HAMILCAR

SPIELHILFE

Bezeichnungen

GK – Gefechtskarte
GE – Gefechtseinheit
GW – Gefechtswert
BP – Bewegungspunkt
OW – Operationswert
PK – Marker Politische Kontrolle
PP – Politikpunkt
SK – Strategiekarte
VZ – Versorgungszug
TK – Taktikkarte

Aristokrat – wird er vertrieben, muss er so viele PK entfernen wie seinem GW entspricht.
Africanus – darf immer in **Africa** anlanden.
Admiral – eine Armee mit *Admiral* darf sich über See vom Gegner lösen oder zurückziehen und seinen GW beim Schritt **Neu Formieren** & *Rückzug* eines Seegefechts nutzen.
Kriegsschiffe – marine GE. Begrenzung max. 10 pro Spieler.
Flotte – Ein Heerführer und ihm zugeordnete Kriegsschiffe.
Miat – repräsentiert den Rat der Einhundertvier.
Kriegskasse – neue Phase im Spiel.

1. Verstärkungen – Nicht in Runde 1

1. Karthago

- Platziere 1 Seetüchtiges Kriegsschiff (hast du min. 5 Kriegsschiffe, darfst du es in 1 GE umwandeln).
- Platziere 1 GE bei einem beliebigen eigenen Heerführer ODER in einer eigenen unbelagerten Befestigten Stadt.
- Erhalte so viele GE, wie der *Miat* erlaubt.
- Entferne alle Heerführer (außer Xanthippus oder Hamilcar Barca). Platziere den auf der Rundenleiste angegebenen Heerführer. Ziehe 1–3 Heerführer, bis insg. die Anzahl an vom Miat erlaubten Heerführern (max. 4) erreicht ist. Heerführer können bei eigenen GE oder in eigenen unbelagerten Städten platziert werden.

2. Rom

- Platziere so viele GE, wie es von dir kontrollierte Provinzen in **Italia** gibt (bis zu 6). Davon dürfen bis zu 2 GE bei einem beliebigen eigenen Heerführer platziert werden. Alle anderen GE werden in Roma platziert.
- Römische Verstärkungen dürfen im Verhältnis 1:1 in Seetüchtige Kriegsschiffe umgewandelt werden.

3. Wahl von Konsuln und Prokonsuln

1. Ernenne einen Prokonsul
2. Entferne alle anderen Heerführer **aus dem Spiel**.
3. Ziehe und platziere 2 neue Konsuln.
4. Führe mit einem *Admiral* **Nautische Reformen** durch (wähle eines der Folgenden):
   - Schifffahrtskunst um 1 Schritt erhöhen
   - *Corvi* anbringen oder abbauen
   - 1 Kriegsschiff als Verstärkung erhalten
   - bis zu 3 Kriegsschiffe reparieren

2. Strategiephase

Der Römer entscheidet wer beginnt.
OW kann genutzt werden für die Aktivierung von Heerführern oder um Truppen auszuheben.

- Alternativ kann der OW ausgegeben werden (Aufteilung möglich) für:
- die Platzierung von PK
- das Reparieren von Kriegsschiffen (1 OW – 1 Schiff)
- Politische Zugeständnisse: im *Miat* oder für Bedingungen von Ereignissen
- die Platzierung von VZ
- Schiffsbauten (nur 3 OW-SK): Platzierung einer Anzahl an Kriegsschiffen, die der Anzahl der Schiffssymbole auf der SK entspricht.
- Training: Erhöhung der Schifffahrtskunst durch eine SK mit 2 Schiffssymbolen.

3. Winteraufreibung

Winteraufreibung kann vermieden werden, wenn der Spieler einen VZ vom betroffenen Feld entfernt.
Aufreibung in Stürmen: Entferne 1 Kriegsschiff, 1 GE und 1 VZ für jeden Treffer.
Winteraufreibung auf See: Gegen die Aufreibungstabelle würfeln, Spalte entspricht der Anzahl an Seetüchtigen Kriegsschiffen. Das Ergebnis der Tabelle entspricht der Anzahl an Kriegsschiffen die Beschädigt werden. Winteraufreibung auf See **kann nicht vermieden werden**.

4. Politische Isolation

Karthago beginnt, Rom folgt.

5. Überprüfung der Siegbedingungen

Es werden PP für alle kontrollierten politisch bedeutsamen Provinzen verteilt und außerdem 1 PP für jeweils:

- die Kontrolle von LILYBAEUM
- die Seeherrschaft
- Kontrolle des *Miat*

In der letzten Runde gewinnt wer mehr PP hat. Bei Gleichstand gewinnt Karthago.

Kriegskasse

Am Ende der Überprüfung der Siegbedingungen vergleichen die Spieler den Gesamt-OW all ihrer gespielten und abgelegten Karten dieser Runde. Differenzen können durch das Entfernen von VZ ausgeglichen werden. Die verbleibende Differenz darf der Spieler mit dem geringeren Wert in beliebiger Kombination ausgeben:

- **Reparieren von Kriegsschiffen** (1 OW – 1 Schiff)
- **Politische Zugeständnisse:** im *Miat* oder für **Bedingungen** von Ereignissen
- **Platzieren von VZ**
- **Schiffsbauten** (3 OW – 1 Kriegsschiff)
- **Rekrutierung** (3 OW – 1 GE in der Hauptstadt)

ALLES RUND UM DIE SCHIFFFAHRT

Seebewegung

- Seebewegung kostet 1 BP pro Seelinie. Bewegung kann aufgeteilt werden, aber maximal 3 BP können für Seebewegung genutzt werden (auch bei *Gewaltmarsch*).
- Seetüchtige Kriegsschiffe können einem Heerführer der Seebewegung nutzt zugeordnet werden.
- Eine Armee mit bis zu 10 GE und bis zu 10 VZ darf Seebewegung nutzen.
- Je 1 GE und 1 VZ (falls vorhanden) bilden 1 gedachten Transporter.

Wechsel der Seeherrschaft – Findet eine Seebewegung statt, bei der min. 1 Kriegsschiff in einen gegnerischen Hafen fährt, ohne abgefangen zu werden, dann erhält der bewegende Spieler die Seeherrschaft.
Gegnerische Häfen – Die Kontrolle eines Hafens ist nicht notwendig zum Anlanden oder Einschiffen.
Seebewegung und Befestigte Städte – Seebewegung in oder aus belagerten Befestigten Städten ist verboten.
Abfangen auf See – Bevor die sich bewegende Armee ihr Ziel erreicht, können Abfangversuche angekündigt werden. Bei Erfolg erfolgt ein Seegefecht. Der abgefangene Spieler kann die Seeherrschaft aufgeben, um seine Bewegung zurückzunehmen. Ein einzelner abgefangener Heerführer, der Seebewegung nutzt, wird vertrieben.

Seegefecht

Taktikkarten
- Der Spieler mit Seeherrschaft erhält 1 TK.
- Jeder Spieler erhält so viele TK, wie dem GW seines Befehlshabers der Flotte entspricht.

Der Spieler mit Seeherrschaft beginnt. Die Reihenfolge ändert sich nicht bis zur **nächsten** Gefechtsrunde. Während einer Runde folgt ein Spieler dieser Reihenfolge:

1. **Manöver:** 1 TK spielen
2. **Angriff:** Nur erlaubt mit min. 1 Seetüchtigen Kriegsschiff. Angriffsziel (Kriegsschiffe oder Transporter) ansagen. Angriffswurf durchführen. Ergebnis mit der Spalte, die der aktuellen Gefechtsrundenzahl entspricht, abgleichen.
   - Rom zieht 1 von seinem Angriffswurf ab, falls die Schifffahrtskunst schlecht oder mäßig ist.
   - Rom addiert 1 auf seinen Angriffswurf, falls seine Schiffe mit *Corvi* ausgestattet sind.

   Jedes getroffene Schiff (Kriegsschiff oder Transporter, in diesem Fall 1 GE und 1 VZ) wird beiseite gelegt und am Ende des Gefechts vom Spielbrett genommen.

   Kriegsbeute – Entspricht das Würfelergebnis der Reihe mit dem *Corvus*-Symbol *und* der Römer hat *Corvi* montiert, dann wird ein (in dieser Runde) getroffenes gegnerisches Kriegsschiff beiseite gelegt und der Römer erhält dafür am Ende des Gefechts ein Beschädigtes römisches Kriegsschiff. Verliert ein Spieler das Gefecht, dann kehrt die gesamte Kriegsbeute als Beschädigt wieder zum anderen Spieler zurück.

   Seeherrschaft übernehmen – Entspricht das Würfelergebnis der Reihe mit dem Seeherrschaftssymbol, dann übernimmt der angreifende Spieler sofort die Seeherrschaft.
3. **Neu Formieren & Rückzug:** Eine TK zu ziehen versuchen oder einen Rückzug versuchen.

   Neu Formieren – Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem GW des befehlshabenden *Admirals*, dann zieht der Spieler 1 TK. Bei einem Würfelergebnis von 1 oder weniger erhält der Spieler immer 1 TK.

***Rückzug* vom Seegefecht durch:**
- **Ausweichen:** Der Spieler mit Seeherrschaft gibt diese an den Gegner ab.
- **Flucht:** Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem GW des befehlshabenden *Admirals* oder es ist kleiner oder gleich 1, dann ist der Versuch erfolgreich. Andernfalls wird das Gefecht fortgesetzt.

Verfolgung – Die TK kann gespielt werden, um den gegnerischen Rückzug sofort zu verhindern.

Das Gefecht endet:
- wenn ein Spieler keine Seetüchtigen Kriegsschiffe mehr hat ODER
- ein Spieler sich zurückzieht ODER
- wenn jeder Spieler 5 Gefechtsrunden gespielt hat. Das Gefecht endet unentschieden. Kriegsschiffe werden Beschädigt und die Seeherrschaft bleibt unverändert.

Nach dem Gefecht:
- Zieht sich ein Spieler zurück, dann werden seine überlebenden Kriegsschiffe Beschädigt. Die siegreichen Kriegsschiffe bleiben Seetüchtig.
- Nach der Flucht oder dem Sinken der gegnerischen Flotte darf der Gewinner einen Angriffswurf gegen die übriggebliebenen Transporter des Verlierers nach Spalte 5–6 durchführen.

Politische Konsequenzen – Der Verlierer muss so viele PK entfernen, wie der Hälfte (abgerundet) seiner im Gefecht verlorenen Kriegsschiffe entspricht. Hat er nicht genug PK, muss er um Frieden bitten.

Der Römer auf See

- Der Römer darf **Seebewegung** nach **Africa** nur nutzen, wenn eine der folgenden Bedingungen zutrifft:
  - **Schifffahrtskunst** ist sehr gut
  - **Schifffahrtskunst** ist gut und er kontrolliert Syracusae.
  - Der Befehlshaber der Flotte ist *Africanus*.
  - Er hat SK #83 gespielt.
- Die **Schifffahrtskunst** wird um 1 Stufe reduziert, wenn er 5 oder mehr Kriegsschiffe in einer Runde verliert.

Landgefechte

- Die Begrenzung für GK pro Spieler ist 15 (nur bis zu 10 GK können über GE).
- *Rückzug* und *Vom Gegner lösen* über See (Einschränkungen beachten): Die Armee darf Seebewegung nutzen, wenn sie einen *Admiral* enthält und das Gefechtsfeld über eine Seelinie mit einem eigenen Hafen ohne gegnerische GE verbunden ist.
- Vor der Ankunft von Xanthippus zieht der Karthager 2 von seinem Elefantenangriffswurf ab.
- Wenn Karthago PK entfernen muss, dann muss der erste PK immer aus dem *Miat* stammen.
- Der Römer darf einen Konsul nie *freiwillig* mit weniger als 3 GE zurücklassen.

Belagerung und Unterwerfung

Der Spieler mit Seeherrschaft nutzt den roten Belagerungswürfel, der Spieler ohne den weißen.
Carthago, Roma und *Syracusae* können nur mit Seeherrschaft belagert werden und es wird der **Weiße Belagerungswürfel** genutzt.
Entschlossene Verteidigung – Der Verteidiger kann 1 GE und 1 VZ aus der belagerten Stadt entfernen, um das Platzieren eines Belagerungspunkts zu verhindern.