נקודות מהעיר או השבט. ניתן לסמן את הנקודות שנצברו באמצעות סימני מצור/שעבוד. נקודות מושגות כאשר הצבא המבצע מצור או שעבוד מגלגל קוביות על פי טבלת המצור/שעבוד. כל הפעלת גנרל אשר מסיימת בשטח אשר מכיל עיר מבוצרת או בשטחו של שבט, כאשר השטח מכיל לפחות שלושה CUs ידיוותיים (יחידות שהיו במקום או שהובאו עם הגנרל) יכול לנהל נסיון מצור/שעבוד אחד (גלגול קוביות אחד) נגד אותו אתר. צבא שאינו פעיל הנמצא בשטח שכזה נחשב כצבא המשמר את השיעבוד/מצור אך אינו זכאי לגלגול קוביות. לא ניתן לבצע יותר מנסיון שעבוד/נרצעות אחד כנגד אתר אחד במהלך משחק של כרטיס משחק אסטרטגיה (כלומר גם בכרטיס Major Campaign לא ניתן להשתמש בכדי לבצע שלושה ניסיונות מצור כנגד אותה עיר).

20.3 גנרל נחות שעבוד ומצור

בגירסה הראשונה של המשחק היו שחקנים שהשתמשו בגנרל נחות הנמצא סמוך לשטח המצור/שעבוד עם 3 CUs שביצע בכל תור תנועה לעבר אותו שטח על מנת לגלגל קוביות, ובכך מאפשר לשחקן לבצע ניסיון מצור ללא הפעלת הגנרל המפקד. כלל זה מוכר בגירסה ז', ובנוסף לכך, אין צורך עוד לצאת מהשטח לבצע את המצור או שעבוד. פשוט יש להכריז על כי גנרל נחות מנהל את המצור או השעבוד. ביצוע השעבוד נחשב כפיקוד זמני, בזמן השעבוד/מצור אותו גנרל נחשב למעשה גנרל מפקד ולכן יכול להשתמש ביכולותיו המיוחדות. במהלך משחק של כרטיס Campaign, 3 CUs (או 5 CUs עבור קונסול) בתוספת הפעלת הכרטיס נחשבים כאילו שהכח כבר זז. שאר

יחידות והגנרלים בשטח זמינות עבור פעולות נוספות על הכרטיס.
הערה: שלא כמו בקרב, בדר"כ לא הגנרל המפקד ינהל את המצור או השעבוד, אלא גנרל נלווה.

20.4 מצב של מצור

עיר אינה נחשבת נצורה עד אשר מסומן עם לפחות סמן אחד או יותר של נקודות המצור ללא קשר למספר נסיונות המצור אותה עיר או את מספר CUs האויב באותו שטח.

20.5 הגבלות על הכוחות הנצורים

עיר נצורה אינה יכולה לקבל תגבורת וגנרל נצור אינו יכול להגדיל כוחות (8.2). צבא או גנרל נצורים אינם יכולים לעזוב את העיר באמצעות תנועה ימית וכן צבאות וגנרלים אינם יכולים לפרוק מספינה ישירות לעיר נצורה (גך יכולים לבצע נחיתה שכזו לשטח שמחוץ לחומות העיר). צבא נצור יכול להחליט לצאת אל מחוץ לחומות ולהלחם בכח הנוצר, במצב שכזה חלוקת הכרטיסים והקרב יפתרו באופן הרגיל.

20.6 הסרת מצור או סיום שעבוד

מצור או נסיון שעבוד מסתיימים מיד ברגע שאין כוחות אויב מחוץ לחומות העיר או בשטח השבט מולו נעשה נסיון השעבוד. כאשר הדבר קורה מוסרות נקודות השעבוד שנצברו (באופן המתאים). צמצום יחידות הצבא בשטח אל מתחת ל- 3 CUs אינו מסיר את המצור או מסיים את נסיון השעבוד.

20.7 כוחות סיוע וכוחות המבצעים מצור

כאשר נשלח כח צבאי לתקוף אויב שהינו צבא הנוצר אחת מעריך המבוצרות, ה CUs בתוך העיר הנצורה נספרים כחלק מהכח הנוטל חלק בקרב. כאשר CUs נוספים מגיעים כסיוע לצבא הנוצר או יוצאים למתקפה לבדם, זה נקרא התקפה. נפגעי קרב יכולים לבוא מהצבא המקורי או מכוחות הסיוע ולשחקן אפשרות בחירה. אם יש גנרל בתוך העיר כאשר מתרחשת התקפה, והגנרל הנוצר עולה בדרגתו על הגנרל שבכוחות הסיוע, הגנרל הנוצר נחשב המפקד של הקרב. אם לא מתרחשת התקפה, הגנרל בתוך העיר אינו משמש כמפקד הקרב. רק הגנרלים וה CUs שביצעו התקפה יכולים לסגת לתוך העיר מוקפת החומה.

20.8 השלמת המצור או שעבוד

כאשר הכח המבצע מצור מגיע לשלוש נקודות הוא הופך את סמן השליטה הפוליטית ומסיר את נקודות המצור. כל כח אויב שהיה נצור בתוך העיר שנכבשה, מוסר. בצבירת שלוש נקודות כנגד שבט, סמן ההשפעה הפוליטית שעל השבט מוסר ומוחלף בסמן ידידותי. כאשר שבט משועבד לא ניתן לשעבדו מחדש. אם היריב שלך השיג שליטה על שטח שבט, רק הוא יכול להציב במקום סמן שליטה פוליטית.

20.9 השבטים ידידותיים לקרטאגה

השחקן הקרטאגי מתחיל את המשחק עם שלושה השבטים ידידותיים לו - Insubrians, Boians ו Bruttiums. השחקן הקרטאגי יכול להתייחס לשלושת השבטים כמו לכל סמני השפעה פוליטית ידידותיים, בכל ההבטים (כולל שליטה במחוז, שטח לנסיגה, ולטובת בידוד PC רומי). שבטים אלו מהווים עוגן למניעת בידוד של סמני שליטה פוליטית קרטאגית (19.4), וכן מספקים BC נוסף אם קרב (עם או בלי גנרל) מתרחשת בשטחו של השבט.

21. התשה

21.1 ארועי התשה

התשה יכולה להתרחש מהסיבות הבאות:
התשת חורף: במהלך שלב התשת חורף, כל CUs (עם או בלי הגנרלים) הנמצאים בשטחים או שבטים המכילים סמן PC אויב סובלים התשה. שחקנים המבצעים מצור כנגד עיר צריך להיות מודעים כי הם בתוך שטח אויב ויהיה עליהם לסבול מהתשת חורף

אם עדיין ימצאו במקום בסוף התור. התשת מעבר הרים (אופציונלי): כל פעם שצבא חוצה מעבר הרים, הצבא סובל מהתשה. ראה טבלת התשה להתאמת הקוביות:
 $Alps = 0$, $non Alps = -2$.
הערה: ל Hannibal היה קשה רוב הזמן לעבור באלפים (Alps) למרות שבדרך כלל זו לא נחשבה פעולה צבאית קשה.
את הניסיון הרע של Hannibal ניתן לייחס למזל רע וכן כנראה לבגידה של המדריך.
אירועים: כאשר התשה מופעלת על ידי כרטיס אירוע (לדוגמה, Epidemic, Hostile Tribe, Pestilence).

21.2 נוהל התשה
השחקן מבצע גלגול קוביות מתאים על פי טבלת ההתשה על פי הארוע שהתרחש, ומסיר כמות יחידות על פי התוצאה.
הגנרלים לא מושפעים מהתשה (גם אם ההתשה ביטלה את ה CU האחרון שנילווה לגנרל).

21.3 שבטים עוינים
אם בוצעה התקפה על ידי שבטים עוינים (קלפים #7 #8) גודל הצבא שלך לא משנה. השתמש בעמודה בטבלת ההתשה המסומנת Hostile Tribes.

22. שלב בדיקת ניצחון
שחקנים סופרים נקודות פוליטיות בכדי לראות אם אחד הצדדים מאבד pc's בשל סיבות פוליטיות.

22.1 נוהל
במהלך שלב בדיקת הניצחון, השחקנים סופרים את מספר מחוזות בעלי המשמעות בהם יש להם שליטה. לכל המחוזות משמעות פוליטית מלבד Gallia Transalpinia, Massilia, Liguria, ואת Islands Balearic. שחקן מרוויח נקודה אחת בעבור שליטה במחוז בעל משמעות פוליטית. ישנם 18 נקודות פוליטיות אפשריות.

22.2 ההשלכות הפוליטית בסוף השנה
לאחר חישוב הנקודות הפוליטיות, משווים את הסיכומים. אם לאחד הצדדים יש פחות נקודות מאשר ליריבו. השחקן בעל מיעוט הנקודות חייב להסיר מספר סמני השפעה פוליטית משלו שאינם מעיר מבוצרת, או שבט.
דוגמה: לשחקן הרומי יש תשע נקודות פוליטיות, ולקרטאגי יש שבע, לכן השחקן הקרטאגי חייב להסיר שני סמני השפעה שלו מכל מקום על המפה.

22.3 תחינה לשלום
אם לשחקן אין מספיק PC על מנת להסיר בשל שלב זה, ארצו למעשה מתחננת לשלום, המשחק נגמר מיד.

22.4 סוף המשחק
במהלך שלב בדיקת הניצחון האחרון של התור, השחקן אשר למדינתו סכום נקודות גדול יותר זוכה. במצב של תיקו, הניצחון הינו לשחקן הקרטאגי.

23. מוות פתאומי
כל שחקן יכול לנצח ניצחון מוות פתאומי. הניצחון שכזה מסיים את המשחק מיד. השחקן הרומי זוכה בניצחון מוות פתאומי אם הוא שולט על Carthage.
השחקן הקרטאגי זוכה בניצחון מוות פתאומי אם הוא שולט על רומא. הוא יכול לזכות בניצחון מוות פתאומי אם הוא שולט בכל מחוזות איטליה, למעט Latium במהלך שלב בדיקת הניצחון.
שחקן זוכה בניצחון מוות פתאומי שלו אם היריב מתחנן לשלום (15.5 ו 22.3).

24. יכולות מיוחדות

כלל: לכל גנרל יש יכולת מיוחדת כפי שמצוין מתחת לתיבתו. יכולת מיוחדת של גנרל ניתנת לשימוש רק כאשר הוא גנרל מפקד. רוב היכולות המיוחדות של הגנרלים ברורים, ואינם דורשים הסברים מיוחדים, אלו הם הגנרלים הדורשים הבהרות נוספות:

Hanno: Hanno אינו יכול לצאת מאפריקה, אך הוא יכול להפליג מנמל אפריקאי אחד לאחר. Hanno יכול להשתמש ביכולת המיוחדת שלו ולהסיר סמן PC רומי רק אם אינו עסוק בקרב. Hanno יכול לנהל הצפה (overrun) אחת או יותר ועדיין להיות מסוגל להשתמש ביכולת שלו.

Fabius: Fabius אינו יכול לצאת מאיטליה, אך הוא יכול להפליג מנמל איטלקי אחד לאחר. אם אין קבוצה של לפחות 5 CUs באיטליה, אז Fabius ממוקם עם כל CUs באיטליה (אין צורך להיות עם הכח הגדול ביותר). אם אין CUs באיטליה, Fabius ממוקם ברומא (גם אם תחת היא מצור).

MARCELLUS: היכולת שלו אינה חלה על שעבוד

SCIPIO AFRICANUS: היכולת שלו אינה חלה על שעבוד

Nero: Nero יכול להשתמש ביכולת המיוחדת שלו עם תנועה בים כך שהוא מאפשר תנועה של הצבא שלושה שטחים לפני ההפלגה או לאחריה (באופן מפוצל בכל דרך). לחלופין, Nero יכול לעבור פעמיים דרך הים, באותו התור, באמצעות 3 MPS לכל תנועה.

GAIUS FLAMINIUS: היכולת המיוחדת שלו אינה חלה במניעת פרישה.

LONGUS: היכולת המיוחדת שלו אינה חלה במניעת פרישה.

PAULUS: היכולת המיוחדת שלו אינה חלה במניעת פרישה.

25. STRATEGY CARD LIST

1. Corsica and Sardinia Revolt
2. Sicilia Revolts
3. Numidia Revolts
4. Celtiberia Revolts
5. Marharbal's Cavalry: May be played even after you have played your last regular BC.
6. Native Guides: Only generals with Strategy Ratings of 1 or 2 may use this event. This modifier is cumulative with other modifiers for the mountains. So a move across a non-Alps pass would have a "-5" net modifier. If the army crosses two separate mountain passes, the modifier may be used for both.
- 7 & 8. Hostile Tribes: This card may be played against CUs without a general. May be played versus a moving army, stationary army or stationary CUs.
9. Philip V. of Macedon: When the "Philip V. of Macedon allies with Carthage" event is first played, place a marker on the Carthaginian Naval Modifier Box. The Carthaginian player receives this modifier until the event is played again by the Roman Player. If the Roman can then play the event, the Carthaginian player loses a Strategy Card drawn randomly from his hand and Philip is considered to have declared peace, the modifier is lost and that EC is removed from the Strategy Deck.
10. Macedonian Reinforcements
11. Balearic Slingers
12. African Reinforcements
13. Bruttium Recruits

14. Ligurian Recruits
15. Iberian Recruits
16. Gallic Recruits
17. Surprise Sortie
18. Traitor in Tarentum: Your Army must contain at least 3 CUs to use this card.
19. Senate Dismisses Proconsul
20. Spy in Enemy Camp: The revealed enemy BCs must be displayed face-up and remain open to view throughout the battle. If the "Ally Deserts" event is played in combination with the "Spy in Enemy Camp" event, the player may select one of the visible BCs or randomly draw one of the unrevealed BCs at his option.
21. Mercenaries Desert: Affects only CUs not on or in friendly walled city spaces. It matters not whether the CUs are inside or outside the city; they are immune.
22. Mutin's Numidians
23. Numidian Ally
24. Sophonisba
25. Capua Sides with Carthage
26. Syracuse Allies with Carthage
27. Hannibal "I have come..."
28. Hannibal Charms Italy: **Hannibal can remove the PC from the space he starts in as long as he burns one of his movement points. This benefit may be used in spaces where Hannibal overruns Roman CUs or where the Roman army avoids battle.**
29. Carthaginian Naval Victory
30. Carthaginian Siege Train: The Siege Train has all the characteristics of a Carthaginian CU except it has no effect in a normal Battle. The Siege Train may not cross an Alpine Pass or use Sea Movement. If caught alone in a space by enemy CUs or forced to Retreat, it is removed from play. **The Carthaginian Player may play this event as many times as he likes, but he may only have one Siege Train on the map at a time. This unit does not take up space in the army, so a Carthaginian army can move with the siege train plus 10 CUs. If the event is played when the siege train is already in play, the siege train can be moved to a different army.**
31. Spanish Allies Desert
32. Numidian Allies Desert: If the player had control of both Numidian provinces, he would lose all four BC bonuses.
- 33 & 34. Major Campaign Cards
- 23
- 35 & 36 Diplomacy
- 37-40 Minor Campaign Cards

41. Bad Weather: If the Bad Weather card is played during a Naval Movement, the naval portion of the move is cancelled. The embarking force must return to its port and remain there for the balance of the round. This card can only be played against movement, not against interception, retreats, avoid battle, etc.

The card must be played before the player conducts any naval combat die rolls or mountain pass attrition. If played against an army crossing a mountain pass or strait, the target army may not cross the mountain pass or strait if it needs to use its 3rd or 4th movement point to do so.

BAD WEATHER AND CAMPAIGN CARDS: If played during an opponent's Campaign card, it can be used to truncate the move of only one force and must be declared before another force moves as part of that Campaign. **Also, the event affects the movement of the general and not the CUs (i.e., if the CUs are moved by two different generals, they can still be moved a total of four spaces).**

42. Elephant Fright: With regard to BCs lost, the wording on the card is correct, not the wording on the strategy card list of the 1st edition rule booklet.

43. Two Legions of Slaves Raised

44. Allied Auxiliaries (Apulia)*

45. Allied Auxiliaries (Etruria)*

46. Allied Auxiliaries (Samnium)*

47. Allied Auxiliaries (Lucania)*

48. Allied Auxiliaries (Campania)*

* = These CUs have to be placed with a general in Italy and cannot be placed in Rome if there is no general there.

49. Opposing Fleet Breaks Siege: Cannot be used on Capua.

50. Adriatic Pirates: The card seem to imply that CUs may move without generals - this is misleading. All naval movement requires the presence of a general.

51 & 52. Epidemic & Pestilence: The player playing the card may choose which army will roll for attrition.

53. Tribal Resistance

54. Treachery within City

55. Messenger Intercepted

56. Grain Shortage

57 & 58. Hanno Cato Counsel Cards: The restriction on these cards are in effect until the start of the turn

after the next reshuffling of the Strategy Deck (triggered by the Reshuffle card or when the Strategy Deck

is exhausted). Players should place these cards near the map to remind them that they are in effect. These

cards affect movement of CUs and not the placement of reinforcements. Generals without CUs may move

in and out of Africa.

59. Ally Deserts: This card can be played before any BCs have been played (both players may observe which card is pulled), or held in the hand to be played in any round of the battle.

60. Storms at Sea: The Roman player may not observe how the Carthaginian fares in Naval Combat before

deciding to play the Storm At Sea card - the card must be played before rolling the die for Naval Combat.

The card seems to imply that CUs may move without generals, this is misleading--all naval movement

requires the presence of a general. **The attrition result has no affect on generals and if all CUs are eliminated in a storm at sea, then the general returns by himself to the port of embarkation.**

24

61. Force March 1

62. Force March 2

63. Force March 3: A player may use the Force March 3 card to make a naval move in addition to moving

that force three spaces overland. This card can be used to move a general by sea twice, each sea move

costing the army 3 movement spaces. That general could then pick up and drop off CUs along the way.

64. Truce: No interceptions are allowed during a Truce. No siege attempts are allowed either but players

may keep their armies outside the city walls to retain their accumulated siege points. A Truce has no affect

on subjugation of green Tribes. No matter how the truce is played the deck is reshuffled at the end of the

turn (the reshuffling does not break the Truce). Carthaginian Naval Movement is not affected by Roman

Naval Supremacy during a Truce; however, Naval Movement can still be affected by Storms at Sea. If you

have friendly units on enemy PC Markers when a Truce starts, your units may remain there. Enemy PC

Markers underneath your units may not be converted **and CUs on top of enemy PC Markers at the end**

of the turn still suffer attrition.

CARDS WHICH DO NOT BREAK THE TRUCE: Counter cards (storm at sea, bad weather, etc.) do not

end a truce, nor is a truce broken when an event is played that does not occur (e.g. Allied Auxiliaries when

there are not generals in Italy to take the CUs). Events that move an army also do not break the Truce.

CARDS WHICH BREAK THE TRUCE:

REINFORCEMENT CARDS: 5 Auxiliaries, 4 Recruits, African/Macedonian Reinforcements, Balearic

Slingers, Mutin's Numidians, Siege Train, Slaves.

REVOLT CARDS: Sicilia, Corsica/Sardinia, Celtiberia, Numidia, Syracuse, Numidian Ally, Sophonisba,

Grain Shortage, and Capua Sides with Carthage.

ATTRITION CARDS: Both Hostile Tribe cards (if the event is used), Pestilence, Epidemic, Mercenaries

Desert.

POLITICAL EVENTS: both Diplomacy cards, Philip V of Macedon, "I have come...", both counsel cards

(Cato/Hanno), and Senate Dismisses Proconsul.

SORTIES: Surprise Sortie, Tribal Resistance, Opposing Fleet Breaks Siege.

SPECIAL: Messenger Intercepted, Naval Victory

Reinforcement Cards and Besieged Walled Cities

All events that bring reinforcements on to the map (Allied Auxiliaries, etc) are under the same restriction as