MARK SIMONITCH'S

HANNIBAL & HAMILCAR



REGELBUCH

MARK SIMONITCH'S

HANNIBAL & HAMILCAR

Autor Hannibal Original
Mark Simonitch

Autoren Hamilcar
Mark Simonitch, Jaro Andruszkiewicz

Kreativchef
Jaro Andruszkiewicz

Illustration
Piotr Słaby, Rafał Szymański, Paweł Kaczmarczyk, Bartłomiej Jędrzejewski

Grafikdesign
Piotr Słaby, Krzysztof Klemiński

Regelübersetzung und -überarbeitung
Hermann Reck, Johannes Grimm, Waldek Gumienny, Wojciech Sieroń, Jeremy Harrison, Piotr Górny, Russ Williams, José Garrido, Maximilien Da Cunha, Flavio Mortarino, Rodolphe Duhil, Piotr Zawada, Lance Moody, Michał Sieroń, Mitchell Land, Brian Mola, Kevin Duke

Szenarien
Pieter van der Knapp, Waldek Gumienny, Wojciech Sieroń

Spielhilfe
Peter Gifford, Wojciech Sieroń

Hannibal & Hamilcar Miniaturen
Pride Hui; Hexy Studio: Tomasz Bar, Grzegorz Korniluk, Przemysław Pulit; Strato Minis Studio: Krzysztof Raczyński

Kickstarter & Produktion
Michał Ozon

Hamilcar wurde inspiriert durch ein Original von
Alan R. Arvold

Szenarien und Karten inspiriert durch Arbeiten von
Charles Féaux de la Croix, Roberto Ullfig, Charles Bahl, Andy Daglish, John Rodriguez

Historischer Hintergrund
Dariusz Góralski, Jarosław Sobczak, Jonathan Nikitas, Piotr Górny, Pieter van der Knaap, Mikołaj Lenczewski, Grzegorz Bakera, Tomasz Sordyl

Vassal Testmodul
Maciej Ciężadło

Kickstarter Video
Marek Walczyk

Fotografie
Ewa Zawisza

Deutsche Ausgabe
Inga Keutmann, Frank Heeren

Wir danken für die Unterstützung
Christof Tisch, Ursula Steinhoff, Charles Vasey, Jason Matthews, Martin Wallace, Ed Beach, Ty Bomba, Ryan Kieffer, Kevin Zucker, Andy Lotta, John Krantz & ConsimWorld Community, BoardGameGeek.com Community, Kickstarter.com Community, Backerkit.com Community

Jaro dankt besonders
Ewa, Ernest & Tytus

1	EINFÜHRUNG	**3**
2	SCHACHTELINHALT	**3**
	2.1 Spielmaterial	**3**
	2.2 Spielsteine	**4**
3	GLOSSAR DER SPIELBEGRIFFE	**5**
4	SPIELVORBEREITUNG	**6**
5	SPIELABLAUF	**6**
6	VERSTÄRKUNGEN	**7**
7	STRATEGIEPHASE	**8**
8	STRATEGIEKARTEN	**9**
9	PLATZIERUNG UND UNTERORDNUNG	**11**
10	BEWEGUNG	**11**
11	SEEBEWEGUNG	**14**
12	ABFANGEN AN LAND	**15**
13	LANDGEFECHTEN AUSWEICHEN UND VERFOLGUNG	**16**
14	LANDGEFECHTE	**17**
15	RÜCKZÜGE	**20**
16	VOM GEGNER LÖSEN	**21**
17	ELEFANTEN	**21**
18	KONSULN UND KONSULARARMEEN	**22**
19	POLITISCHE KONTROLLE	**23**
20	BELAGERUNGEN UND UNTERWERFUNGEN	**24**
21	AUFREIBUNG	**25**
22	ÜBERPRÜFUNG DER SIEGBEDINGUNGEN	**26**
23	SOFORTIGES SPIELENDE	**26**
24	SONDERFÄHIGKEITEN	**27**
25	LISTE DER STRATEGIEKARTEN	**27**
26	OPTIONALE REGELN	**29**
27	QUELLEN	**31**

1

Einführung

HANNIBAL & HAMILCAR ist ein Spiel für 2 Personen, das auf dem 1. und 2. Punischen Krieg zwischen Karthago und Rom basiert. Ein Spieler übernimmt hierbei die Seite der Römer, der andere die der Karthager.

Die Spielregeln nutzen eine Nummerierung, die es den Spielern erlaubt, eine bestimmte Regel leichter nachzuschlagen. Beim Lesen der Regeln werdet ihr oft eine Nummer in Klammern sehen, wie z. B. »(18.1)«. Dies bedeutet, dass es eine Erklärung gibt, die ihr mithilfe dieser Nummer nachschlagen könnt. Manchmal bezieht sich diese Nummer auch auf einen ganzen Abschnitt »(18.)«.

2

Schachtelinhalt

2.1. Spielmaterial

Ein vollständiges Spiel enthält:

Eine 840 × 560 mm große doppelseitig aufgezogene Karte mit dem HANNIBAL-Spielbrett auf der einen und dem HAMILCAR-Spielbrett auf der anderen Seite.

- 1 Regelbuch
- 1 »Lernen durch Spielen«-Kurzregelbuch
- 1 Szenarienbuch
- 2 Spielhilfen
- 1 Übersichtskarte / Tabellen aus der Edition von 2007
- 14 Plastikfiguren römischer Heerführer
- 10 Plastikfiguren karthagischer Heerführer
- 65 klassische Strategiekarten für HANNIBAL
- 10 zusätzliche Strategiekarten für HANNIBAL
- 17 Strategiekarten verwendbar für HANNIBAL und HAMILCAR
- 19 Strategiekarten für HAMILCAR
- 48 Gefechtskarten für Landgefechte (GK)
- 18 Taktikkarten für Seegefechte
- 28 Karten römischer Heerführer
- 15 Karten karthagischer Heerführer
- 110 Politische Kontrollmarker (PK)
- 66 Gefechtseinheiten (GE)
- 23 Heerführermarker
- 10 Marker Befestigte Stadt
- 5 Marker Befestigte Großstadt
- 11 Volksstammmarker
- 5 Marker Belagerungs- / Unterwerfungspunkt
- 4 Belagerungsgerätmarker
- 10 römische Schiffsmarker
- 10 karthagische Schiffsmarker
- 1 Seeherrschaftmarker
- 1 Marker Corvus
- 1 Prokonsulmarker
- 1 Diktatormarker
- 1 Runden- / Waffenstillstandsmarker
- 15 Versorgungszugmarker
- 1 Marker Maschinen des Archimedes
- 1 Zitadellenmarker
- 1 Marker Vergessene Taktiken
- 1 klassischer sechsseitiger Würfel
- 1 sechsseitiger Seebewegungswürfel
- 2 sechsseitige Belagerungswürfel (weiß und rot)
- 2 sechsseitige Rückzugswürfel (1 × 20 mm und 1 × 25 mm)
- 1 Plastikeinsatz mit Deckel für Miniaturen
- 10 Plastiktüten

2.2. Spielsteine

2.2.1. GEFECHTSEINHEITEN (GE): Runde Spielsteine, die mit dem Bild eines Römers, Karthagers oder Elefanten bedruckt sind. Sie repräsentieren eine Anzahl an Gefechtseinheiten des entsprechenden Typs, die dem aufgedruckten Wert entspricht. Im Folgenden wird der Begriff »Gefechtseinheit« und »Gefechtseinheiten« als »GE« abgekürzt.

2.2.1.1. GE haben unterschiedliche Stückelungen (1, 2, 5, 10) und können von den Spielern bei Bedarf in andere Stückelungen desselben Typs gewechselt werden.

2.2.1.2. Die Anzahl der im Spiel enthaltenen Spielmarker stellt, außer der für Belagerungsgerät oder Elefanten, kein beabsichtigtes Limit dar. Die Spieler können sich bei Bedarf mehr Spielmarker erschaffen.



karthagische GE *Elefanten GE* *römische GE*

2.2.2. HEERFÜHRER: Jede Miniatur repräsentiert einen einzelnen Heerführer. Statt den Miniaturen können auch die Heerführermarker genutzt werden.



Strategiewert

Gefechtswert

2.2.3. POLITISCHER KONTROLLMARKER: Mittels der runden Spielmarker mit einem römischen oder karthagischen Symbol auf beiden Seiten wird angezeigt, welche der Parteien die politische Kontrolle über ein Feld ausübt. Im Folgenden wird der Begriff »Politischer Kontrollmarker« durch »PK« abgekürzt. Alle quadratischen Spielsteine repräsentieren Befestigte Städte oder Befestigte Großstädte, die verbleibenden ovalen Spielsteine Volksstämme. Wird im Folgenden von Befestigten Städten gesprochen, gilt dies auch für Befestigte Großstädte. Befestigte Städte und Volksstämme werden in jeder Hinsicht wie PK behandelt, nur dass es schwieriger ist, die Kontrolle über Befestigte Städte zu erlangen und Volksstämme nicht so leicht entfernt werden können (20.). Befestigte Städte haben weitere Besonderheiten, die im Verlauf des Regeltextes noch beschrieben werden. Wird von einem nichtbefestigten PK gesprochen, bezieht sich dies nur auf die runden PK und nicht auf Befestigte Städte oder Volksstämme.

karthagischer PK





römischer PK

karthagische Befestigte Stadt





römische Befestigte Stadt



Mit den Karthagern befreundeter Volksstamm

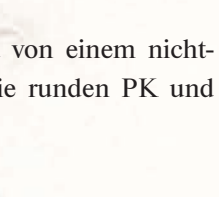


Neutraler Volksstamm



Befestigte Großstadt

Anmerkung der Autoren: Die Marker Befestigte Stadt haben keine Namen, da bis auf eine alle gleich sind. Nur Capua hat keinen Hafen.



2.2.4. RUNDENMARKER:
Dieser Marker zeigt die aktuelle Runde auf der Rundenleiste auf dem Spielbrett an. Der Lorbeerzweig auf der Rückseite des Markers zeigt an, dass Waffenruhe herrscht.





2.2.5 WÜRFEL



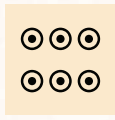
Rückzugswürfel (groß)



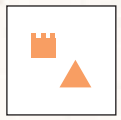
Rückzugswürfel (klein)



Roter Belagerungswürfel



Klassischer Würfel



Weißer Belagerungswürfel



Seebewegungswürfel“

3

Glossar der Spielbegriffe

Im Folgenden findet ihr wichtige Spielbegriffe und Abkürzungen, mit denen ihr vertraut sein solltet, bevor ihr die Regeln weiterlest.

3.1. **Provinz:**

Mehrere Felder innerhalb der Provinzgrenzen. Im Spiel gibt es 22 Provinzen (23 wenn ihr die Mauretania-Variante nutzt – 26.3), von denen 18 für die Siegbedingungen entscheidend sind (19.1).

3.2. **Regionen:**

Africa: Alle Felder in den vier Provinzen NUMIDIA MINOR, NUMIDIA MAIOR, LIBYA und CARTHAGO.

Iberia: Alle Felder in den vier Provinzen BAETICA, OROSPEDA, CELTIBERIA und IDUBEDA.

Italia: Alle Felder in LUCANIA, APULIA, CAMPANIA, LATIUM, SAMNIUM, ETRURIA und GALLIA CISALPINA.

Sicilia: Alle Felder in SYRACUSAE und SICILIA.

Corsica & Sardinia: Alle Felder in CORSICA & SARDINIA.

Mauretania: MAURETANIA (optional – 26.3)

Anmerkung: Immer wenn wir auf eine Provinz verweisen, schreiben wir den Namen in GROSSBUCHSTABEN. Immer, wenn wir auf eine Region verweisen, schreiben wir den Namen **fett** *gedruckt. Alle Provinzen, Regionen und Felder tragen Lateinische Namen.*

Die politische Kontrolle über eine Provinz wird auf der Provinzleiste am einen Rand des Spielbretts festgehalten. Es wird einfach ein PK des kontrollierenden Spielers auf das entsprechende Feld der kontrollierten Provinz gelegt.

3.3. **Armee:** Eine Armee besteht aus einem Heerführer und einer oder mehreren eigenen GE im selben Feld.

3.3.1 Die Zusammensetzung einer Armee ist nicht geheim und kann von beiden Spielern jederzeit überprüft werden.

3.4 **Truppe: Ein oder mehrere GE im selben Feld.**

3.4.1 Wenn der Stapel einen Heerführer enthält, ist die Truppe ebenfalls eine Armee.

3.5. **Konsulararmee:** Eine Armee, die von einem Konsul befehligt wird (18.1).

3.6. **Konsul:** Ein römischer Heerführer ist entweder ein Konsul oder ein Prokonsul. Ein Konsul steht im Rang über einem Prokonsul (18.).

3.7. **Operationswert (OW):** Eine Zahl von 1 bis 3, die sich in der oberen linken Ecke einer Strategiekarte befindet und die im Folgenden als »OW« abgekürzt wird.

3.8. **Politische Kontrolle:** Ein Spieler kontrolliert ein Feld, wenn er einen eigenen PK (Politischer Kontrollmarker) darin liegen hat. Ein Spieler kontrolliert eine Provinz, wenn er die absolute Mehrheit (mehr als die Hälfte) an Feldern in der Provinz kontrolliert. Ein Spieler kontrolliert ein Feld mit einem eigenen PK auch dann, wenn sich auf diesem Feld ein gegnerischer Heerführer und/oder gegnerische GE befinden.

3.9 **Die Hälfte:** Immer wenn die Regeln von »der Hälfte« sprechen (die Hälfte der PK, die Hälfte der Karten, etc.) wird, wenn notwendig, abgerundet.
BEISPIEL: *In diesem Spiel ist die Hälfte von 9 also 4.*

3.10 **Würfel:** Immer wenn die Regeln nicht genauer angeben welcher Würfel genutzt wird, dann nutzt den klassischen sechsseitigen Würfel.



Provinzleiste

4

Spielvorbereitung

HANNIBAL & HAMILCAR enthält mehrere unterschiedliche Szenarien.
Die HANNIBAL-Szenarien geben den 2. Punischen Krieg wieder, während das HAMILCAR-Szenario den 1. Punischen Krieg darstellt. Es wird empfohlen, dass unerfahrene Spieler zunächst die HANNIBAL-Szenarien spielen. Sobald die Spieler sich hier eingewöhnt haben, können sie auch das etwas komplexere HAMILCAR-Szenario spielen.

Mehr Details hierzu in den Szenarioregeln.

5

Spielablauf

HANNIBAL & HAMILCAR wird in mehreren Spielrunden gespielt.
Jede Spielrunde wird nach der folgenden Reihenfolge gespielt:

5.1 Verstärkungen

(Diese Phase entfällt in der ersten Runde.) Die Spieler führen die Verstärkungsphase folgendermaßen durch:

5.1.1 Der Karthager stellt seine Verstärkungen auf das Spielbrett (6.1).

5.1.2 Hat der Karthager »vertriebene Heerführer« (10.10), darf er diese alle wieder zu beliebigen karthagischen GE auf das Spielbrett setzen (6.1.1).

5.1.3 Der Römer stellt seine Verstärkungen auf das Spielbrett (6.2).

5.1.4 Der Römer bestimmt einen Prokonsul, entfernt seine alten Konsuln, zieht zufällig zwei neue Konsuln und platziert diese (6.4).

5.2 Strategiekarten ziehen

Jeder Spieler bekommt die Anzahl an Strategiekarten, die auf der Rundenleiste für diese Spielrunde vorgesehen ist.

5.3 Strategiekarten spielen

In dieser Phase werden die Strategiekarten nacheinander ausgespielt. Dabei spielen die Spieler abwechselnd je eine Karte. Wer beginnt ist in den Szenarioregeln festgelegt. Die Strategiephase ist beendet, wenn beide Spieler alle ihre Strategiekarten ausgespielt haben.

5.4 Aufreibung im Winter

Beide Spieler überprüfen, ob ihre GE in gegnerischen Feldern Aufreibung im Winter erleiden (21.1).

5.5 Auflösung politischer Isolation

Beide Spieler (zuerst der Römer, dann der Karthager) entfernen alle isolierten PK, die weder eine Befestigte Stadt noch ein Volksstamm sind (19.4).

5.6 Überprüfung der Siegbedingungen

Beide Spieler zählen ihre »Politikpunkte« (23.1). Hat ein Spieler weniger Politikpunkte als der andere, verliert er eine Anzahl an PK (23.2).

5.7. Ende der Spielrunde

Nach dem Überprüfen der Siegbedingungen beginnt eine neue Spielrunde. Das Spiel geht weiter bis eine Seite durch einen »Sofortiges Spielende« gewinnt (24.) oder alle Spielrunden gespielt sind.

6

Verstärkungen

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Die Verstärkungen des Karthagers hängen vom jeweiligen Szenario ab.

6.1.1. Vertriebene karthagische Heerführer

Sofern vertriebene (10.10) karthagische Heerführer vorhanden sind, werden sie alle zurück auf das Spielbrett gesetzt, nachdem alle Verstärkungen des Karthagers platziert wurden. Vertriebene Heerführer können in jedes Feld gestellt werden, das eine oder mehrere karthagische GE enthält, die derzeit nicht belagert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

Die Verstärkungen des Römers hängen vom jeweiligen Szenario ab.

6.3 Einschränkungen bei der Platzierung

Verstärkungen können nicht innerhalb von belagerten Befestigten Städten platziert werden (siehe 20.3 für die Definition von »belagert«). Falls eine gegnerische Truppe auf dem Feld einer eigenen Befestigten Stadt steht, die derzeit nicht belagert wird, können Verstärkungen in diese Befestigte Stadt platziert werden. Hierbei ist zu beachten, dass die Gesamtzahl an GE innerhalb der Befestigten Stadt nicht die maximale Anzahl an GE überschreitet, die innerhalb der Befestigten Stadt erlaubt ist (10.7). Ein gegnerischer Heerführer ohne GE behindert das Platzieren von Verstärkungen nicht und wird »vertrieben« (10.10), sobald Verstärkungen auf diesem Feld platziert werden. Wenn Rom belagert wird und sich alle römischen Heerführer in Rom befinden, erhält der Römer keinerlei Verstärkungen. Karthagische Verstärkungen sind bestimmten Gebieten zugeordnet. Kontrolliert Rom das Gebiet, werden die Verstärkungen nicht platziert.

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

Rom war eine Republik, die vom Senat regiert wurde. Um ein Machtmonopol durch Könige oder Diktatoren zu verhindern, war der Senat sehr bemüht, militärischen Führern nicht zu viel Macht zuzugestehen. Deshalb wählte er in Kriegszeiten jedes Jahr zwei Konsuln, um die Armee oder Armeen zu führen. Am Ende jedes Jahres wurden zwei neue Konsuln gewählt. In einigen Fällen wurde es einem Konsul jedoch erlaubt, bei seiner Armee zu bleiben, falls die Situation es erforderte (oder er erfolgreich war). In diesem Fall wurde er vom Senat zum Prokonsul ernannt.

VORGEHENSWEISE:

Während der Verstärkungsphase jeder Spielrunde (außer in der ersten), muss der Römer folgender Vorgehensweise für seine Heerführer folgen:

6.4.1 Einer der römischen Heerführer, die sich derzeit auf dem Spielbrett befinden, wird zum Prokonsul ernannt. (Dies ist optional, wird aber empfohlen. Der Römer ist nicht verpflichtet einen Prokonsul zu ernennen, aber es erlaubt ihm einen weiteren Heerführer im Spiel zu haben.)

6.4.2 Alle anderen Figuren römischer Heerführer werden mit ihren Karten vom Spielbrett genommen.

6.4.3 Es werden zufällig zwei neue Heerführerkarten gezogen, um die Konsuln für die Spielrunde zu bestimmen (es können auch die Heerführer gezogen werden, die in Schritt 6.4.2 entfernt wurden).

6.4.4 Die beiden neuen Konsuln werden auf dem Spielbrett platziert.

6.5 Platzierung der Konsuln

Konsuln können zusammen auf demselben Feld oder auf verschiedenen Feldern platziert werden, wobei das jeweilige Feld mindestens fünf römische GE enthalten muss (wenn es nur ein solches Feld gibt, müssen beide Konsuln auf dem gleichen Feld platziert werden). Ein Konsul kann auf dem gleichen Feld platziert werden wie ein Prokonsul, wobei der Prokonsul dann als niederrangig (9.2) zu betrachten ist. Römische Konsuln können auch im belagerten Roma platziert werden (für römische GE gilt dieses nicht), wenn es kein anderes Feld gibt, das die obigen Bedingungen erfüllt.

6.6 Der Prokonsul

Der Prokonsul bleibt bei seiner Armee auf dem Spielbrett. Es darf sich immer nur ein Prokonsul auf dem Spielbrett befinden. In jeder Verstärkungsphase kann ein Prokonsul im Amt bleiben oder abgelöst werden, um stattdessen einen der scheidenden Konsuln zum Prokonsul zu ernennen. Um anzuzeigen, welcher Heerführer Prokonsul ist, wird der Prokonsulmarker auf seine Karte gelegt.

Prokonsulmarker



6.7 Scipio Africanus

Scipio Africanus erscheint als Verstärkung als zweiter Prokonsul in den HANNIBAL-Szenarien in Runde 6 (211–210 v. Chr.). Er erscheint mit fünf GE, die der Römer zusätzlich zu den normalen Verstärkungen erhält. Scipio und seine fünf GE müssen zusammen platziert werden und dürfen nicht aufgeteilt werden. Der Römer kann Scipios Armee auf einem beliebigen Feld in **Italia** ODER auf einem Hafenfeld in **Iberia** platzieren. In beiden Fällen muss das Feld einen eigenen PK enthalten und frei von gegnerischen GE sein. Scipios Armee erscheint, nachdem die normalen Verstärkungen platziert und bevor die zwei neuen Konsuln gewählt wurden. Er darf nicht innerhalb einer Befestigten Stadt platziert werden. Wenn es in Runde 6 keine geeigneten Felder auf dem Spielbrett gibt, erscheint Scipio Africanus mit seiner Armee niemals im Spiel.



Sobald er sich auf dem Spielbrett befindet, ist Scipio ein permanenter Prokonsul für den römischen Spieler, was diesem erlaubt, zwei Prokonsuln im Spiel zu haben.

7 Strategiephase

7.1 Strategiekarten ziehen

Jeder Spieler erhält in jeder Spielrunde so viele Strategiekarten vom Strategiekartenstapel, wie auf der Rundenleiste oder in den Szenarioregeln vermerkt ist.

7.2 Strategiekarten spielen

Jede Strategiekarte erlaubt es dem Spieler eine von zwei Möglichkeiten zu nutzen. Entweder er nutzt den Operationswert (OW) auf der Karte (8.2), oder aber er löst das Ereignis auf der Karte aus (8.3). Wenn er beides nicht nutzen will, kann er die Karte auch ohne weitere Auswirkungen offen ablegen.

7.3 Wer fängt an?

Die Szenarioregeln geben den Startspieler vor.

7.3.1 Die Startspielerentscheidung

Der entscheidende Spieler fragt zuerst den gegnerischen Spieler, ob er ihm durch das Ausspielen einer *Feldzug*karte zuvorkommen wird. Wenn dies nicht der Fall ist, bestimmt er wer anfängt.

7.3.2 Der Startspielerentscheidung zuvorkommen

Der gegnerische Spieler kann der Entscheidung des anderen Spielers zuvorkommen, indem er eine Karte *Großer Feldzug* oder *Kleiner Feldzug* (als Ereignis oder als OW) als seine erste Karte in der Strategiephase ausspielt. Wenn er dies tut, beginnt er die Runde.

BEISPIEL: *Der Karthager ist Startspieler und fragt den Römer, ob er ihm zuvorkommen möchte. Der Römer hat eine Karte* Großer Feldzug *auf der Hand, entscheidet sich aber nicht zuvorzukommen. Der Karthager entscheidet nun, dass der Römer beginnt. Der Römer darf nun eine beliebige Karte als erste Karte spielen (inkl. dem* Feldzug*).*

7.4 Ende der Strategiephase

Die Spieler spielen abwechselnd solange Strategiekarten aus, bis beide alle ihre Strategiekarten ausgespielt haben. An diesem Punkt endet die Strategiephase. Es ist möglich, dass ein Spieler bereits alle seine Strategiekarten ausgespielt hat, der Gegner aber noch Strategiekarten auf der Hand hat. In diesem Fall spielt der Spieler, der noch Strategiekarten übrig hat, diese solange nacheinander aus, bis er alle gespielt hat.

8

Strategiekarten



Operationswert (OW) = 1

8.1 Beschreibung

Jede Strategiekarte hat zwei primäre Bestandteile: Eine Zahl von 1 bis 3 in der oberen linken Ecke (Operationswert oder OW genannt) und ein Ereignis. Die Art des Kreises um die Zahl zeigt an, wer das Ereignis nutzen kann (8.3). Der OW wird genutzt, um Heerführer zu aktivieren oder PK zu platzieren. Das Ereignis kann nur genutzt werden, wenn der OW nicht genutzt wird.

Ein Schiffssymbol in der oberen linken Ecke (auf 3-OW Strategiekarten) zeigt an, dass die Karte für Seebewegung (11.) genutzt werden kann.



Operationswert (OW) = 3

Kleine Seebewegung
(mit bis zu 5 GE) erlaubt
(ein Schiff).



Operationswert (OW) = 3

Große Seebewegung
(mit bis zu 10 GE) erlaubt
(zwei Schiffe).

Eine Infanterieeinheit in der oberen rechten Ecke zeigt an, dass mit der Karte Truppen ausgehoben werden können. Ein R auf einer Karte weist auf eine detaillierte Beschreibung der Karte in Abschnitt 25 der Regel hin.

Ein Elefanten / Quinquereme Symbol in der linken unteren Ecke der Karte der Karte zeigt, ob eine Karte ausschließlich in einem HANNIBAL-Szenario oder dem HAMILCAR-Szenario benötigt wird.

8.2 Verwendung des Operationswertes (OW)

Der OW auf einer Karte erlaubt dir, eines der folgenden Dinge zu tun:

a) EINEN EIGENEN HEERFÜHRER BEWEGEN: (mit oder ohne GE), dessen Strategiewert kleiner oder gleich dem OW ist (10.).

BEISPIEL:
Eine 1-OW Strategiekarte kann nur einen Heerführer mit einem Strategiewert von 1 bewegen.
Eine 2-OW Strategiekarte kann einen Heerführer mit einem Strategiewert von 1 oder 2 bewegen.
Eine 3-OW Strategiekarte kann jeden Heerführer bewegen.

b) PK PLATZIEREN: So viele PK auf dem Spielbrett platzieren, wie dem OW entspricht. Ein PK kann auf jedem Feld platziert werden, das keine gegnerische GE oder einen Volksstamm oder eine Befestigte Stadt enthält. Außerdem kann ein gegnerischer PK auf die eigene Seite gedreht werden, wenn eine eigene GE auf diesem Feld steht (19.2).

BEISPIEL: *Wenn du eine 3-OW Strategiekarte spielst, könntest du entweder 3 deiner eigenen PK platzieren oder 3 gegnerische PK umdrehen oder eine Kombination hiervon nutzen. Karthago möchte die Provinz IDUBEDA kontrollieren. Dafür muss Karthago mindestens 4 Felder der Provinz kontrollieren. Bibilis wird bereits von Karthago kontrolliert, aber es werden 3 weitere Felder benötigt, um IDUBEDA zu kontrollieren.*



Durch das Spielen einer 3-OW Strategiekarte darf der Karthager beide römischen PK in Dertosa und Tarraco umdrehen und dann einen PK entweder in Numantia oder in Osca platzieren (insgesamt können 3 PK platziert werden).



c) TRUPPEN AUSHEBEN: Dies ist nur mit einer 3-OW Strategiekarte möglich. Das Ausspielen einer 3-OW Strategiekarte in dieser Weise erlaubt es, eine GE bei einem eigenen beliebigen Heerführer zu platzieren, der sich in einem eigenen oder von einem befreundeten Stamm kontrollierten Feld in einer selbst kontrollierten Provinz befindet. Innerhalb einer belagerten Befestigten Stadt (20.4) dürfen keine Truppen ausgehoben werden.



Gegenereignis

8.3 Ereignisse

Der OW auf jeder Strategiekarte ist farblich markiert, um anzuzeigen, wer das Ereignis auslösen kann. Ereignisse, die nur der Römer spielen kann, haben einen roten Hintergrund; karthagische Ereignisse haben einen blauen Hintergrund. Ereignisse, die von beiden Spieler gespielt werden können, haben zur Hälfte je einen roten und blauen Hintergrund. Unabhängig von den abgebildeten Symbolen kann jeder Spieler den OW jeder Karte nutzen.

8.4 Gegenereignisse

Gegenereignisse können während eines Spielzugs oder eines Gefechts ausgespielt werden. Karten mit Gegenereignissen haben gekreuzte Schwerter unter dem Bild und einen violetten Rahmen. Ein Gegenereignis zu spielen zählt nicht als ein normaler Spielzug; als nächster normaler Spielzug muss immer noch eine Strategiekarte gespielt werden (sofern noch vorhanden). Das Ausspielen eines Gegenereignisses reduziert die eigene verbleibende Anzahl an normalen Spielzügen.

Einige Ereignisse können als Gegenereignis oder als normale Strategiekarte während eines Spielzuges verwendet werden (z. B. Ereignis #7 – *Feindliche Stämme*), wenn die Voraussetzungen auf der Karte erfüllt sind.

8.5 »Entferne diese Karte aus dem Spiel«

Wenn ein Ereignis geschieht, in dessen Text »Entferne diese Karte aus dem Spiel« vermerkt ist, muss die Karte aus dem Spiel entfernt werden, nachdem sie als Ereigniskarte gespielt wurde, da dieses Ereignis nur einmal im Spiel eintreten kann. Diese Karten werden in die Spielschachtel zurückgelegt, so dass sie beim Mischen nicht erneut in den normalen Kartenstapel gelangen.

Eine Karte mit »Entferne diese Karte aus dem Spiel« wird nicht entfernt, wenn nur ihr OW genutzt wird.

8.6 Ablegen

Ein Spieler kann eine Strategiekarte auch ablegen, anstatt sie auszuspielen. In diesem Fall passiert nichts, und der Gegner ist an der Reihe, eine Strategiekarte auszuspielen. Abgelegte Karten müssen offen ausgelegt werden, damit der Gegner sie sehen kann, und werden dann auf den Ablagestapel gelegt. Der Ablagestapel kann von jedem Spieler jederzeit eingesehen werden.

8.7 Kartenstapel mischen

Gibt es nicht genug Strategiekarten im Strategiekartenstapel, um jedem Spieler die volle Anzahl an Karten für die nächste Spielrunde zu geben, wird der komplette Strategiekartenstapel zusammen mit dem Ablagestapel erneut gemischt (außer Karten die permanent aus dem Spiel entfernt wurden), bevor irgendwelche Karten ausgeteilt werden.

8.7.1 Der Stapel und der Ablagestapel werden auch erneut gemischt, wenn die Karte #64 – *Waffenruhe* gespielt oder abgelegt wird (Es spielt keine Rolle, ob die Karte als Ereignis oder für den OW gespielt wird). In diesem Fall werden Strategiekarten- und Ablagestapel am Ende der Spielrunde gemischt.

9

Platzierung und Unterordnung

9.1 Platzierung von GE Die Anzahl der GE, die sich auf einem Feld befinden können, ist nicht begrenzt.

9.2 Platzierung von Heerführern

Auf einem Feld kann es mehr als einen Heerführer geben, wobei nur einer der Befehlshaber sein kann. Alle anderen Heerführer im selben Feld werden als untergeordnete Heerführer betrachtet. Der Befehlshaber bleibt auf dem Spielbrett, die untergeordneten Heerführer werden auf der Karte des Befehlshabers platziert.

BEISPIEL: *Zu Beginn verschiedener HANNIBAL-Szenarien sind Mago und Gisgo Hannibal untergeordnet.*

Bewegt sich ein Befehlshaber, ziehen die untergeordneten Heerführer einfach mit ihm mit. Ein untergeordneter Heerführer auf der Karte des Befehlshabers beeinflusst den Befehlshaber in keiner Weise. Solange ein Heerführer untergeordnet ist, können seine speziellen Fähigkeiten (24.) nicht genutzt werden.

9.3 Rangfolge

Hannibal und Hamilcar Barca stehen im Rang über allen anderen karthagischen Heerführern.

Konsuln stehen im Rang über Prokonsuln.

Wenn sich zwei oder mehr Heerführer mit demselben Rang in einer Armee befinden, kann der besitzende Spieler den Befehlshaber wechseln, bevor er die Armee aktiviert. Wenn jedoch ein Heerführer im Rang über dem anderen steht, muss der ranghöhere Heerführer der Befehlshaber sein.

Wenn sich zwei Konsuln auf demselben Feld befinden, kann ein Würfelwurf »Kommandowechsel« notwendig sein, um zu bestimmen, wer der Befehlshaber ist (18.2). Siehe »Armeen zusammenführen« (10.8) für mehr Details darüber, wie die Rangfolge Armeen mit mehreren Befehlshabern beeinflusst.

10

Bewegung

10.1 Wer sich bewegen darf

Heerführer können sich mit oder ohne GE bewegen. GE können sich nicht bewegen, es sei denn, sie werden von einem Heerführer begleitet. Ein Heerführer kann bewegt werden, wenn sein Strategiewert kleiner oder gleich dem OW einer gespielten Strategiekarte ist. Ein Heerführer und die bei ihm befindlichen GE werden gemeinsam »Armee« genannt. Nur 1 Armee kann durch das Ausspielen einer Strategiekarte bewegt werden, es sein denn, eine *Feldzug*karte wird gespielt (10.11).

10.2 Ablauf einer Bewegung

Ein Heerführer kann bis zu vier Felder weit bewegt werden (sechs Felder mit einer Karte »Gewaltmarsch« oder durch die Sonderfähigkeit Neros). Ein Heerführer kann sich mit bis zu 10 GE bewegen. Während der Bewegung eines Heerführers können GE sowie Heerführer von gleichem oder niedrigerem Rang auf dem Weg aufgenommen und abgesetzt werden, solange sich zu keinem Zeitpunkt mehr als 10 GE mit dem Heerführer bewegen. Ein Heerführer kann auf jedes Feld bewegt werden, das an das Feld angrenzt (das heißt, durch eine Linie verbunden ist), auf dem der Heerführer gerade steht. Der folgende Ablauf muss eingehalten werden, wenn eine Armee bewegt wird:

10.2.1 Der Spieler wählt den Heerführer, den er aktivieren möchte. Wenn sich zwei oder mehr Heerführer in einer Armee befinden, kann der Spieler bestimmen, wer der Befehlshaber ist (gemäß den Beschränkungen von 9.3). Er wählt dann bis zu 10 GE und so viele untergebene Heerführer wie er möchte aus, die den Befehlshaber begleiten sollen.

10.2.2 Der Spieler spielt eine Strategiekarte aus, die dem Befehlshaber eine Bewegung ermöglicht (8.2).

10.2.3 Der Spieler bewegt die Armee. Jedes Betreten eines Feldes durch die Armee löst eine Reaktionsphase (10.3) für den passiven Spieler aus. Diese wird durchgeführt, bevor Schritt 10.2.4 durchgeführt wird.

10.2.4 Hat der passive Spieler einen erfolgreichen Abfangversuch (12.) unternommen, darf die aktive Armee sich ein Feld zurückzuziehen und ihre Bewegung zu beenden (12.5).

10.2.5 Wenn sich nur 1 gegnerische GE auf einem Feld befindet und die aktive Armee aus mindestens 5 GE besteht, kann die aktive Armee diese überrennen (10.5).

10.2.6 Die Schritte 10.2.3 bis 10.2.5 werden wiederholt, bis die aktivierte Armee ihre Bewegung beendet hat.

10.2.7 Die Armee darf nun entweder eine Belagerung oder Unterwerfung (20.) oder ein Landgefecht (14.) durchführen. Eine Armee kann jedoch niemals durch das Ausspielen einer einzelnen Strategiekarte ein Landgefecht ausfechten und dann eine Belagerung oder Unterwerfung durchführen.

10.3 Reaktionsphase

Jedes Feld, das von einer Armee betreten wird, kann eine Reaktion des passiven Spielers auslösen. Die Reaktionsphase hat folgenden Ablauf:

10.3.1 Wenn das Feld eine Befestigte Stadt beinhaltet, erklärt der passive Spieler, ob sich seine GE innerhalb oder außerhalb der Stadt befinden und bewegt sie dementsprechend über oder unter den Marker der Befestigten Stadt (10.7).

10.3.2 Der passive Spieler kündigt alle seine Abfangversuche (12.) sowie Ausweichversuche an Land (13.) an. All diese müssen angekündigt werden, bevor irgendein Versuch unternommen wird. Alle angekündigten Versuche müssen auch durchgeführt werden.

10.3.3 Wenn ein Versuch angekündigt wurde, einem Landgefecht auszuweichen, muss der passive Spieler würfeln, ob er erfolgreich ist. Ist er es, bewegt er die Armee aus dem Feld.

10.3.4 Wurden Abfangversuche angekündigt, muss der passive Spieler diese nun unternehmen (in beliebiger Reihenfolge). Eine Armee, die einen Abfangversuch auf ein Feld durchführt, kann keine Befestigte Stadt betreten, da passive GE Befestigte Städte nur, wie oben erwähnt, in Schritt 10.3.1 betreten können.

10.4 Vom Gegner besetzte Felder

10.4.1. Wird die Armee auf ein Feld bewegt, das eine oder mehrere gegnerische GE enthält, und diese gegnerischen GE nicht dem Landgefecht ausweichen (weil sie es nicht wollen, nicht können oder bei dem Versuch scheitern (13.)), muss die Armee stehen bleiben, ihre Bewegung beenden und die gegnerische Truppe bekämpfen (Ausnahme: 10.5).

10.4.2. Ein Heerführer ohne Armee darf sich auf kein Feld bewegen, das gegnerische GE enthält oder auf einem Feld stehen bleiben, auf dem sich ein gegnerischer Heerführer ohne Armee befindet (er darf sich aber durch ein Feld mit gegnerischem Heerführer ohne Armee bewegen).

10.5 Überrennen

Wenn eine Armee mindestens 5 GE enthält und sie ein Feld betritt, in dem sich eine einzige gegnerische GE ohne Heerführer befindet, wird die gegnerische GE sofort ohne eigene Verluste vernichtet. Dies wird nicht als Landgefecht betrachtet, also werden keine Gefechtskarten verteilt (14.). Die Armee kann ihre Bewegung ohne Einschränkung ihrer normalen Bewegungsreichweite fortsetzen. Es gibt keine Beschränkung, wie oft eine Armee in einer einzigen Spielrunde überrennen kann; dies wird nur durch die Bewegungspunkte des Heerführers begrenzt. Überrennen ist aber nur möglich, wenn mindestens 5 GE ein Feld mit einer einzigen gegnerischen GE betreten. Zwei oder mehr GE können nicht überrannt werden.

10.6 Pässe und Meerengen

Bewegungen über Pässe (Alpen- und andere Pässe) und Meerengen kosten 2 (anstatt 1) der Bewegungspunkte eines Heerführers.

10.6.1. AUFREIBUNG DURCH PÄSSE: Immer wenn eine Armee einen Pass überquert, muss sie auf Aufreibung würfeln (21.1), sobald sie den Pass überquert hat.

10.6.1.1. Liegt der Pass außerhalb der Alpen, wird der Würfelwurf um 2 verringert.

10.6.1.2. Handelt es sich um einen Alpenpass, wird der Würfelwurf nicht modifiziert.

10.6.2. MEERENGEN: Landbewegung über die Meerenge von Messana ist nur erlaubt, wenn der bewegende Spieler die Befestigte Stadt kontrolliert, von der aus die Bewegung beginnt.

Anmerkung:

In vorigen Editionen war die Kontrolle sowohl über Messana als auch über Rhegium notwendig, um die Meerenge überqueren zu können.

Beide Spieler können Seebewegung zwischen diesen Häfen nutzen. Bewegung über die Meerenge von Sardinia ist unabhängig von Kontrolle erlaubt.

10.6.3. ANDERE AUSWIRKUNGEN: Abfangversuche (12.), einem Landgefecht ausweichen (13.), vom Gegner lösen (16.) und Rückzüge (15.) sind über Pässe (beide Arten) und Meerengen verboten.

10.7 Befestigte Städte und Bewegung

Die Spieler sollten eine Befestigte Stadt als ein Feld innerhalb eines Feldes betrachten. Heerführer und GE können sich innerhalb oder außerhalb der Befestigten Stadt befinden. Die Anzahl an GE, die sich innerhalb einer Befestigten Stadt aufhalten können, ist begrenzt; Roma und Carthago können 5 GE beherbergen, während alle anderen Befestigten Städte zwei GE aufnehmen können. GE und Heerführer können aufgeteilt werden: Der kontrollierende Spieler kann festlegen, dass sich einige innerhalb und andere außerhalb befinden. Um anzuzeigen, dass sich GE innerhalb einer Befestigten Stadt aufhalten, werden sie *unter* den Marker der Befestigten Stadt gelegt. Die *oben* auf dem Marker liegenden GE befinden sich außerhalb der Stadt. Heerführer innerhalb einer Befestigten Stadt können an der Seite des Markers Befestigte Stadt platziert werden. GE, die sich außerhalb der Befestigten Stadt

befinden, beenden gegnerische Bewegung, GE innerhalb der Befestigten Stadt nicht. Ein Spieler darf seine GE und Heerführer in folgenden Situationen von innerhalb nach außerhalb einer eigenen Befestigten Stadt (und umgekehrt) bewegen:

AKTIVER SPIELER: Durch normale Bewegung (das Ausspielen einer Strategiekarte) während eines Spielzuges. Die Bewegung in eine Stadt ist normalerweise die letzte Aktion einer sich bewegenden Armee (10.2).

PASSIVER SPIELER: Wenn eine gegnerische Armee das Feld einer nicht belagerten Befestigten Stadt des passiven Spielers betritt, auf dem sich dessen GE und/oder Heerführer befinden, kann dieser entscheiden, ob die GE und/oder Heerführer sich »innerhalb« oder »außerhalb« der Befestigten Stadt befinden. Dabei darf der passive Spieler die Armee auch aufteilen: Ein Teil kann sich in die eigene Befestigte Stadt bewegen, ein Teil kann außerhalb bleiben. Die Entscheidung des Spielers kann mit jedem Betreten des Feldes durch eine gegnerische Armee wechseln.

10.8 Armeen zusammenführen

Ein aktivierter Heerführer kann einen anderen Heerführer von niedrigerem oder gleichem Rang (mit oder ohne GE) aufnehmen und sich weiter bewegen. Der aufgenommene Heerführer wird für diese Bewegung zu einem untergeordneten Heerführer. Ein Heerführer, der im Rang über dem aktivierten Heerführer steht, darf nicht aufgenommen werden. Wenn ein Heerführer seine Bewegung auf einem Feld beendet, auf dem sich ein anderer Heerführer befindet, der im Rang über dem aktivierten Heerführer steht, wird der aktivierte Heerführer zu einem untergeordneten Heerführer. Wenn der aktivierte Heerführer seine Bewegung auf einem Feld beendet, auf dem sich ein Heerführer von gleichem Rang befindet, wird der aktivierte Heerführer zum Befehlshaber und der andere Heerführer zum untergeordneten Heerführer. Ein Heerführer, der seinen Zug als Befehlshaber einer Armee beendet, bleibt Befehlshaber, bis eine zukünftige Aktivierung das Kommando verändert.

10.9 Armeen aufteilen

Eine Armee kann untergeordnete Heerführer (mit oder ohne GE) jederzeit absetzen. Ein untergeordneter Heerführer auf der Karte des Befehlshaber kann aktiviert und mit so vielen GE aus der Armee des Befehlshabers bewegt werden, wie der kontrollierende Spieler wünscht (Ausnahme: 18.1). Der untergeordnete Heerführer wird auf dem Spielbrett platziert und nutzt das Feld, auf dem sich der Befehlshaber befindet, als sein Startfeld. Der untergeordnete Heerführer wird zum Befehlshaber dieser neuen Armee und darf andere Heerführer, die im Rang nicht über ihm stehen, mitnehmen. Ein untergeordneter Heerführer, der sich trennt und wegbewegt, zählt als Bewegung eines Heerführers (das heißt, das Aktivieren eines untergeordneten Heerführers erlaubt es dem Befehlshaber nicht sich zu bewegen).

BEISPIEL: *In verschiedenen Hannibal-Szenarien beginnt Hannibal mit Gisgo und Mago als untergeordneten Heerführern in Saguntum und bewegt sich durch Dertosa, Tarraco und Emporiae nach Narbo. Der Karthager setzt Gisgo und Mago (mit GE) in Dertosa und Tarraco ab. Sie hätten auch ohne GE abgesetzt werden können.*

10.10 Vertriebene Heerführer

Ein Heerführer wird vertrieben, wenn eine gegnerische Armee das Feld des Heerführers betritt und der Heerführer nicht von eigenen GE begleitet wird. Ein Heerführer wird ebenfalls vertrieben, wenn alle GE, die den Heerführer begleiten, aufgrund von Rückzugverlusten jeglicher Art oder durch die Seebewegungstabelle entfernt werden. Ein Heerführer wird nicht vertrieben, wenn alle GE unter seinem Kommando aufgrund von Aufreibung, *Seesturm* (Ereignis #60) oder Verlusten bei Landgefechten entfernt werden.

Ein vertriebener Heerführer wird vom Spielbrett entfernt und erscheint erst wieder in der nächsten Verstärkungsphase im Spiel (5.).

AUSNAHMEN: Wird in den HANNIBAL-Szenarien Scipio Africanus vertrieben, dann wird er aus dem Spiel entfernt und zurück in die Spielschachtel gelegt. Wird Hannibal vertrieben, dann wird er aus dem Spiel entfernt und der Karthager muss fünf nichtbefestigte eigene PK (keine Befestigten Städte oder Volksstämme) von beliebigen Feldern auf dem Spielbrett entfernen. Dies zählt zusätzlich zu Verlusten an PK, die aus dem Landgefecht resultieren, das zu Hannibals Tod führte.

10.11 Einschränkungen für *Feldzug*-Ereignisse

a) Wird ein *Feldzug* gespielt, kann mehr als eine Armee aktiviert werden.

b) Jeder Befehlshaber muss seine Bewegung und Landgefechte beenden, bevor ein anderer Heerführer aktiviert werden kann.

c) Eine GE oder ein untergeordneter Heerführer, der von einem anderen Heerführer während eines Feldzuges mitbewegt wurde, kann von einem anderen Heerführer während desselben Feldzuges weiterbewegt werden, solange keine GE und kein Heerführer sich mehr als vier Felder bewegt (Ausnahme: Nero 10.12).

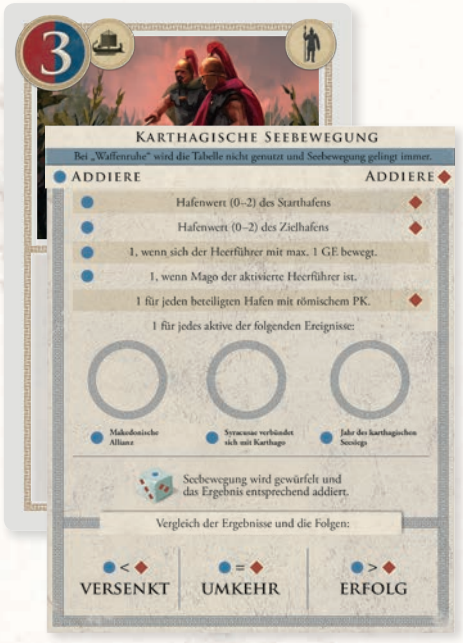
d) Sobald eine Armee an einem Landgefecht oder Belagerung/Unterwerfung beteiligt ist, sich ein Feld zurückzieht, um nicht abgefangen zu werden (12.5) oder ihren Würfelwurf für eine Verfolgung nicht schafft (13.4), haben alle GE und Heerführer dieser Armee ihre mögliche Bewegung verbraucht und können nicht von einem weiteren Heerführer auf diesem Feldzug bewegt werden.

e) Mit einem *Feldzug* darf ein einzelner Heerführer *nicht* mehrfach aktiviert werden.

f) BELAGERUNGEN UND UNTERWERFUNG: Ein *Feldzug* darf nicht dazu genutzt werden mehr als eine Belagerung oder Unterwerfung derselben Befestigten Stadt oder desselben Volksstamms durchzuführen. Ein *Feldzug* darf allerdings genutzt werden, um die Verteidiger auf einem Feld zu schlagen und anschließend eine Belagerung oder Unterwerfung auf demselben Feld durchzuführen, solange jede der Aktionen von einem unterschiedlichen Heerführer unternommen wurde.

11

Seebewegung



Karte, die Seebewegung ermöglicht

Seebewegungstabelle

11.1 Vorgehensweise

Ein Heerführer (mit oder ohne GE) kann sich von einem Hafenfeld zu einem beliebigen anderen Hafenfeld bewegen, indem er Seebewegung nutzt. GE allein dürfen keine Seebewegung nutzen. Seebewegung wird möglich, indem eine 3-OW Strategiekarte oder ein *Feldzug* ausgespielt wird (Karten, die Seebewegung ermöglichen, haben ein Schiffssymbol in der oberen linken Ecke). Eine Seebewegung verbraucht drei Bewegungspunkte.

BEISPIEL: *Du kannst dich ein Feld zu einem Hafen bewegen und dann Seebewegung nutzen; oder du kannst in einem Hafen beginnen, Seebewegung nutzen, und dich dann ein Feld landeinwärts bewegen.*

11.2 Vom Gegner kontrollierte Häfen

Es ist nicht notwendig einen Hafen zu kontrollieren, um an Bord zu gehen oder anzulanden. Seebewegung ist auf jedes und aus jedem Hafenfeld erlaubt, was einen Hafen, auf dem sich ein gegnerischer PK befindet oder gegnerische GE aufhalten, einschließt. (Die Bewegung einer Armee ist trotzdem beendet, wenn sie ein Feld betritt, auf dem sich gegnerische GE befinden (10.4).)

11.3 Seebewegung und Befestigte Städte

Seebewegung direkt in eine Befestigte Stadt (im Gegensatz zur Anlandung außerhalb der Stadt) ist erlaubt, sofern die Befestigte Stadt unter eigener Kontrolle steht und derzeit nicht belagert wird (siehe 20.3 für die Definition von »belagert«). Seebewegung in eine belagerte Befestigte Stadt hinein oder aus ihr heraus ist verboten. Beachte, dass dies nicht Seebewegung auf ein Feld oder aus einem Feld verhindert, auf dem sich eine belagerte Befestigte Stadt befindet. (In diesem Fall gehen die Truppen außerhalb der Stadtmauern an Bord oder landen dort an.)

11.4 Begrenzung der Seebewegung

Ein *Großer Feldzug* oder *Kleiner Feldzug* erlaubt es einer Armee mit bis zu 10 GE Seebewegung zu nutzen (nur eine der zwei oder drei Armeen, die sich mit einem *Feldzug* bewegen dürfen, kann Seebewegung nutzen). Eine 3-OW Strategiekarte erlaubt es einer Armee mit bis zu 5 GE Seebewegung zu nutzen.

11.5 Römische Seeherrschaft

In den HANNIBAL-Szenarien hat der Römer die Vorherrschaft auf dem Meer, so dass jede karthagische Seebewegung das Risiko in sich trägt, versenkt zu werden. Jedes Mal, wenn ein karthagischer Heerführer oder eine karthagische Armee sich über das Meer bewegt, würfelt der Römer gegen die Seebewegungstabelle.

BEISPIEL: *Die Makedonische Allianz ist aktiv, Syracusae ist mit Karthago verbündet und es ist das Jahr des karthagischen Seesiegs. Mago und 1 GE bewegen sich vom römisch kontrollierten Utica zum römisch kontrollierten Cosa.*
Zuerst werden alle blauen Punkte addiert:
- ● *für den Hafenwert des Starthafens (Utica)*
- ● *dafür, dass sich der Heerführer mit nur 1 GE bewegt*
- ●, *weil der aktivierte Heerführer Mago ist*
- ●●● *gesamt für die aktiven Effekte (1 Punkt pro Effekt)*

Das ergibt eine Summe von 6 Punkten.
Nun werden alle Rauten addiert:
- ◆◆ *für den Hafenwert des Zielhafens (Cosa)*
- ◆, *da Rom den Starthafen Utica kontrolliert*
- ◆, *da Rom den Zielhafen Cosa kontrolliert*

Das ergibt eine Summe von 4 Rauten.

Der Seebewegungswürfel kann einen der folgenden Werte anzeigen:



Der Würfel wird geworfen, das Ergebnis zur entsprechenden Summe addiert und dann das Ergebnis der Seebewegung bestimmt.

Wird  *oder*  *gewürfelt, dann ist das Ergebnis:* 

Wird  *gewürfelt, dann ist das Ergebnis:* 

Zeigt der Würfel  *, dann ist das Ergebnis:* 

11.6 Ergebnisse der Seebewegungs-Tabelle

Versenkt: Die GE sind vernichtet und der Heerführer vertrieben. GE, die auf See verloren gehen, zählen nicht hinsichtlich politischer Folgen (14.13).

Umkehr: Die sich bewegende Armee muss in den Starthafen zurückkehren und der Rest ihrer Bewegung verfällt.

Erfolg: Keine Auswirkungen; die Seebewegung ist erfolgreich.

12

Abfangen an Land

12.1 Im Allgemeinen

Abfangen an Land ist eine besondere Bewegung, die es einer passiven Armee erlaubt, sich während der Bewegung eines gegnerischen Heerführers um ein Feld zu bewegen und die Bewegung der gegnerischen Armee zu unterbrechen. Abfangen zwingt die sich bewegende Armee dazu ein Landgefecht zu schlagen (14.) oder sich ein Feld weit zurück zu bewegen (12.5). Wenn die passive Armee aus mehr als 10 GE besteht, können maximal 10 GE an Land versuchen abzufangen.

12.2 Wann kann an Land abgefangen werden?

Jede Armee, die vom passiven Spieler kontrolliert wird, darf versuchen abzufangen, wann immer eine gegnerische Armee oder ein gegnerischer Heerführer ein Feld betritt (durch Land- oder Seebewegung), das angrenzend zur passiven Armee ist und das keine stationären gegnerischen GE enthält. Eine Armee kann jedes Mal versuchen abzufangen, wenn die oben aufgeführten Bedingungen gegeben sind (versucht beispielsweise eine gegnerische Armee, sich um eine Armee herum zu bewegen, könnte auf jedem angrenzenden Feld versucht werden abzufangen, auf dem sich nicht schon eine gegnerische GE befunden hat).



BEISPIEL: *Scipio Africanus bewegt sich um Gisgo anzugreifen. Betritt Scipio Feld A, können sowohl Hannibal als auch Gisgo versuchen ihn abzufangen. Betritt Scipio Gisgos Feld, kann Gisgo nicht abfangen, Hannibal und Mago aber schon.*

12.3 Einschränkungen für das Abfangen an Land

Ein Spieler darf in keinem Feld abfangen, das ein oder mehrere nichtbewegte (stationäre) gegnerische GE enthält. Es darf nicht über einen Pass (beide Arten) oder eine Meerenge hinweg abgefangen werden.

Lediglich in der Bewegung des aktiven Spielers kann abgefangen werden. Das heißt, es darf weder ein Versuch einem Landgefecht auszuweichen (13.1), wie auch kein Lösen vom Gegner (16.) oder ein Rückzug (15.) abgefangen werden, noch darf ein Abfangen abgefangen werden.

12.4 Würfelwurf: Abfangversuch an Land

Um abzufangen, bestimmt ein Spieler, welcher Heerführer und wie viele GE es versuchen und würfelt dann. Beim Würfelwurf wird 1 addiert, wenn das Feld, in das die Armee abfängt, einen gegnerischen PK und keine eigenen GE enthält. Ist der modifizierte Würfelwurf kleiner oder gleich dem Gefechtswert des abfangenden Befehlshabers, ist der Abfangversuch gelungen und der Heerführer und alle am Abfangen beteiligten GE müssen auf das Feld ziehen. In einem Landgefecht, das durch ein erfolgreiches Abfangen ausgelöst wird, erhält der abfangende Spieler eine zusätzliche Gefechtskarte, um den Überraschungseffekt zu simulieren. Eine Karte ist der maximale Bonus, selbst wenn zwei oder mehr Armeen erfolgreich abfangen. Der anfängliche aktive Spieler ist immer noch der Angreifer und wird immer noch die erste Gefechtskarte in dem Landgefecht ausspielen, nicht der abfangende passive Spieler.

12.5 Ein Feld zurückziehen

Eine Armee, die abgefangen wird, muss das Gefecht niemals annehmen; sie kann sich stattdessen in das zuletzt von ihr betretene Feld zurückziehen und ihre Bewegung beenden. Muss sich eine Armee über einen Pass zurückbewegen, muss sie nochmals auf Aufreibung würfeln. Wenn eine Armee sich in einer Seebewegung zurückbewegt, kehrt sie zu ihrem Starthafen zurück. War es eine Seebewegung eines Spielers, der die Seeherrschaft nicht innehat (11.5), muss der Spieler nochmal gegen die Seebewegungstabelle würfeln. Wenn das Ergebnis »Umkehr« ist, dann darf sich dieser Spieler nicht zurückziehen, muss im Hafenfeld anlanden, abgefangen werden und kämpfen. Wenn sich eine Armee auf ein Feld mit einer gegnerischen Befestigten Stadt oder einem Volksstamm zurückzieht, kann sie auf diesem Feld immer noch eine Belagerung oder Unterwerfung durchführen.

12.6 Mehrfaches Abfangen an Land

Es kann mehr als einen Abfangversuch in dasselbe Feld durchgeführt werden, wenn es mehr als eine Armee auf Feldern gibt, die an das Feld grenzen, das der Gegner gerade betreten will. In diesem Fall müssen alle Abfangversuche angekündigt werden, bevor einer davon durchgeführt wird. Der Gegner darf warten, bis alle Versuche stattgefunden haben, bevor er entscheidet, ob er kämpft oder sich zurückzieht. Gelingt mehrfach das Abfangen, werden die erfolgreichen

Armeen in dem Feld unter dem Kommando eines Heerführers vereint und der bewegende Spieler muss nun entscheiden, mit seiner sich bewegenden Armee zu kämpfen oder sich ein Feld zurückzuziehen (12.5). Der abfangende Befehlshaber mit dem höchsten Rang ist der Befehlshaber der vereinten Armee; gibt es zwei oder mehr Heerführer mit dem höchsten Rang, wählt der abfangende Spieler, welcher dieser höchstrangigen Heerführer sein Befehlshaber ist.

12.7 Untergeordnete Heerführer und Abfangen an Land

Armeen dürfen aufgeteilt werden und ein Teil (unter einem untergeordneten Heerführer oder dem Befehlshaber) ausgesendet werden, um abzufangen. Ein Spieler muss ankündigen, welcher Heerführer und wie viele GE einen Abfangversuch durchführen. Unabhängig davon, wie viele untergeordnete Heerführer in einer Armee sind, kann nur ein Abfangversuch von jedem Feld aus durchgeführt werden (das heißt, es dürfen nicht zwei oder mehr Abfangversuche aus demselben Feld heraus starten − in der Hoffnung, dass zumindest einer gelingt). Wenn ein untergeordneter Heerführer abfängt, wird er zum Befehlshaber der abfangenden Truppe und der bisherige Befehlshaber muss mit mindestens 1 GE zurückgelassen werden (Konsuln dürfen nicht freiwillig mit weniger als 5 GE zurückgelassen werden (18.1)).

12.8 Abfangen an Land und Befestigte Städte

Eine Armee innerhalb einer Befestigten Stadt darf eine Armee in einem angrenzenden Feld abfangen, wenn sich keine gegnerischen GE außerhalb der Befestigten Stadt befinden. Wenn umgekehrt eine Armee abgefangen wird, die das Feld einer Befestigten Stadt durch eine Landbewegung betritt, erfolgt ein Landgefecht, es sei denn, alle GE ziehen sich in die Befestigte Stadt zurück. Eine Armee, die sich in eine Befestigte Stadt zurückzieht, darf niemals GE außerhalb der Befestigten Stadt zurücklassen. Auch wenn Befestigte Städte als Felder auf einem Feld betrachtet werden, darf eine Armee innerhalb einer Befestigten Stadt keine Armee abfangen, die das Feld der Stadt betritt. Armeen, die sich innerhalb einer Befestigten Stadt befinden, dürfen keine gegnerische Armee abfangen, die gerade das Feld der Stadt verlassen hat.

12.9 Abfangen an Land und Überrennen

Überrennen findet nach dem Abfangen statt, so dass eine abfangende Armee ein Überrennen vermeiden kann.

12.10 Misslungenes Abfangen an Land und einem Landgefecht ausweichen

Wenn einer Armee ein Abfangversuch misslingt, darf sie nicht mehr versuchen einem Landgefecht mit derselben abzufangenden Armee im laufenden Spielzug auszuweichen (13.). Die Armee, deren Abfangversuch misslang, darf weiterhin ohne Einschränkungen weitere Abfangversuche durchführen und darf sogar versuchen Landgefechten mit anderen Armeen auszuweichen, wenn der laufende Spielzug aus einem *Feldzug* besteht.

13

Landgefechten ausweichen und Verfolgung

13.1 Einem Landgefecht ausweichen

Nur der passive Spieler hat diese Option. Wenn eine gegnerische Armee ein Feld betritt, auf dem sich eine eigene Armee oder einer oder mehrere eigene Heerführer ohne GE befinden, darf ein Spieler versuchen, dem Landgefecht auszuweichen. Zum Durchführen eines Ausweichversuchs muss er würfeln. Ist der Würfelwurf kleiner oder gleich dem Gefechtswert des eigenen Befehlshabers, gelingt es dem Landgefecht auszuweichen. Einem Landgefecht erfolgreich auszuweichen erlaubt dem Spieler seine Armee oder Heerführer aus dem Feld auf ein angrenzendes Feld zu bewegen (siehe Beschränkungen weiter unten). Wenn das Würfelergebnis höher als der Gefechtswert des eigenen Befehlshabers ist, bleibt die Armee auf ihrem Feld und ein Landgefecht findet statt. Die Armee, die dem Landgefecht nicht ausweichen konnte, erhält eine Gefechtskarte weniger (um den Verlust an Moral durch den misslungenen Versuch dem Landgefecht auszuweichen zu zeigen). Heerführer ohne GE, die einem Landgefecht nicht ausweichen können, werden vertrieben (10.10).

13.2 Beschränkungen: Einem Landgefecht ausweichen

Es dürfen nicht mehr als 10 GE versuchen einem Landgefecht auszuweichen. Eine Armee, die aus mehr als 10 GE besteht, muss alle GE zurücklassen, die 10 überschreiten. GE und Heerführer, denen ein Abfangversuch misslungen ist, können im laufenden Spielzug nicht versuchen einem Landgefecht mit derselben Armee auszuweichen (12.10). Eine Armee oder ein Heerführer, die/der einem Landgefecht ausweicht, unterliegt folgenden Beschränkungen:

a. darf GE und / oder Heerführer zurücklassen (solange nicht gegen 18.1 verstoßen wird),
b. darf keinen Pass (beide Arten) oder Meerenge überqueren,
c. darf kein Feld betreten, in dem sich eine gegnerische GE oder ein gegnerischer PK befindet,
d. darf das Feld nicht betreten, aus dem die gegnerische Armee kommt,
e. darf kein Feld mit einem nicht-befreundeten Volksstamm betreten.

13.3 Untergeordnete Heerführer und einem Landgefecht ausweichen

Ein Spieler darf mit einem untergeordneten Heerführer einem Landgefecht ausweichen. In diesem Fall muss der Befehlshaber mit wenigstens 1 GE (oder 5 GE, wenn ein Konsul zurückbleibt (18.1)) zurückgelassen werden. Pro Reaktionsphase (nach jedem Bewegungsschritt) kann lediglich ein Versuch gemacht werden, einem Landgefecht auszuweichen, Heerführer können also nicht aufgeteilt werden und dem Landgefecht in verschiedene Felder ausweichen. Ein Spieler darf auch keinen zweiten Versuch unternehmen einem Landgefecht auszuweichen, nachdem er mit einem anderen Heerführer derselben Armee versagt hat.

13.4 Verfolgung

Nachdem einem Landgefecht erfolgreich ausgewichen wurde, darf der aktive Spieler versuchen, sich weiterhin zu bewegen (entweder, um zu verfolgen oder, um sich in eine andere Richtung zu bewegen). Um festzustellen, ob der Versuch erfolgreich ist, wird gewürfelt. Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Gefechtswert seines Befehlshabers, kann seine Armee ihre Bewegung fortsetzen. Wenn sein Heerführer sich bereits 4 Felder bewegt hat (oder 6 Felder mit einer Karte *Gewaltmarsch*) oder wenn das Würfelergebnis höher als sein Gefechtswert ist, muss seine Armee im gegenwärtigen Feld stehen bleiben. Wenn seine Armee die Armee verfolgt, die dem Landgefecht ausgewichen ist, kann sein Gegner versuchen, erneut dem Landgefecht auszuweichen und er kann ihn erneut verfolgen. Das kann solange weitergehen, bis dem Gegner der Würfelwurf für das Ausweichen eines Landgefechts misslingt oder ein Heerführer seine maximale Bewegungsreichweite erreicht hat.

13.5 Befestigte Städte und einem Landgefecht ausweichen

Eine Armee, die sich auf dem Feld einer eigenen Befestigten Stadt befindet, sich aber zurzeit außerhalb der Befestigten Stadt aufhält, hat zwei Möglichkeiten. Wenn eine gegnerische Armee erscheint, kann der kontrollierende Spieler verkünden, dass sich die Armee innerhalb der Stadt befindet, oder er kann bestimmen, dass sich die Armee außerhalb der Stadt aufhält und versuchen einem Landgefecht auszuweichen. Ersteres würde die Bewegung der gegnerischen Armee nicht verlangsamen, das zweite eventuell schon (wenn erfolgreich dem Landgefecht ausgewichen wird und die Verfolgung nicht gelingt). Wenn dem Landgefecht erfolgreich ausgewichen wird, darf sich die Armee auf dem Feld der Befestigten Stadt ungehindert in die eigene Befestigte Stadt hineinbewegen. Dem aktiven Spieler muss ein Verfolgungswurf gelingen, um sich weiterhin zu bewegen.

13.6 Belagerungen / Unterwerfung und Verfolgung

Eine Armee, deren Würfelwurf für eine Verfolgung misslingt, die ihre Bewegung aber auf einem Feld mit einer Befestigten Stadt oder einem Volksstamm beendet, darf immer noch eine Belagerung oder Unterwerfung durchführen (20.).

14

Landgefechte

Landgefechte werden ausgelöst, wenn ein Spieler eine Armee auf ein Feld bewegt, in dem sich gegnerische GE befinden und diese dem Landgefecht nicht ausweichen wollen, dies nicht können oder denen es misslingt. Ein Landgefecht zwingt die sich bewegende Armee stehen zu bleiben und ihre Bewegung zu beenden.



Gefechtskarte

14.1 Gefechtskarten (GK)

Landgefechte werden mit Gefechtskarten durchgeführt. Im folgenden Regeltext wird der Begriff »Gefechtskarte« und »Gefechtskarten« durch »GK« abgekürzt.

Verteilung der Gefechtskarten

12 Frontalangriff
9 Linke Flanke
9 Rechte Flanke
8 Scheinangriff
6 Doppelte Umgehung
4 Reserve

Jeder Spieler erhält folgende Anzahl an GK:

- so viele GK, wie dem Gefechtswert des Befehlshabers entspricht (sofern ein Heerführer vorhanden ist)
- 1 GK für jede GE, die an dem Landgefecht teilnimmt
- 1 GK für ein erfolgreiches Abfangen (12.4)
- 1 GK weniger für die passive Armee, wenn sie erfolglos versucht hat dem Landgefecht auszuweichen (13.1)
- eine variable Anzahl an GK für Verbündete (14.2), sofern ein Heerführer teilnimmt (14.3)
- 1 GK, wenn sich im Feld des Landgefechts ein befreundeter Volksstamm befindet (20.8)
- der Römer erhält 2 GK für jedes Landgefecht in LATIUM (14.4)

20 KARTEN BEGRENZUNG: Unabhängig von anderen Faktoren sind 20 GK die maximale Anzahl an GK, die ein Spieler auf der Hand haben darf (vor Berücksichtigung einer eventuellen Reduzierung durch einen Elefantenangriff). Zusätzliche GK über 20 werden nicht gezogen.

Nach dem Ende eines Landgefecht werden alle GK in einem einzigen Kartenstapel zusammengemischt, aus dem in folgenden Landgefechten gezogen wird.

14.2 Verbündete

14.2.1. Spieler erhalten zusätzliche GK für Verbündete. Ein Spieler erhält Verbündete, indem er Provinzen politisch kontrolliert (dies wird im Moment des Landgefechts bestimmt).

14.2.2. Jede Provinz ist 1 GK wert, außer NUMIDIA MAIOR und NUMIDIA MINOR, die jeweils 2 GK wert sind. Verbündete haben eine begrenzte Verfügbarkeit.

14.2.3. VERFÜGBARE VERBÜNDETE

14.2.3.1. Verbündete in **Africa**, **Iberia** und **Italia** sind in jeder Provinz innerhalb ihrer Region verfügbar. Beachte, dass **Africa**, **Iberia** und **Italia** auf dem Spielbrett farblich markiert sind.

14.2.3.2. Verbündete in der Region **Sicilia** sind in beiden Provinzen der Insel (SICILIA und SYRACUSAE) verfügbar.

14.2.3.3. Verbündete in den unabhängigen Provinzen (BALEARES, CORSICA & SARDINIA, GALLIA TRANSALPINA, MASSILIA, LIGURIA und, sofern im Spiel, MAURETANIA) sind außerhalb ihrer eigenen Provinz nicht verfügbar.

BEISPIEL 1: *Karthago kontrolliert drei Provinzen in* ***Iberia****, während Rom eine kontrolliert. Unabhängig davon, wo in* ***Iberia*** *das Landgefecht stattfindet, bekommt der Karthager 3 GK für Verbündete, während der Römer 1 GK erhält.*

BEISPIEL 2: *Das Landgefecht findet in* ***Africa*** *statt. Der Karthager kontrolliert CARTHAGO und LIBYA, während Rom NUMIDIA MAIOR kontrolliert. In diesem Fall erhalten beide Spieler 2 GK durch Verbündete.*

BEISPIEL 3: *Das Landgefecht findet in SICILIA statt, das außerhalb von* ***Italia*** *liegt. Wer immer SICILIA kontrolliert, würde 1 GK durch Verbündete erhalten und wer immer SYRACUSAE kontrolliert, würde 1 GK erhalten. Weitere Verbündete sind nicht verfügbar.*

BEISPIEL 4: *Das Landgefecht findet in CORSICA & SARDINIA statt. Wer immer CORSICA & SARDINIA kontrolliert, würde 1 GK erhalten. Weitere Verbündete sind nicht verfügbar.*

14.3 Beschränkungen für Verbündete

14.3.1 HEERFÜHRER: Ein Spieler kann nur zusätzliche Karten durch Verbündete erhalten, wenn er einen Heerführer im Landgefecht hat. Wenn während des Spielens eines *Feldzug*-Ereignisses mehrere Landgefechte in derselben Provinz oder Region stattfinden, gibt es in jedem Landgefecht den Bonus für Verbündete, solange in ihnen ein Heerführer anwesend ist.

14.3.2 ITALIENISCHE VERBÜNDETE: Der Römer darf niemals mehr als 2 GK durch Verbündete in **Italia** erhalten.

BEISPIEL: *Im HANNIBAL-Szenario kontrolliert der Karthager GALLIA CISALPINA und LUCANIA. Der Römer kontrolliert CAMPANIA, SAMNIUM und ETRURIA. Keine Seite kontrolliert APULIA. Beide Seiten würden 2 zusätzliche GK durch Verbündete erhalten.*

14.4 Miliz

Bei einem Landgefecht in LATIUM, erhält der Römer 2 zusätzliche GK (zusätzlich zu GK, die er durch Verbündete in **Italia** erhält). Diese Miliz ist auch verfügbar, wenn sich kein Heerführer in Roma befindet.

14.5 Ablauf der Auflösung von Landgefechten

Der aktive Spieler beginnt als der Angreifer und der passive Spieler als der Verteidiger. Jedes Landgefecht wird separat durchgeführt, so dass die Rolle des Angreifers und des Verteidigers von Landgefecht zu Landgefecht wechseln kann (und eigentlich sogar von Gefechtsrunde zu Gefechtsrunde). Ein Landgefecht wird nach folgendem Ablauf vorbereitet:

14.5.1 Würfelwurf Kommandowechsel (18.2).

14.5.2 Angreifer spielt für ein Landgefecht relevante Strategiekarten aus.

14.5.3 Verteidiger spielt für ein Landgefecht relevante Strategiekarten aus.

14.5.4 Ankündigung eines Elefantenangriffs (17.) und Angriffswurf, es sei denn, *Verängstigte Elefanten* (Ereignis #42) wird unmittelbar vor dem Würfelwurf gespielt. (HAMILCAR-Szenario: 2 werden vom Würfelwurf abgezogen, wenn »Vergessene Taktiken« bereits aktiv ist).

14.5.5 Die GK werden verteilt, die Karten, die von einem *Spion im feindlichen Lager* (Ereignis #20) enthüllt wurden, gezeigt und das Landgefecht beginnt.

Einige Strategiekarten werden während des Gefechts ausgespielt. Für Einzelheiten, wann eine Strategiekarte gespielt werden sollte, lies den Text und betrachte die Symbole auf der Karte.

14.6 Gefechtsrunde

Ein Landgefecht wird in Gefechtsrunden ausgetragen. In jeder Gefechtsrunde spielt zuerst der Angreifer eine GK aus, woraufhin der Verteidiger eine GK ausspielen muss, die der GK des Angreifers entspricht (14.7). Kann oder möchte der Verteidiger keine passende GK auf die GK des Angreifers erwidern, verliert er das Landgefecht. Entspricht die GK des Verteidigers der GK des Angreifers, muss eine weitere Gefechtsrunde gespielt werden. Die Spieler fahren solange fort Gefechtsrunden zu spielen, bis einer gewinnt.

14.7 Eine GK des Angreifers kontern

Der Verteidiger kontert die GK des Angreifers, indem er eine GK von genau gleicher Art spielt. So wird ein *Frontalangriff* durch einen weiteren *Frontalangriff* gekontert, ein *Scheinangriff* durch einen *Scheinangriff* etc.

TIPP ZUM LANDGEFECHT: Wenn du der Angreifer bist, ist normalerweise die vorherrschende Kartensorte in deiner Hand die beste zum Ausspielen. Bei nur 48 Karten im GK-Stapel ist es wahrscheinlich, dass der Gegner nur wenige GK einer Sorte hat, wenn du selber viele davon hast. Sieh dir die Verteilung an GK an (14.1).

14.8 Gegenangriffe

14.8.1. Nach jeder Gefechtsrunde kann der Verteidiger versuchen einen Gegenangriff durchzuführen, sofern seine Truppe einen Heerführer enthält. Falls erfolgreich, ist er in der nächsten Gefechtsrunde der Angreifer und der vormalige Angreifer wird zum Verteidiger. Um einen Gegenangriff zu versuchen, würfelt der Verteidiger. Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Gefechtswert seines Befehlshabers, hat er die Initiative übernommen und wird zum Angreifer. Wenn das Würfelergebnis höher als der Gefechtswert seines Befehlshabers ist, versagt er und bleibt in der nächsten Gefechtsrunde der Verteidiger.

14.8.2. AUSNAHME – DOPPELTE UMGEHUNG: Wenn der Angreifer eine *Doppelte Umgehung* ausspielt und der Verteidiger diese kontert, kann der Verteidiger automatisch (wenn er möchte) die Initiative erlangen und zum Angreifer werden. *Die Taktik, eine doppelte Umgehung zu versuchen, war eine schwierige und gefährliche Taktik.* Beachte, dass dies die einzige Möglichkeit für eine verteidigende Truppe ohne Heerführer ist, Angreifer zu werden.

14.9 Reservekarten

Im GK Stapel gibt es vier Karten *Reserve*. Diese Karten sind Joker und können für jede andere der fünf Kartensorten (*Frontalangriff, Linke Flanke, Rechte Flanke, Scheinangriff* oder *Doppelte Umgehung*) eingesetzt werden. Eine *Reserve* kann vom Angreifer und vom Verteidiger genutzt werden (um eine GK zu kontern). Spielt der Angreifer eine Reservekarte, muss er ankündigen, welche Kartensorte die Reservekarte repräsentiert. Sie übernimmt alle Eigenschaften dieser Kartenart (z. B. kann eine *Reserve*, die als *Doppelte Umgehung* genutzt wird, zu einem automatischen Verlust der Initiative führen, wenn sie gekontert wird).

14.10 Ein Landgefecht gewinnen

14.10.1. Der Angreifer gewinnt, wenn der Verteidiger die GK nicht passend kontern kann oder will.

14.10.2. Der Verteidiger gewinnt, wenn der Angreifer am Anfang der Gefechtsrunde keine GK mehr übrig hat (selbst wenn der Verteidiger auch keine GK mehr hat). Dies ist ein Grund, warum der Verteidiger möglicherweise nicht auf Gegenangriffe würfeln möchte!

14.11 Verluste durch Landgefechte

14.11.1. Nachdem der Sieger feststeht, würfelt der siegreiche Spieler gegen die Aufreibungstabelle, um die Anzahl an GE festzustellen, die als Verluste durch das Landgefecht von beiden Spielern entfernt werden müssen.

14.11.2. Die gespielte Kartenzahl des Spielers, der die meisten GK ausgespielt hat, legt die Spalte fest, die von beiden Spielern auf der Tabelle genutzt wird. Somit wird die letzte Runde in einem Landgefecht, in der der Verteidiger den Angreifer nicht kontern konnte, als volle Runde gezählt.

14.11.3. Das Würfelergebnis gibt die Reihe vor. Beide Spieler verlieren so viele GE, wie in dem Feld (in dem sich Reihe und Spalte treffen) auf der Aufreibungstabelle angegeben ist.

Beachte: Da die Anzahl der gespielten Runden die Höhe der Verluste beeinflusst, mag der Verteidiger es vorziehen, die Karte des Angreifers nicht zu kontern und somit »früh zu verlieren«. Dies ist eine legitime Taktik.

BEISPIEL: *Das Landgefecht dauerte vier Runden und es wird eine 5 für die Verluste durch das Landgefecht gewürfelt. Als Resultat verlieren beide Spieler 1 GE.*

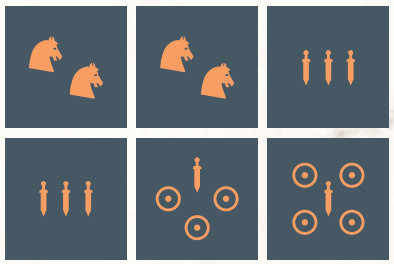
14.11.4. RUNDEN BERECHNEN: Misslungene Versuche, sich vom Feind zu lösen (16.), zählen nicht als eine Runde. Es wird empfohlen, dass die Spieler die GK, die sie ausspielen, in unterschiedlichen Stapeln ablegen, um die Anzahl an Runden leicht bestimmen zu können.

14.12 Verluste durch den Rückzug nach dem Gefecht

Zusätzlich zu den Verlusten durch ein Landgefecht wird der Verlierer des Landgefechts wahrscheinlich eine Anzahl an GE verlieren, die durch den Rückzugswürfel bestimmt wird. Nach jedem Landgefecht muss der Sieger, unabhängig von der Anzahl an GE, die als Landgefechtsverlust durch Aufreibung verloren gingen, den Rückzugswürfel werfen und die zuletzt von ihm gespielte Gefechtskarte ansehen, um die zusätzlichen Verluste an GE des Verlierers zu bestimmen. Der kleinere Würfel wird genutzt, wenn die Armee des Verlierers das Landgefecht mit 4 oder weniger GE begonnen hat. Der größere Würfel wird genutzt, wenn die Armee des Verlierers das Landgefecht mit 5 oder mehr GE begonnen hat. Verluste müssen in Form von GE hingenommen werden (sie können nicht von Verbündeten oder Miliz absorbiert werden – diese sind GK).



BEISPIEL: *Das Landgefecht hat 4 Runden gedauert und der Gewinner würfelt erst gegen Spalte 4 der Aufreibungstabelle. Es wird eine 3 gewürfelt und das Ergebnis auf beide Spieler angewandt. Sie entfernen jeder 1 GE. Die Armee des Verlierers hat das Gefecht mit 5 GE begonnen, daher wirft er den großen Rückzugswürfel:*



Das Gefecht wurde mit einer Karte Rechte Flanke *beschlossen.*

Daher sollte es relativ einfach sein die weiteren Verluste des Verlierers zu bestimmen.

14.12.1. VERLUSTE AN ELEFANTEN: Befinden sich Elefanten GE in der besiegten Armee, muss die erste durch den *Rückzugswürfel* entfernte GE immer eine Elefanten GE sein. Alle anderen Verluste dürfen andere GE sein. Beachte, dass ein Spieler zwei Elefanten GE in einem Landgefecht verlieren könnte, wenn er die erste durch ein Würfelergebnis von 6 als Verlust durch das Landgefecht und dann die zweite durch den Rückzugswürfel verloren hätte.

14.12.2. ALLE KARTEN GESPIELT: Wenn der Angreifer dadurch verliert, dass ihm die Karten ausgehen, schaut sich der siegreiche Verteidiger seine zuletzt ausgespielte GK an, um die Verluste an GE des Verlierers festzustellen.

14.13 Politische Folgen

Der Verlierer muss nun eine Anzahl seiner eigenen PK (keine Befestigten Städte, keine Volksstämme) vom Spielbrett entfernen, die der Hälfte (abgerundet) seiner durch das Landgefecht verlorenen GE entspricht (dies schließt Verluste durch das Landgefecht, Verluste durch den Rückzugswürfel und durch den Rückzug selbst verlorene GE (15.3) ein). Die zu entfernenden PK können von beliebigen Feldern auf dem Spielbrett entfernt werden.

BEISPIEL: *Hat der Verlierer des Landgefechts drei GE verloren, muss ein PK entfernt werden. Hat der Verlierer eine GE verloren, muss kein PK entfernt werden. Ohne Zweifel werden PK aus den am wenigsten kritischen Bereichen ausgewählt werden. Diese Bereiche würden wahrscheinlich wenig Aufmerksamkeit und Wohlstand durch das kontrollierende Land erhalten und als erste rebellieren.*

14.14 Um Frieden bitten

Ist der Verlierer als Ergebnis eines Landgefechts nicht in der Lage genug PK zu entfernen, um die politischen Folgen der Niederlage zu erfüllen, muss der Spieler sofort um Frieden bitten und verliert somit das Spiel (23.3).

15

RÜCKZÜGE

15.1 Vorgehensweise beim Rückzug

Nachdem die Verluste durch Landgefechte und Verluste durch den Rückzugswürfel entfernt wurden, muss der Verlierer eines Landgefechts seine Truppe zurückziehen und erleidet die politischen Folgen der Niederlage.

15.1.1. Der Verlierer eines Landgefechts muss sich auf ein Feld zurückziehen, das er selber kontrolliert (einen eigenen PK enthält), und das keine gegnerischen GE enthält oder auf ein Feld, dass mehr eigene GE enthält, als sich in der zurückziehenden Truppe befinden.

15.1.2. Wenn es mehr als ein Feld gibt, auf das sich die Truppe zurückziehen kann, muss das nächstgelegene Feld gewählt werden (gibt es zwei oder mehr in gleicher Entfernung, darf der sich zurückziehende Spieler wählen).

15.1.3. RÜCKZUGSWEGE, DIE GERINGERE VERLUSTE VERURSACHEN: Ein Spieler darf einen Rückzugsweg oder ein Ziel wählen, dass nicht nächstgelegen ist, wenn dies weniger Verluste verursachen würde (siehe 15.3) als der kürzeste Weg und Regel 15.2 nicht verletzt wird.

15.1.4. Beim Rückzug dürfen keine GE oder Heerführer zurückgelassen werden.

15.1.5. Eigene GE auf dem Rückzugsweg schließen sich der sich zurückziehenden Truppe an, wenn ihre Anzahl an GE nicht höher ist, als die der sich zurückziehenden Truppe und werden zu einem Teil der sich zurückziehenden Truppe. Verluste durch Rückzug werden VOR dem Anschluss der GE abgehandelt.

15.1.6. Die Begrenzung von 10 GE für Bewegung findet während eines Rückzugs keine Anwendung; eine in einem Landgefecht besiegte Truppe jeglicher Größe (kommandiert von einem Heerführer oder nicht) muss sich zurückziehen.

15.1.7. Eine Truppe kann sich bis zu 4 Felder zurückziehen.

15.1.8. Ein Rückzug muss auf einem befreundeten PK, frei von gegnerischen GE, oder bei einer größeren eigenen Truppe enden.

15.2 Einschränkungen für Rückzüge

a. Im Rückzug darf kein Pass (beide Arten) und keine Meerenge überquert werden.

b. Im Rückzug darf keine Seebewegung benutzt werden. Wenn die Armee, die verloren hat, diese Runde in dem Feld des Landgefechts angelandet ist, ist sie vernichtet. Wenn sich in dem Feld des Landgefechts eine Befestigte Stadt befindet, die der sich zurückziehenden Armee gehört, wird davon ausgegangen, dass die Armee innerhalb der Stadt angelandet und hinausmarschiert ist. Die Armee kann sich dementsprechend in die Befestigte Stadt zurückziehen. Alle GE, die nicht in die Befestigte Stadt passen, sind vernichtet.

c. Wenn sich der ursprüngliche Angreifer zurückzieht, muss er sich immer zuerst auf das Feld zurückziehen, von dem aus er das Landgefecht betreten hat.

d. Wenn sich der ursprüngliche Verteidiger zurückzieht, ist es ihm während der vollen Länge seines Rückzugs verboten, das Feld aus dem der Angreifer das Landgefecht betreten hat, zu betreten.

e. Die sich zurückziehende Truppe darf während ihres Rückzuges niemals erneut das Feld des Landgefechts betreten.

15.3 Strafen für den Rückzug

15.3.1. Eine sich zurückziehende Truppe verliert eine zusätzliche GE für jedes Feld, das sie betritt, auf dem sich ein gegnerischer PK oder ein nichtbefreundeter Volksstamm befindet.

15.3.2. Eine Truppe, die sich auf ein Feld zurückzieht, das gegnerische GE enthält, verliert eine zusätzliche GE für jede gegnerische GE auf dem Feld.

15.3.3. Eine Truppe auf dem Rückzug darf nicht auf einem Feld mit gegnerischen GE stehen bleiben.

15.3.4. Gegnerische Heerführer ohne GE haben keine Auswirkungen auf einen Rückzug und können Rückzugswege nicht blockieren (sie werden vertrieben, wenn eine gegnerische Truppe auf dem Rückzug das Feld betritt).

15.3.5. Eine Truppe, die sich nicht zurückziehen kann, kein Feld für einen Rückzug findet oder sich mehr als 4 Felder zurückziehen muss, ist vernichtet.

15.4 Rückzüge in Befestigte Städte

Eine Truppe auf dem Rückzug darf sich niemals in eine belagerte Befestigte Stadt zurückziehen, außer einer Truppe (wenn vorhanden), die einen Ausfall aus der Stadt gemacht hat (20.6). Eine Truppe auf dem Rückzug darf sich in eine eigene nicht belagerte Befestigte Stadt zurückziehen, wenn das Landgefecht sich auf dem Feld der Befestigten Stadt ereignet hat. Wenn die Truppe auf dem Rückzug mehr GE enthält als die Befestigte Stadt aufnehmen kann, darf sich die Truppe auf dem Rückzug in zwei Truppen aufteilen; eine zieht in die Stadt und die andere auf ein zulässiges Rückzugsfeld. Der Befehlshaber und untergeordnete Heerführer dürfen eine der beiden Truppen begleiten oder beliebig aufgeteilt werden (solange 18.1 nicht verletzt wird). Dies ist die einzige Art, auf die eine Truppe während des Rückzugs aufgeteilt werden darf.

16

Vom Gegner lösen

16.1 Allgemein

16.1.1. Sich vom Gegner zu lösen ist ein Weg für den aktuellen Angreifer (nicht notwendigerweise den ursprünglichen Angreifer), ein Landgefecht abzubrechen. Um sich zu lösen, muss der Angreifer seine Möglichkeit eine GK zu spielen aufgeben und kleiner oder gleich dem Gefechtswert seines Befehlshabers würfeln (daher können nur Armeen versuchen sich zu lösen).

16.1.2. Der Verteidiger kann das Lösen des Gegners verhindern, indem er kleiner oder gleich dem Gefechtswert seines Befehlshabers würfelt (der Verteidiger darf darauf verzichten).

16.1.3. Wenn dem Angreifer der Würfelwurf für das Lösen vom Gegner misslingt, oder der Verteidiger das Lösen des Gegners verhindert hat, entscheidet der Verteidiger sofort, ob er die Initiative übernimmt und zum Angreifer wird, oder ob er der Verteidiger bleibt.

16.1.4. Es gibt in einem einzelnen Landgefecht keine Begrenzung, wie häufig versucht werden kann, sich vom Gegner zu lösen.

16.2 Erfolgreiches Lösen vom Gegner

16.2.1. Ein erfolgreiches Lösen vom Gegner beendet das Landgefecht und zwingt den sich vom Gegner lösenden Spieler dazu, seine ganze Truppe (alle GE) auf ein angrenzendes Feld zu bewegen (Ausnahme: Einheiten, die einen Ausfall aus einer belagerten Befestigten Stadt unternehmen, dürfen sich in diese hinein vom Gegner lösen).

16.2.2. Verluste durch Landgefechte werden normal ermittelt, aber der Rückzugswürfel wird nicht genutzt.

16.2.3 Bei erfolgreichem Lösen vom Gegner im Landgefecht gibt es keine Politischen Folgen (14.13).

16.3 Einschränkungen für das Lösen vom Gegner

a. Eine sich vom Gegner lösende Armee darf nicht aufgeteilt werden.

b. Eine Armee darf sich nicht über einen Pass (beide Arten) oder eine Meerenge hinweg oder durch Seebewegung vom Gegner lösen.

c. Man darf sich nicht auf ein Feld vom Gegner lösen, das einen gegnerischen PK oder eine gegnerische GE enthält.

d. Man darf sich nicht auf das Feld vom Gegner lösen, aus dem die gegnerische Armee das Feld des Landgefechts betreten hat. Wenn der ursprüngliche Angreifer sich vom Gegner löst, muss er sich auf das Feld, aus dem er angerückt ist, vom Gegner lösen.

e. Man darf sich nicht auf ein Feld vom Gegner lösen, das einen nichtbefreundeten Volksstamm enthält.

17

Elefanten

Die Karthager nutzten Elefanten als Schock-Waffe in Landgefechten. Der Anblick von anstürmenden Elefanten war oftmals genug, um viele Truppen zu brechen und sie wegrennen zu lassen. Einige römische Heerführer lernten, wie man sich gegen Elefanten verteidigt oder sie sogar gegen ihre Halter wendet.

17.1 Elefanten erhalten

Es gibt 4 karthagische Spielsteine (insgesamt 4 GE) mit der Abbildung von Elefanten. Vom jeweiligen Szenario abhängig beginnen einige das Spiel auf dem Spielbrett und die anderen können durch das Ausspielen von *Afrikanische Verstärkung* (Ereignis #12) in Carthago eintreffen. Zu keinem Zeitpunkt des Spieles dürfen sich mehr als vier Elefantenspielsteine im Spiel befinden.

17.2 Eigenschaften

GE mit Elefanten haben dieselben Eigenschaften wie normale GE (sie dürfen Seebewegung nutzen), außer dass sie dem karthagischen Spieler eine besondere Angriffsmöglichkeit bieten (17.3). Beim Entfernen von GE, die durch Landgefechte (14.11) oder Aufreibung (21.) verloren werden, darf der Karthager jede GE auswählen wie er will, es sei denn, ihm wird durch ein 🐘 auf der Aufreibungstabelle vorgeschrieben, eine GE mit Elefanten zu entfernen. Wenn GE aufgrund des Rückzugswürfels entfernt werden, muss die erste ausgewählte GE eine Elefanten GE sein (14.12.1).

17.3 Elefanten im Kampf

GE mit Elefanten geben dem Karthager eine Möglichkeit, dem Römer zu Beginn eines Landgefechts GK abzuziehen. Falls der Karthager in einem Landgefecht GE mit Elefanten hat, kann er einen Angriff der Elefanten ankündigen, bevor der Karthager seine GK ansieht. Um einen Elefantenangriff durchzuführen, wirft der Karthager den klassischen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem Gefechtswert des Befehlshabers der römischen Armee.

17.3.1. Ist das Würfelergebnis höher als der Gefechtswert des römischen Heerführers, dann ist der Elefantenangriff erfolgreich.

17.3.2. Ist der Würfelwurf kleiner oder gleich dem Gefechtswert des römischen Heerführers, haben die Elefanten keine Auswirkungen (obwohl die GE immer noch in dem Landgefecht genutzt werden können).

17.3.3. Wenn kein römischer Heerführer zugegen ist, misslingt der Angriff der Elefanten bei einem Würfelergebnis von 1 (oder weniger).

17.4 Erfolgreicher Angriff der Elefanten

Ist der Angriff erfolgreich, wird die Anzahl der GK auf der Hand des Römers um die Anzahl an Elefanten GE, die am Angriff teilgenommen haben, reduziert.

17.5 Unkontrollierte Elefanten

Wurde eine 1 gewürfelt, dann wird die Anzahl der karthagischen Handkarten sofort um eine GK reduziert (unabhängig davon wie viele Elefanten GE am Angriff teilgenommen haben). *Eine Umkehr der Elefanten war für die karthagische Armee, die vertrauter mit Elefanten war, nicht so schädlich.*

Konsuln und Konsulararmeen

Historisch hatten die römischen Konsuln keine Befehlsgewalt übereinander. Jeder erhielt das Kommando über einen gleich großen Truppenteil, was bei einer Vereinigung erhebliche Koordinationsprobleme auslöste. Das Kommando einer vereinten Armee wurde oft geteilt, indem ein Konsul das Kommando an einem Tag und der andere am nächsten Tag hatte.

18.1 Konsulararmeen

Eine römische Armee, die einen oder beide Konsuln enthält, wird Konsularmee genannt. Der Römer darf niemals freiwillig eine Aktion durchführen, die einen Konsul oder eine Konsulararmee mit weniger als 5 GE zurücklassen würde. Das bedeutet, dass eine Konsulararmee kein Feld verlassen und GE zurücklassen darf, wenn sie nicht wenigstens 5 GE mitnimmt. Es bedeutet auch, dass, wenn die Konsuln in der gleichen Armee sind, sie sich nicht aufteilen können, bis die Konsulararmee mindestens 10 GE enthält. Es entsteht kein Nachteil, wenn eine Konsulararmee aufgrund von Aufreibung, Landgefecht oder Rückzug unter 5 GE gerät (z. B. darf sich die Armee immer noch bewegen, angreifen, belagern usw.); wenn dies der Fall ist, darf sie keine GE absetzen oder zurücklassen, bis sie wieder mehr als 5 GE enthält.

18.2 Würfelwurf »Kommandowechsel«

18.2.1. Befinden sich beide Konsuln in derselben Konsulararmee, kann der Römer jeden von beiden auswählen, um die Armee zu bewegen (kommandieren); der andere wird zum untergeordneten Heerführer.

18.2.2. Wenn die Armee, in der sich beide Konsuln befinden, als Angreifer an einem Gefecht teilnimmt, *darf* der Karthager einen Würfelwurf »Kommandowechsel« durchführen, um zu sehen, ob der amtierende Befehlshaber wechselt.

18.2.3. Greift eine karthagische Armee die Armee mit beiden Konsuln an, muss der Karthager einen Würfelwurf »Kommandowechsel« durchführen.

18.2.4. VORGEHENSWEISE: Würfle vor der Ausgabe der GK. Ist das Würfelergebnis 1 bis 3, gibt es keinen Wechsel; wenn das Würfelergebnis 4 bis 6 ist, tauschen der kommandierende und der untergeordnete Konsul ihre Rollen.

BEISPIEL: *Die Konsuln Marcellus und Varro befinden sich auf dem gleichen Feld. Der Römer bestimmt Marcellus zum Befehlshaber und aktiviert die Armee. Die Armee bewegt sich, um ein Landgefecht auszufechten. Bevor GK ausgegeben werden, entscheidet sich der Karthager für einen Würfelwurf »Kommandowechsel« und würfelt eine 5. Daraus folgt, dass die Konsuln ihre Rollen tauschen und somit Varro die Armee in dem Landgefecht befehligt.*

18.3 **Prokonsul und Konsuln**

Ein Konsul steht im Rang über einem Prokonsul und wann immer ein Prokonsul seine Bewegung bei einem Konsul beendet, wird er zu einem untergeordneten Heerführer. Eine von einem Prokonsul geführte Armee darf jedoch größer als die Konsulararmeen sein und darf sich ohne Einschränkungen durch eine Konsulararmee mit 5 oder mehr GE bewegen. Wenn eine von einem Prokonsul geführte Armee ein Feld betritt, in dem sich eine Konsulararmee mit weniger als 5 GE befindet, muss sie entweder anhalten und ihre Bewegung beenden oder genug GE absetzen, bis die Konsulararmee wieder 5 GE enthält. Ein Prokonsul, der die Runde in einer Konsulararmee beginnt, darf aktiviert und mit bis zu 10 GE ausgesandt werden oder mit jedweder Anzahl GE zurückgelassen werden (solange Regel 18.1 nicht verletzt wird).

19

Politische Kontrolle

19.1 **Politische Kontrolle**

19.1.1. Spieler erhalten die Kontrolle über ein Feld und die Kontrolle über Provinzen durch das Platzieren von PK. Ein Spieler kontrolliert ein Feld, wenn sich darin einer seiner PK befindet.

19.1.2. Ein Spieler kontrolliert eine Provinz, wenn er die absolute Mehrheit an Feldern in dieser Provinz kontrolliert (mehr PK in einer Provinz zu kontrollieren als der Gegner ist nicht ausreichend für die politische Kontrolle).

BEISPIEL: *Ein Spieler müsste vier Felder in LIBYA kontrollieren, um die Provinz zu kontrollieren.*

19.1.3. Ein Feld, das einen PK enthält, bleibt selbst dann vom besitzenden Spieler kontrolliert, wenn dort ebenfalls ein gegnerischer Heerführer oder GE zugegen sind.

19.1.4 Politische Kontrolle über eine Provinz wird angezeigt, indem ein PK auf das entsprechende Feld der Provinzleiste auf dem Spielbrett gelegt wird.

19.2 **Platzierung und Umwandlung von PK**

Strategiekarten können gespielt werden, um PK auf dem Spielbrett zu platzieren. Die Anzahl an PK, die platziert werden können, entspricht dem OW.

19.2.1. Ein PK kann auf jedes Feld platziert werden, das weder einen PK noch eine gegnerische GE enthält.

19.2.2. Ein gegnerischer PK auf einem Feld kann »umgewandelt« werden (durch Umdrehen), wenn eine eigene GE auf diesem Feld steht.

19.3 **Eigenschaften von PK**

a. PK beenden oder verlangsamen die Bewegung von GE und / oder Heerführern nicht.

b. Abfangversuche auf ein Feld, dass einen gegnerischen PK und keine eigenen GE enthält, sind schwieriger (12.4).

c. Eine Truppe darf nicht auf ein Feld, das einen gegnerischen PK enthält, einem Landgefecht ausweichen (13.2).

d. Ein Rückzug muss auf einem Feld enden, das einen eigenen PK und keine gegnerischen GE enthält (15.1), oder auf einem Feld, das mehr eigene GE enthält als die sich zurückziehende Truppe (15.1).

e. Eine Armee, die sich durch ein Feld mit gegnerischen PK zurückzieht, verliert eine zusätzliche GE (15.3).

f. Eine Armee darf sich nicht auf ein Feld aus einem Landgefecht lösen, das einen gegnerischen PK enthält (16.3).

g. GE auf einem Feld mit gegnerischen PK erleiden am Ende der Runde Winteraufreibung (21.1).

19.4 **Isolierte PK entfernen**

Während der Phase »Auflösen der Politischen Isolation« muss jeder Spieler (angefangen mit Rom in den HANNIBAL-Szenarien und Karthago im HAMILCAR-Szenario) alle seine isolierten PK (keine Befestigten Städte/ Volksstämme) entfernen.

19.4.1. Ein PK ist isoliert, wenn er keine Verbindung hat zu einer eigenen GE, oder einem befreundeten Volksstamm, oder einem eigenen Hafen oder einer eigenen Befestigten Stadt (belagert oder nicht).

19.4.2. Die Verbindung kann nicht verlaufen über einen Pass (beide Arten), oder durch ein Feld, das einen gegnerischen PK oder neutralen Volksstamm enthält, es sei denn, eine eigene GE befindet sich ebenfalls in dem Feld, oder durch ein Feld mit gegnerischen GE, es sei denn, in dem Feld befindet sich ebenfalls ein eigener PK.

19.4.3. Die Verbindung kann durch ein leeres Feld führen.

BEISPIEL: *Die römischen PK A und B sind isoliert, weil sie keine Verbindung zu D über einen Pass oder ein Feld, das einen gegnerischen PK oder neutralen Volksstamm enthält, bilden können. Der römische PK in C ist nicht isoliert, weil er eine Verbindung zur GE in E bilden kann. Alle karthagischen PK können eine Verbindung zu einem befreundeten kontrollierten Hafen herstellen. Die römische GE hat keine Auswirkung auf den karthagischen PK in E.*



20

Belagerungen und Unterwerfungen

Umwandlung von Befestigten Städten und Volksstämmen

Befestigte Städte und Volksstämme sind PK, die schwer umzuwandeln sind. Die einzige Möglichkeit eine Befestigte Stadt umzuwandeln, ist sie erfolgreich zu belagern oder ein Ereignis zu spielen, das sie betrifft. Der einzige Weg einen Volksstamm umzuwandeln (zu entfernen), ist ihn zu unterwerfen.



Farbe des benötigten Belagerungswürfels



Anzahl an GE, die innerhalb der Stadt erlaubt sind

20.1 Vorgehensweise für eine Belagerung oder Unterwerfung

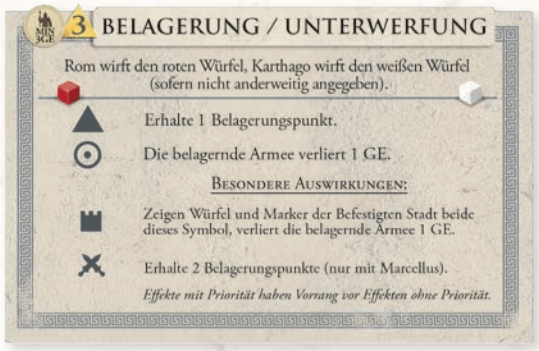
20.1.1. Eine Belagerung oder Unterwerfung ist ein Prozess über mehrere Spielrunden, in der eine Armee versucht drei Belagerungs- bzw. Unterwerfungspunkte gegen die Befestigte Stadt oder den Volksstamm anzusammeln. Die angesammelten Belagerungspunkte werden mithilfe der Belagerungs- / Unterwerfungspunktemarker festgehalten.



Belagerungspunkt

20.1.2. Jeder aktivierte Heerführer, der seine Bewegung auf dem Feld einer Befestigten Stadt oder eines Volksstamms beendet, auf dem sich mindestens drei eigene GE befinden (schon dort oder mitgebracht) und der nicht gekämpft hat, darf einen Belagerungs- oder Unterwerfungsversuch (einen Würfelwurf) gegen dieses Feld durchführen.

20.1.3. Ein Belagerungspunkt wird gewonnen, wenn eine aktivierte Armee mit dem Belagerungswürfel ein Ergebnis erwürfelt, das zum unten gezeigten passt.





Anmerkung:
Die Besonderen Auswirkungen sind sehr selten. Tatsächlich können sie nur erreicht werden, wenn Roma oder Syracusae belagert werden oder Marcellus involviert ist. Die beiden Haupteffekte sind Belagerungspunkte erhalten oder eine GE verlieren. Die Effekte sind kumulativ, so dass den Verlust einer GE und den Erhalt eines Belagerungspunktes zur Folge hat. Besondere Auswirkungen haben Vorrang, so dass als gilt, wenn die belagerte Stadt hat.

Belagert Marcellus mit einem Feldzug und würfelt einen roten Würfel, dann wird aus stattdessen . Nutzt der Karthager sein Belagerungsgerät, dann werden alle Spezialeffekte aufgehoben und ein gilt als .



20.1.4. Von einer passiven Truppe auf dem Feld einer Befestigten Stadt oder eines Volksstammes wird angenommen, dass sie die Belagerung aufrecht erhält; sie darf aber keinen Belagerungs- oder Unterwerfungswurf machen.

20.1.5. Keine Befestigte Stadt und kein Volksstamm darf durch das Spielen einer einzelnen Strategiekarte mehr als einem Belagerungs- oder Unterwerfungsversuch ausgesetzt werden (z. B. kann ein *Großer Feldzug* nicht genutzt werden, um drei Belagerungsversuche gegen dieselbe Stadt zu machen). Ausnahme: Sonderfähigkeit von P. C. Scipio Africanus.

20.2 Untergeordnete Heerführer und Belagerungen/ Unterwerfung

Untergeordnete Heerführer dürfen sich mit drei GE von einer belagernden Armee trennen und einen Belagerungsversuch durchführen ohne den Befehlshaber zu aktivieren, indem einfach verkündet wird, dass der untergeordnete Heerführer die Belagerung oder Unterwerfung durchführt. Ein untergeordneter Heerführer, der eine Belagerung oder Unterwerfung durchführt, wird als einstweiliger Befehlshaber betrachtet und darf seine Sonderfähigkeit

nutzen. Geschieht dies während des Spielens eines *Feldzug*-Ereignisses, gelten nur drei GE (oder 5 GE bei einem Konsul), inklusive dem aktivierten untergeordneten Heerführer, als bewegt. Die übrigen Einheiten und Heerführer auf dem Feld stehen für weitere Handlungen des *Feldzug*-Ereignisses zur Verfügung.

20.3 Stand der Belagerung

Eine Stadt wird nicht als belagert betrachtet, bis sie mit einem oder mehreren Belagerungspunkten gekennzeichnet ist, unabhängig von der Anzahl an Belagerungsversuchen, die gegen sie durchgeführt wurden oder der Anzahl an gegnerischen GE in demselben Feld.

20.4 Einschränkungen für belagerte Truppen

Eine belagerte Befestigte Stadt darf keine Verstärkungen erhalten und ein belagerter Heerführer darf keine Truppen ausheben (8.2). Eine belagerte Armee oder ein belagerter Heerführer darf die Stadt nicht durch Seebewegung verlassen, noch darf eine Armee oder ein Heerführer direkt in die belagerte Stadt anlanden (sie/er darf außerhalb der Stadtmauern anlanden). Eine belagerte Armee darf einen Ausfall machen und ein Landgefecht gegen die belagernde Armee beginnen. Wenn sie dies tut, werden Landgefecht und GK-Boni normal geregelt.

20.5 Eine Belagerung aufheben/eine Unterwerfung beenden

Eine Belagerung wird sofort aufgehoben oder eine Unterwerfung sofort beendet, wenn sich in dem Feld mit der Befestigten Stadt oder dem Volksstamm keine gegnerische GE mehr befindet. Wenn dies geschieht, werden alle angesammelten Belagerungs- oder Unterwerfungspunkte entfernt. Die belagernde Armee auf weniger als drei GE zu reduzieren hebt die Belagerung nicht auf oder beendet die Unterwerfung nicht.

20.6 Entlastungsarmeen und belagerte Truppen

Entsendet ein Spieler eine Armee, um eine gegnerische Armee, die eine seiner Befestigten Städte belagert, anzugreifen, kann er die GE innerhalb der Befestigten Stadt für das Landgefecht mitzählen. Wenn belagerte GE mit an einem Angriff teilnehmen oder eine belagerte Armee allein angreift, nennt man dies einen »Ausfall«. Verluste durch Landgefechte können nach Wahl des kontrollierenden Spielers entweder von der Entlastungsarmee oder von der Armee, die einen Ausfall unternimmt, erlitten werden. Wenn sich zum Zeitpunkt des Ausfalls ein Heerführer innerhalb der Stadt befindet, der den gleichen Rang wie der kommandierende Heerführer der Entlastungsarmee besitzt, kann der Spieler entscheiden, welcher seiner Heerführer in dem Landgefecht als Befehlshaber betrachtet wird. Ansonsten wird der Heerführer mit dem höchsten Rang in dem Landgefecht als Befehlshaber angesehen. Wenn kein Ausfall unternommen wird, wird der Heerführer innerhalb der Stadt in dem Landgefecht nicht eingesetzt. Nur die GE und Heerführer, die einen Ausfall machen, dürfen sich in die Befestigte Stadt zurückziehen.

20.7 Eine Belagerung oder Unterwerfung abschließen

Sobald eine Stadt drei Belagerungspunkte angesammelt hat, wird der Marker der Befestigten Stadt auf die Kontrollseite des belagernden Spielers gedreht und die Belagerungspunkte werden entfernt. Wenn sich innerhalb der belagerten Befestigten Stadt gegnerische GE befunden haben, sind diese vernichtet und jeder Heerführer innerhalb ist vertrieben.

Sobald ein Volksstamm drei Unterwerfungspunkte angesammelt hat, wird der Volksstammmarker entfernt und durch einen PK des unterwerfenden Spielers ersetzt. Sobald ein Volksstamm unterworfen wurde, kann er nicht mehr im Spiel erscheinen. Wenn der Gegner wieder die Kontrolle über das Feld erhält, kann er dort lediglich einen eigenen PK platzieren.

20.8 Mit Karthago befreundete Volksstämme

Vom jeweiligen Szenario abhängig starten einige Volksstämme das Spiel mit Karthago befreundet. Der Karthager darf diese Volksstämme in jeglicher Hinsicht wie eigene PK behandeln (inklusive für die Kontrolle über eine Provinz, als zulässiges Feld für einen Rückzug und für die Isolation von römischen PK). Zu dem Feld mit diesen Volksstammmarkern können andere karthagische PK eine Verbindung haben, um politische Isolation (19.4) zu verhindern. Sie versorgen den karthagischen Spieler in einem Landgefecht (mit oder ohne einen karthagischen Heerführer), das auf dem Feld des Volksstammes stattfindet, mit einer zusätzlichen GK.

21

Aufreibung

21.1 Wann Aufreibung geschieht

21.1.1. WINTERAUFREIBUNG: Während der Aufreibung im Winter erleiden alle GE (mit oder ohne Heerführer) in Feldern, in denen sich ein gegnerischer PK oder ein nicht-befreundeter Volksstamm befindet, Aufreibung. Spieler, die Belagerungen gegen eine Stadt durchführen, sollten sich bewusst sein, dass ihre GE sich auf einem Feld mit einem gegnerischen PK befinden und Winteraufreibung erleiden werden, wenn sie sich am Ende der Runde noch dort aufhalten.

21.1.2. AUFREIBUNG DURCH PÄSSE: Jedes Mal wenn eine Armee einen Pass (beide Arten) überquert, erleidet sie Aufreibung. Die Aufreibungstabelle zeigt entsprechende Würfelmodifikatoren an.

21.1.3. EREIGNISSE: Durch eine Ereigniskarte ausgelöst (z. B. *Feindliche Stämme, Söldner desertieren, Epidemie, Seesturm* und *Pest*).

21.2 Vorgehensweise

Der besitzende Spieler würfelt für jede entsprechende Gegebenheit und konsultiert die Aufreibungstabelle. Der Würfelwurf gibt die Reihe der Aufreibungstabelle an, während die Spalte durch die Größe seiner betroffenen Truppe bestimmt wird. Das entsprechende Feld aus Reihe und Spalte auf der Tabelle zeigt an, wie viele GE durch Aufreibung vernichtet werden. Heerführer sind nie von Aufreibung betroffen (selbst wenn Aufreibung die letzte GE, die ihn begleitet, vernichtet).

21.3 Feindliche Volksstämme

Bei einem Angriff durch *Feindliche Stämme* (Ereignisse #7 und #8) spielt die Größe der Truppe keine Rolle. Hier wird die Spalte »Feindliche Provinzen« auf der Aufreibungstabelle verwendet.

22

Überprüfung der Siegbedingungen

22.1 Vorgehensweise

Während der Phase »Überprüfung der Siegbedingungen« zählen die Spieler die Anzahl der politisch bedeutsamen Provinzen, die sie kontrollieren. Alle außer GALLIA TRANSAPLINA, MASSILIA, LIGURIA, BALEARES und MAURETANIA (optionale Provinz) sind politisch bedeutsam. Für jede politisch bedeutsame Provinz, die ein Spieler kontrolliert, erhält er einen Politikpunkt. Es gibt 18 mögliche Politikpunkte.

22.2 Politische Auswirkung am Jahresende

Nach der Ermittlung der Politikpunkte werden beide Ergebnisse verglichen. Hat eine Seite weniger Punkte als die andere, muss der Spieler, der weniger hat, eine Anzahl an eigenen PK (keine Befestigte Stadt, kein Volksstamm) vom Spielbrett entfernen, die der Differenz an Politikpunkten entspricht.

BEISPIEL: *Der Römer hat neun Politikpunkte und der Karthager sieben. Daher muss der Karthager zwei seiner PK von beliebigen Feldern auf dem Spielbrett entfernen.*

22.3 Um Frieden bitten

Hat ein Spieler aufgrund der politischen Auswirkungen nicht genug PK zum Entfernen, muss er um Frieden bitten und verliert sofort das Spiel.

22.4 Spielende

Während der Phase »Überprüfung der Siegbedingungen« in der letzten Runde gewinnt der Spieler, der mehr Politikpunkte besitzt. Im Fall eines Gleichstands hängt der Gewinner vom Szenario ab. Wenn es einen Gleichstand in einem HANNIBAL-Szenario gibt, gewinnt der Karthager. Gibt es im HAMILCAR-Szenario einen Gleichstand, gewinnt der Römer.

23

Sofortiges Spielende

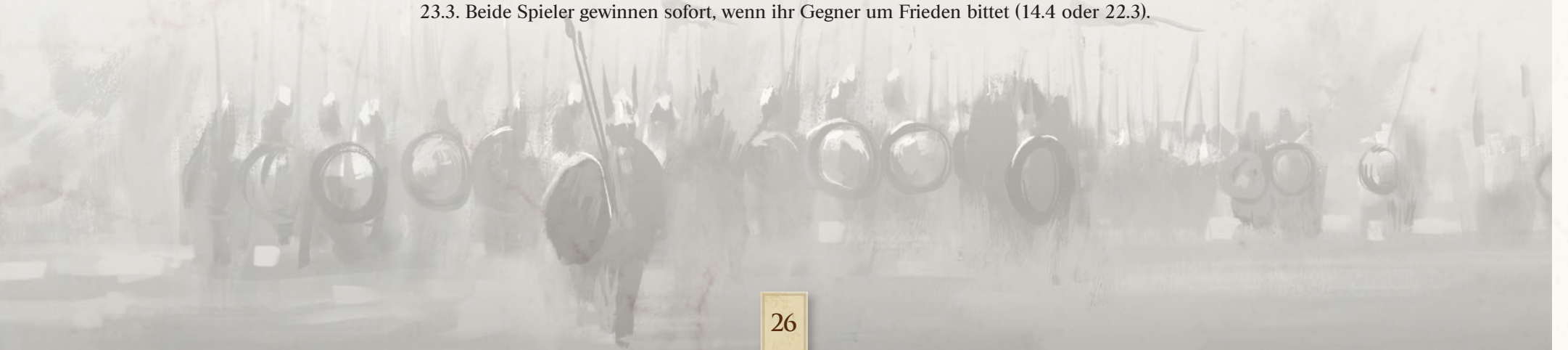
Jeder Spieler kann erreichen, dass das Spiel sofort beendet wird.

23.1. Der Römer erringt einen sofortigen Sieg, wenn er Carthago kontrolliert.

23.2.1. Der Karthager erringt einen sofortigen Sieg, wenn er Roma kontrolliert.

23.2.2. Der Karthager erringt einen sofortigen Sieg, wenn er alle Provinzen in **Italia** außer LATIUM während der »Überprüfung der Siegbedingungen« kontrolliert (22.).

23.3. Beide Spieler gewinnen sofort, wenn ihr Gegner um Frieden bittet (14.4 oder 22.3).



24

Sonderfähigkeiten

Jeder Heerführer hat eine Sonderfähigkeit, die auf seiner Karte angegeben wird. Die Sonderfähigkeit eines Heerführers kann nur angewendet werden, wenn er ein Befehlshaber ist. Die meisten speziellen Fähigkeiten sind selbsterklärend, aber die folgenden Heerführer erfordern weitere Erläuterung:

24.1 Heerführer im HANNIBAL-Szenario

Hanno: Hanno darf **Africa** nicht verlassen, darf aber von einem Hafen in **Africa** zu einem anderen segeln. Um seine Sonderfähigkeit anzuwenden, muss Hanno GE bei sich haben und darf in dieser Runde an keinem Landgefecht teilgenommen haben. Hanno darf ein- oder mehrmals überrennen und immer noch seine Sonderfähigkeit in seinem letzten Feld anwenden.

Q. Fabius Maximus: Fabius darf **Italia** nicht verlassen, darf aber von einem Hafen in **Italia** zu einem anderen segeln.

Falls es nicht wenigstens 5 GE auf einem Feld in **Italia** gibt, wird Fabius sofort bei beliebigen eigenen GE in **Italia** platziert (dies muss nicht der größte Stapel sein). Falls es keine GE in **Italia** gibt, wird Fabius sofort in Roma platziert (selbst wenn es belagert wird).

M. Claudius Marcellus: Seine Fähigkeit kann nicht bei einer Unterwerfung angewendet werden.

P. C. Scipio Africanus: Seine Fähigkeit kann nicht bei einer Unterwerfung angewendet werden.

C. Claudius Nero: Nero hat die Sonderfähigkeit sich durch *Feldzug*-Ereignisse 6 Felder zu bewegen. Nero kann seine Sonderfähigkeit zusammen mit Seebewegung nutzen, was seiner Armee erlaubt, sich vor oder nach einer Seebewegung drei Felder zu bewegen (kann beliebig aufgeteilt werden). Alternativ kann Nero zwei Seebewegungen in derselben Runde machen, indem er drei Bewegungspunkte für jede Bewegung verwendet.

C. Flaminius: Seine Sonderfähigkeit kann nicht angewendet werden, um ein Lösen vom Gegner zu verhindern.

T. Sempronius Longus: Seine Sonderfähigkeit kann nicht angewendet werden, um ein Lösen vom Gegner zu verhindern.

A. Paullus: Seine Sonderfähigkeit kann nicht angewendet werden, um ein Lösen vom Gegner zu verhindern.

25

Liste der Strategiekarten

Dies ist eine Liste aller Strategiekarten mit erklärenden Bemerkungen, wie einige von ihnen genutzt oder nicht genutzt werden können.

7+8 · Feindliche Stämme: Diese Karte kann gegen eine stationäre Truppe oder gegen eine Truppe gespielt werden, die das entsprechende Feld aus irgendeinem Grund betritt (durch Bewegung, einem Landgefecht ausweichend, Rückzug oder Abfangen). Als feindliche Provinz gelten GALLIA TRANSALPINA und LIGURIA.

20 · Spion im feindlichen Lager: Der betroffene Spieler kann beim Spielen einer GK immer zwischen den offenen und den verdeckten GK auf seiner Hand auswählen. Falls das Ereignis der Karte #59 (*Verbündeter desertiert*) in Kombination mit diesem Ereignis gespielt wird, darf der Spieler eine der offenen GK wählen oder zufällig eine der verdeckten GK ziehen.

26 · Syracuse verbündet sich mit Karthago: Platziere einen karthagischen PK auf dem entsprechenden Feld der Tabelle »Karthagische Seebewegung«. Solange Karthago Syracusae kontrolliert, ist die Seebewegung für den Karthager einfacher. Übernimmt Rom die Kontrolle über Syracusae wird der PK entfernt. Sobald Karthago die Kontrolle über Syracusae zurückerlangt, wird auch wieder der PK auf das Feld der Seebewegungstabelle gelegt.

28 · Hannibal bezaubert Italien: Hannibal kann auch den PK in dem Feld entfernen, in dem er startet, wenn er dafür einen seiner Bewegungspunkte ausgibt. Dieses Ereignis kann auch in Feldern genutzt werden, in

denen Hannibal römische GE überrennt oder wo eine römische Armee dem Gefecht ausweicht.

30 · Karthagisches Belagerungsgerät: Das Belagerungsgerät hat alle Eigenschaften einer karthagischen GE, außer dass es keine Auswirkungen in normalen Landgefechten hat. Das Belagerungsgerät darf keinen Alpenpass überqueren oder an einer Seebewegung teilnehmen. Falls es von gegnerischen GE allein auf einem Feld überrascht wird oder gezwungen ist sich zurückzuziehen, wird es aus dem Spiel entfernt. Der karthagische Spieler kann dieses Ereignis so oft wie er möchte spielen, kann aber zu jedem Zeitpunkt immer nur ein Belagerungsgerät pro Armee haben. Diese Einheit verbraucht keinen Platz in einer Armee, so dass sich eine karthagische Armee mit dem Belagerungsgerät und 10 GE bewegen kann. Wird das Ereignis gespielt, wenn alle 4 Belagerungsgeräte schon im Spiel sind, kann ein Belagerungsgerät zu einer anderen Armee bewegt werden.

41 · Unwetter: Die Karte kann auch gespielt werden, wenn kein Kampf stattfindet. Wird Unwetter während einer Bewegung mit Seebewegung gespielt, wird die Seebewegung aufgehoben. Die Armee muss zu ihrem Starthafen zurückkehren und dort für den Rest der Runde bleiben. Diese Karte kann nur gegen Bewegung gespielt werden, nicht gegen Abfangen, Rückzüge, einem Landgefecht ausweichen usw. Die Karte muss gespielt werden, bevor der Spieler gegen die Seebewegungstabelle oder Aufreibung durch Pässe würfelt. Wenn sie gegen eine Armee gespielt wird, die einen Pass oder eine Meerenge durchquert, kann die Zielarmee den Pass oder die Meerenge nicht überqueren, wenn sie dafür ihren dritten oder vierten Bewegungspunkt verbrauchen müsste.

UNWETTER UND FELDZUG-KARTEN: Wenn sie während eines gegnerischen Feldzug-Ereignisses gespielt wird, kann sie lediglich genutzt werden, die Bewegung 1 Armee zu begrenzen. Dies muss angesagt werden, bevor sich eine andere Armee im Rahmen dieses Feldzuges bewegt. Auch wirkt sich das Ereignis auf die Bewegung des Heerführers und nicht auf die der GE aus (das heißt, wenn die GE von zwei verschiedenen Heerführer bewegt werden, könnten sie immer noch insgesamt 4 Felder weit bewegt werden).

55 · Abgefangener Bote: Siehe optionale Regeln für eine alternative Nutzung dieser Karte.

57 · Hannos Ratschlag: Karthagische GE, die als Verstärkung ins Spiel kommen, dürfen auch außerhalb von **Africa** nach den üblichen Regeln platziert werden.

58 · Catos Ratschlag: Römische GE, die als Verstärkung ins Spiel kommen, dürfen auch innerhalb von **Africa** nach den üblichen Regeln platziert werden. Diese Karte beeinflusst die Bewegung.

59 · Verbündeter desertiert: Diese Karte darf zu Beginn des Landgefechts oder vor jeder Gefechtsrunde während des Landgefechts gespielt werden. Beide Spieler dürfen sehen, welche Karte gezogen wurde.

64 · Waffenruhe: Während einer Waffenruhe ist kein Abfangen erlaubt. Auch Belagerungsversuche sind nicht erlaubt; die Spieler dürfen aber ihre Armeen außerhalb der Stadtmauern belassen, um die Belagerung aufrecht zu erhalten und die angesammelten Belagerungspunkte zu behalten. Eine Waffenruhe hat keine Auswirkungen auf die Unterwerfung neutraler Stämme. Wird *Waffenruhe* gespielt (entweder als Ereignis oder als OW) oder abgelegt, wird der Strategiekartenstapel am Ende der Runde wieder gemischt (das erneute Mischen beendet die Waffenruhe nicht). Während der Waffenruhe gelingt jeder Seebewegung automatisch. Trotzdem kann eine Seebewegung immer noch durch Ereignisse wie *Seestürme* oder *Unwetter* beeinflusst werden. Eigene GE, die sich zu Beginn der Waffenruhe auf Feldern mit gegnerischen PK befinden, dürfen dort verbleiben, erleiden aber Aufreibung am Ende einer Runde. Gegnerische PK auf Feldern mit eigenen GE dürfen während der Waffenruhe nicht umgewandelt werden.

KARTEN, DIE DIE WAFFENRUHE NICHT BRECHEN: Karten mit Gegenereignissen (Seesturm, Unwetter usw.) beenden keine Waffenruhe, noch wird eine Waffenruhe gebrochen, wenn ein Ereignis gespielt wird, das nicht eintritt (z. B. verbündete Hilfstruppen, wenn es in **Italia** keine Heerführer gibt, die diese GE aufnehmen können). Ereignisse, die eine Armee bewegen, brechen den Waffenstillstand ebenfalls nicht.

Waffenruhe im HAMILCAR-Szenario: Die Waffenruhe ist in diesem Szenario nicht enthalten, aber falls Spieler ausprobieren möchten und sie den Strategiekarten hinzufügen möchten, wurden Karten, die die Waffenruhe brechen entsprechend gekennzeichnet.

66 · Imperium: Iberia: Beide Heerführer müssen sich zum Zeitpunkt ihrer Aktivierung in **Iberia** befinden, dürfen **Iberia** aber auch verlassen.

HANNIBAL: Eine Armee mit bis zu 5 GE darf Seebewegung nutzen, wenn sie mit dieser Karte aktiviert wird. Die Karte gilt nicht als Feldzug, daher darf Nero seine Sonderfähigkeit nicht nutzen.

HAMILCAR: Beide Heerführer dürfen Seebewegung nach den Szenarioregeln nutzen.

68 · Mangel an Rekruten: Verstärkungskarten sind die Karten mit den Nummern 10-15, 22, 30, 43-48, 81-82 und 84.

76 · Triumph: Kann nicht genutzt werden, um karthagische PK auf die eigene Seite zu drehen.

77 · Verängstigte Elefanten: Falls ein Szenario mehrfache Würfe zulässt oder erfordert betrifft dieses alle Würfe.

Siehe optionale Regeln für eine alternative Nutzung dieser Karte.

78 · Kriegsbeute: Nur nicht-befestigte PK, auf Feldern ohne gegnerische GE können umgedreht werden.

79 · Punische Treue: Diese Karte kann als Gegenereignis genutzt werden, um gerade gespielte Ereignisse zu verhindern wie auch als Ereigniskarte, um die Auswirkungen von bereits im Spiel befindlichen Ereignisse zu beenden. Der OW der verhinderten Karte zählt nicht mit zur Kriegskasse-Regel.

80 · Diktator: Der Diktator ist kein Konsul und steht im Rang über allen anderen Heerführern. Er kann GE aus einer Armee aufnehmen, die von einem Konsul geführt wird auch wenn dadurch die Stärke der Konsulararmee unter 5 fällt. In einem Landgefecht hat er immer und unabänderlich das



Diktatormarker

Kommando. Der Diktator (nicht seine GE) muss am Ende der Runde wieder aus dem Spiel genommen werden.

83 · Imperium: Sicilia & Africa: Die beiden Heerführer müssen sich zum Zeitpunkt ihrer Aktivierung in **Africa** oder **Sicilia** befinden, dürfen **Africa** und **Sicilia** aber auch verlassen. Die Karte gilt nicht als *Feldzug,* daher darf Nero seine Sonderfähigkeit nicht nutzen.

88 · Hinterhalt: Die Erhöhung des Gefechtswerts heißt, dass du dadurch eine weitere GK (oder Taktikkarte in HAMILCAR) erhältst.

90 · Flamen Martialis: Das Entfernen der 2 PK ist einmalig und nur für die erste Aktivierung des betroffenen Heerführers notwendig.

94 · Hiero verbündet sich mit Rom: Es reicht aus wenn die römische Armee auf dem Feld von Syracusae außerhalb der Stadtmauer steht. Alle karthagischen GE innerhalb der Befestigten Stadt werden entfernt und Heerführer vertrieben.

99 · Ausweichmanöver: Wird mit der Karte eine gegnerische Abfangoption auf See verhindert, dann wird die abfangende Flotte wieder Seetüchtig vom Auf See Bereich in den Vor Anker Bereich verschoben, so als hätte das Abfangen nicht stattgefunden. Auch der abfangende Heerführer und alle seine GE werden wieder auf das Feld zurück bewegt, von dem aus Abgefangen wurde. Wird die Karte genutzt, um sich ohne Konsequenzen aus dem Seegefecht zurückzuziehen, dann gibt es in diesem Seegefecht keinen Verlierer. Die aktive Armee darf ihre Seebewegung zum Zielhafen fortsetzen. Die Schiffe beider Spieler bleiben Seetüchtig und die Seeherrschaft wechselt nicht.

101 · Grausame See: Für jedes Schiff, dass durch das Ereignis gesunken ist, entfernt der Römer 1 GE und 1 Versorgungszug aus der transportierten Armee.

103 · Seetraining: Der OW von 6 kann auf Schiffbau und das Reparieren von Schiffen aufgeteilt werden. Der Bau eines Schiffes kostet 3 OW, die Reparatur eines Schiffes 1 OW.

107 · Corvus: Diese Karte kann als normale Strategiekarte oder jederzeit während eines Seegefechts gespielt werden.

110 · Mare Nostrum: Das Ereignis betrifft auch Befestigte Städte.

VERSTÄRKUNGSKARTEN UND BELAGERTE BEFESTIGTE STÄDTE: Alle Ereignisse, die Verstärkungen auf das Spielbrett bringen (Verbündete, Hilfstruppen usw.) unterliegen derselben Einschränkung wie Verstärkungen in der Verstärkungsphase, was belagerte Befestigte Städte betrifft.

Optionale Regeln

Falls ihr mehr Realität im Spiel möchtet und ein paar Varianten ausprobieren möchtet,
könnt ihr die folgenden optionalen Regeln verwenden, wenn beide Spieler zustimmen.
Die Regeln können auch genutzt werden, um unterschiedliche Fähigkeitsstufen auszugleichen.

26.1 Zusätzliche Strategiekarten (HANNIBAL-Szenarien)

Um ein vielfältigeres Spielerlebnis zu haben fügt die Karten 65–74 dem Strategiekartendeck hinzu. Für ein noch größeres Spielerlebnis könnt ihr auch noch Karten 75–91 hinzufügen. Genauere Angaben findet ihr in der Tabelle auf der Rückseite des Szenarienbuchs. Ihr könnt euch darauf einigen das diese Karten (ohne Elefantensymbol) nach dem Spielen als Ereignis aus dem Spiel entfernt werden.

26.1.1 *Abgefangener Bote* – Spielvariante: Wenn du diese Karte als Ereignis spielst und eine der gegnerischen Karten erhältst, hat dein Gegner die Möglichkeit zu verlangen, dass du sofort eine weitere Karte spielst.

26.1.2 *Verängstigte Elefanten* – Spielvariante: Karte #77 kann anstelle von Karte #42 verwendet werden. So war diese Karte im nie veröffentlichten Hannibal II angedacht.

26.2 Zusätzliche Heerführer (HANNIBAL-Szenarien)

26.2.1 Bomilcar kommt in Runde 4 als karthagische Verstärkung ins Spiel. Er kommt ohne GE und darf bei beliebigen karthagischen GE auf dem Spielbrett platziert werden.

26.2.2 Um mehr geschichtlichen Hintergrund hinzuzufügen wendet folgendes an (Vielen Dank an Andy Danglish):

a) Im Kampf umgekommen: Nehmt Konsuln oder Prokonsuln, deren gesamte Armee im Gefecht vernichtet wurde, dauerhaft aus dem Spiel.

b) Wahl der Konsuln: Kein Konsul außer Fabius darf in zwei aufeinanderfolgenden Runden gezogen werden.

c) Das Schicksal:

- *Entfernt zu Beginn von Runde 5 die Heerführerkarte von Gracchus bei der Wahl der Konsuln.*

- *Entfernt zu Beginn von Runde 6 die Heerführerkarte von P. Scipio bei der Wahl der Konsuln.*
- *Entfernt zu Beginn von Runde 7 die Heerführerkarte von Marcellus bei der Wahl der Konsuln.*
- *Entfernt zu Beginn von Runde 8 die Heerführerkarte von Flaccus bei der Wahl der Konsuln.*
- *Entfernt zu Beginn von Runde 9 die Heerführerkarte von Fabius bei der Wahl der Konsuln.*

26.3 Mauretania (HANNIBAL-Szenarien)

Neutrale Stammesmarker werden auf jedem entsprechenden Feld in MAURETANIA platziert.

MAURETANIA ist eine neutrale Provinz.

Mauretania ist eine eigenständige Region.

Es gibt keine Politikpunkte für die Kontrolle von MAURETANIA.

26.3.1 Die Säulen des Herkules

Die Überquerung der Meerenge zwischen Gades und Abyla kostet nur 1 Bewegungspunkt, wenn Gades selbst kontrolliert ist.

26.3.2 Hafen von Siga

Es dürfen sich nur mit 5 GE oder weniger mittels Seebewegung nach und von Siga bewegen.

26.4 Flexible Platzierung / Entfernung von PK

Eine Armee mit drei oder mehr GE darf während ihrer Bewegung einen gegnerischen PK entfernen und einen eigenen PK platzieren. Es kostet eine Armee einen zusätzlichen Bewegungspunkt einen gegnerischen PK zu entfernen und einen zusätzlichen Bewegungspunkt einen eigenen PK zu platzieren. So kostet es zwei zusätzliche Bewegungspunkte einen gegnerischen PK in einen eigenen PK umzuwandeln.

26.5 Alternative Verstärkungen (HANNIBAL-Szenarien)

26.5.1 Karthagische Verstärkungen

Der Karthager erhält bis zu 4 GE pro Runde − 1 pro Befestigter Stadt (ausgenommen Saguntum), die das Spiel als karthagisch begonnen hat und immer noch karthagisch ist (eine belagerte Befestigte Stadt produziert immer noch eine Verstärkung). Die verstärkenden GE dürfen wie folgt platziert werden:

- Eine muss in Carthago oder bei einem beliebigen Heerführer in **Africa** platziert werden.
- Zwei müssen in Carthago Nova oder bei einem beliebigen Heerführer in **Iberia** platziert werden.
- Eine darf bei einem beliebigen Heerführer platziert werden.

26.5.2 Römische Verstärkungen

Der Römer erhält bis zu 5 GE pro Runde − 1 pro Befestigter Stadt in **Italia**, die das Spiel als römisch begonnen hat und immer noch römisch ist (eine belagerte Befestigte Stadt produziert immer noch eine Verstärkung). Die verstärkenden GE dürfen in einer beliebigen nicht belagerten Befestigten Stadt in **Italia** oder bei einem beliebigen Heerführer in **Italia** platziert werden. Die GE dürfen auf ein Feld oder beliebig aufgeteilt zwischen Roma und beliebigen eigenen Heerführern platziert werden. Bis zu zwei GE (maximal) dürfen bei einem Heerführer außerhalb von **Italia** platziert werden.

26.6 Alternative Belagerungsregeln (Charles Variante)

26.6.1 Alle Befestigten Städte (außer Rom, Carthago, Syracusae, Carthago Nova und Gades) fallen bereits mit zwei angesammelten Belagerungspunkten (statt drei).

26.6.2 Würfelt den weißen Würfel, wenn:

- 1 oder mehr nicht belagerte gegnerische GE auf einem Feld benachbart zu einer belagerten Befestigten Stadt stehen und/oder
- 1 oder mehr gegnerische GE in der belagerten Befestigten Stadt stehen

26.6.3 Sobald eine Belagerung erfolgreich durchgeführt wurde, kann der siegreiche Belagerer wählen:

- DIE GEFALLENE STADT PLÜNDERN: Füge der Truppe, die die Stadt erobert hat, zwei GE hinzu.
- GNADE ZEIGEN: Die zwei nächsten gegnerischen PK, bei denen keine gegnerische GE steht (Abstand mittels Bewegungspunkten berechnet), werden umgedreht. Gibt es mehrere PK, die gleich nah sind, wählt der Eroberer der Stadt welche PK gedreht werden.19.2).

26.7 Klassisches Hannibal

Um die klassische Version von Hannibal zu spielen, so wie sie in vorherigen Editionen veröffentlicht wurde, tut folgendes:

- Nehmt die Provinz MAURETANIA aus dem Spiel.
- Nehmt die Heerführer Bomilcar, Gracchus, Livius, Flaccus, Valerius und Crassus aus dem Spiel.

27

QUELLEN

27.1. Primärquellen

Livy

Polybius

Appian

27.2. Sekundärquellen

Bagnall, Nigel (1990). *The Punic Wars.* ISBN 0-312-34214-4.

Goldsworthy, Adrian (2003). *The Fall of Carthage: The Punic Wars 265–146 BC.* ISBN 978-0304366422.

Lazenby, John Francis (1978). *Hannibal's War.* ISBN 978-0-8061-3004-0.

Lazenby, John Francis (1996). *The First Punic War.* ISBN 978-0804726740.

Lancel, Serge (1995). *Hannibal.*

Polybius, *Histories.* Evelyn S. Shuckburgh (Übersetzer); London, New York. Macmillan (1889); Reprint Bloomington (1962).

Palmer, Robert E. A. (1997). *Rome and Carthage at Peace.* Stuttgart.

Barceló, Pedro A. (1988). *Karthago und die iberische Halbinsel vor den Barkiden: Studien zur karthagischen Präsenz im westlichen Mittelmeerraum von der Gründung von Ebusus bis zum Übergang Hamilkars nach Hispanien.* Bonn. ISBN 3-7749-2354-X.

Ameling, Walter (1993). *Karthago: Studien zu Militär, Staat und Gesellschaft.* München. ISBN 3-406-37490-5.

Zlattner, Max (1997). *Hannibals Geheimdienst im Zweiten Punischen Krieg.* Konstanz. ISBN 3-87940-546-8.

Mahaney, W. C. (2008). *Hannibal's Odyssey, Environmental Background to the Alpine Invasion of Italia.* Gorgias Press, Piscataway, N. J., 221 pp.

Dodge, Theodore Ayrault (1891). *Hannibal.* Reprinted by Da Capo Press, Cambridge, Mass. ISBN 0-306-81362-9

Einen besonderen Dank an Johannes *Oberlehrer* Grimm für seine unermüdlichen Korrekturen!



So passen die Heerführer-Miniaturen in ihren Plastikeinsatz.

Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal

www.feuerland-spiele.de

facebook.com/feuerlandspiele