Übersichtskarte

Regionen

Africa: Numidia Maior, Numidia Minor, Libya und Carthago.

Iberia: Baetica, Celtiberia, Orospeda und Idubeda.

Italia: Gallia Cisalpina, Etruria, Samnium, Latium, Campania, Apulia und Lucania.

Sicilia: Sicilia und Syracusae.

Corsica & Sardinia: Corsica & Sardinia.

Gallia Transalpina, Liguria, Baleares, Massilia und Mauretania (wenn im Spiel) sind keine politisch bedeutsamen Provinzen und auch nicht Teil einer Region. Die Kontrolle über diese Provinzen gibt 1 Gefechtskarte für Gefechte innerhalb ihrer Grenzen.



Vorige Editionen von HANNIBAL nutzen nur einen klassischen Würfel und Tabellen für Seebewegung, Belagerungen und Rückzugsverluste. Sie sind hier noch einmal gedruckt für Spieler, die daran gewöhnt sind.
Es ist möglich beide Mechanismen im gleichen Spiel zu nutzen, da sie genau die gleichen Ergebnisse erzeugen. Es funktioniert problemlos, dass ein Spieler die Sonderwürfel aus dieser Edition nutzt und der andere den klassischen und die alten Tabellen.

Aufreibungstabelle

Würfel-ergebnis	1	2	3	4	5/6	7–9	10+
≤1	–	–	–	–	–	1	1
2	–	–	–	–	1	1	1
3	–	–	–	1	1	1	2
4	–	–	1	1	1	2	1
5	–	1	1	1	2	2	3
6	1e	1e	1e	2e	2e	3e	3e
7	1e	1e	2e	2e	3e	3e	4e

Spalte Feindliche Volksstämme

Würfelmodifikatoren
−2 bei der Überquerung eines Nicht-Alpenpasses
e −1 der entfernten GE muss ein Elefant sein (wenn vorhanden)

Belagerungstabelle

Würfel-ergebnis	Belagerungs-punkte	Entfernte GE*
≤1	–	1
2	–	–
3	1	1
4	1	–
5	1	–
6	2	–

Würfelmodifikatoren
−1, wenn der Karthager belagert
+1, wenn der Karthager Belagerungsgerät nutzt
−1, wenn Carthago, Roma oder Syracusae belagert wird

Marcellus' Sonderfähigkeit
Darf +1 auf das Würfelergebnis rechnen, wenn er mit einem Feldzug belagert.

Rückzugstabelle

Würfel-ergebnis	1–4 GE	5+ GE
≤0	–	1
1	1	2
2	1	2
3	2	3
4	2	3
5	2	4
6	3	5
7	Alle	Alle

Würfelmodifikatoren
−2 bei *Scheinangriff*
+2 bei *Doppelter Umgehung*
Alle − alle GE werden entfernt

Seegefechtstabelle

Würfel-ergebnis	Ergebnis
≤1	–
2	Umkehr
≥3	Versenkt

Würfelmodifikatoren für den Karthager
+/− für beide Häfen** (siehe Spielbrett)
−1 für einen Heerführer mit max. 1 GE; GE können nur mit einem Heerführer bewegt werden
+1, wenn der Hafen einen römischen PK enthält**
−1, wenn Karthago Syracusae kontrolliert
−1, wenn Makedonien mit Karthago verbündet ist (#9A)
−1, wenn der *Karthagische Seesieg* aktiv ist (#29)

Modifikatoren für die Seebewegung des Karthagers***

Makedonien mit Karthago verbündet **−1**

Syracusae mit Karthago verbündet **−1**

Jahr des großen Seesiegs des Karthagers **−1**

Belagerung

Werfe den klassischen Würfel und wende die unter der Tabelle gezeigten Würfelmodifikatoren an (beide Seiten werfen den gleichen Würfel). ANMERKUNG: Die Effekte von Belagerungsgerät ▟ und Marcellus' Sonderfähigkeit sind bereits in die Tabelle integriert.

Rückzug

Begann die Armee das Gefecht mit weniger als 5 GE, nutze die linke Spalte. Bei 5+ GE die rechte Spalte. Würfle und wende die Modifikatoren an.

Seebewegung

Werte alle Rauten ◆ als +Modifikatoren und alle Punkte ● als −Modifikatoren. Weitere Modifikatoren stehen unter der Tabelle. Würfle, wende alle Modifikatoren an und überprüfe dann das Ergebnis in der Tabelle.

* GE müssen aus der belagernden Armee stammen.

** Diese Modifikatoren gelten sowohl für den Start- als auch für den Zielhafen und sind kumulativ.

*** **Erklärung:** Platziere einen PK auf das entsprechende Feld der Tabelle, damit der Karthager einen besseren Überblick über die vorteilhaften Modifikatoren hat.