Hannibal

Spielhilfe

1. Verstärkungen – Nicht in Runde 1

Abhängig vom Szenario

2. Strategiephase

Startspieler abhängig vom Szenario

Strategiekarten (SK) – Operationswert (OW) ODER Ereignis nutzen ODER offen ablegen. Gegenereignisse (mit ⚔ Symbol) zählen nicht als normales Spielen einer SK.

🚢 Symbol – erlaubt Seebewegung

OW Nutzung: **Heerführer bewegen** ODER **PK platzieren** ODER **Truppen ausheben (nur 3-OW Karten)**

Nicht genug Karten zum Austeilen: Strategiekarten- und Ablagestapel mischen und dann geben.

3. Winteraufreibung

Alle GE auf Feldern mit gegnerischen PK oder nicht-befreundeten Stämmen erleiden Aufreibung. Heerführer sind *nie* betroffen.

4. Politische Isolation

Alle isolierten runden PK werden entfernt (Beginn **abhängig vom Szenario**). Verbindung geht nicht über Pässe oder Felder mit gegnerischen PK oder neutralen Stämmen (wenn keine eigene GE ebenfalls anwesend). Verbindung geht über gegnerische GE, sofern auch eigener PK auf dem Feld. Verbindung geht über ein leeres Feld.

5. Überprüfung der Siegbedingungen

Politikpunkte (PP) beider Spieler bestimmen durch Zählen der kontrollierten politisch bedeutsamen Provinzen. Der Spieler mit weniger PP muss die Differenz in runden PK entfernen. Hat er nicht genug PK, muss er um Frieden bitten. In der letzten Runde gewinnt wer mehr PP hat. **Bei Gleichstand abhängig vom Szenario.**

Bewegung

Heerführer dürfen sich mit oder ohne GE bewegen. Nur 1 Heerführerbewegung pro 1 SK, es sei denn die SK ist ein *Feldzug*.

Heerführer bewegt sich bis zu 4 Felder (6 mit *Gewaltmarsch*). GE können auf dem Weg aufgenommen oder abgesetzt werden (10 GE Begrenzung).

Jedes Feld, auf das sich eine Armee bewegt, löst eine Reaktionsphase aus. Bei erfolgreichem **Abfangen*** des passiven Spielers darf die Armee sich ein Feld zurückbewegen und die Bewegung beenden.

Bewegt sich die Armee auf ein Feld mit GE, die nicht **Ausweichen**, endet die Bewegung der Armee und ein Gefecht beginnt.

Ein Heerführer ohne GE darf kein Feld mit gegnerischen GE betreten oder die Bewegung auf einem Feld mit gegnerischem Heerführer ohne GE beenden (aber durch es bewegen).

Betritt eine Armee mit min. 5 GE ein Feld mit 1 einzelnen gegnerischen GE, wird diese überrannt und sofort vernichtet. Die Bewegung darf fortgesetzt werden (sofern noch Bewegungspunkte vorhanden).

Nach Beenden der Bewegung darf die Armee eine Belagerung / Unterwerfung ODER ein Gefecht durchführen.

Platzierung und Unterordnung

Keine Begrenzung für die GE-Anzahl auf einem Feld. Hannibal steht über allen karthagischen Heerführern, Konsuln über Prokonsuln.

Reaktionsphase

Betritt eine Armee ein Feld mit Befestigter Stadt, darf der passive Spieler seine GE innerhalb oder außerhalb der Stadt platzieren.

Der passive Spieler kündigt alle Versuche dem Gefecht **Auszuweichen*** oder **Abzufangen*** an.

Dem Gefecht **Ausweichen***: Armee vom Feld wegbewegen, wenn erfolgreich.

Abfangen*: In beliebiger Reihenfolge durchführen. Abfangende Armee darf sich nicht in eine Befestigte Stadt bewegen.

Feldzug-Karten

Erlaubt die Aktivierung von mehr als 1 Heerführer (nicht 1 mehrfach). Jeder Befehlshaber muss seine ganze Bewegung und Gefechte vor Aktivierung des nächsten beenden. Nach Gefecht, Belagerung / Unterwerfung, ein Feld zurückziehen, um einem Abfangen zu entgehen oder einer gescheiterten Verfolgung, dürfen GE und Heerführer der betroffenen Armee nicht von einem anderen Heerführer während des Feldzugs bewegt werden.

Vertriebene Heerführer

Ein Heerführer wird vertrieben (und vom Brett entfernt), wenn er allein ist und eine gegnerische Armee sein Feld betritt oder all seine GE durch Verluste durch den Rückzug nach einem Gefecht oder Rückzüge oder die Seebewegungstabelle vernichtet werden (*nicht* durch **Aufreibung, Seesturm** oder den **Verlust durch Landgefechte**).

Scipio Africanus wird aus dem Spiel entfernt, wenn vertrieben.

Hannibal wird aus dem Spiel entfernt, wenn vertrieben und der Karthager **muss 5 runde PK vom Brett entfernen**.

Pässe und Meerengen

Bewegung über Pässe und Meerengen kostet 2 Bewegungspunkte. Aufreibungswurf nach der Überquerung eines Passes (−2 beim Wurf für einen Nicht-Alpenpass).

Überquerung der Meerenge von Mesana ist möglich, wenn der Starthafen kontrolliert wird (**Änderung zu vorherigen Versionen**).

Abfangen, einem Gefecht ausweichen, vom Gegner lösen und **Rückzüge** sind nicht über Pässe und Meerengen möglich.

Befestigte Städte

Nur GE außerhalb einer Befestigten Stadt können Bewegung unterbrechen.

Abfangen

Abfangen findet **vor** Überrennen statt.

Es kann *nicht* abgefangen werden: **einem Gefecht ausweichen**, **vom Gegner lösen**, ein **Rückzug** oder ein **Abfangen**.

Ist **Abfangen** *erfolgreich**, bewegt sich die abfangende Armee auf das Feld. Gibt es ein Gefecht, erhält der abfangende Spieler eine zusätzliche GK.

Ist **Abfangen** nicht erfolgreich, darf die Armee nicht versuchen einem Gefecht mit der abzufangenden Armee auszuweichen (während der aktuellen SK).

Mehrere Abfangversuche können angekündigt werden, alle müssen durchgeführt werden, bevor sich die abzufangende Armee für ein Gefecht oder zurückgehen entscheidet. Erfolgreich abfangende Armeen werden unter einem Befehlshaber vereint.

Nur ein Abfangversuch von jedem Feld aus.

Einem Gefecht ausweichen

Bei erfolgreichem Versuch* darf sich die Armee (10 GE Begrenzung) auf ein angrenzendes Feld bewegen. Andernfalls findet ein Gefecht statt und die betroffene Armee erhält 1 GK weniger. Einzelne Heerführer, die versagen, werden vertrieben.

Seebewegung

Ein Heerführer darf sich für 3 Bewegungspunkte zwischen zwei beliebigen Häfen bewegen (auch wenn diese gegnerische PK oder GE enthalten).

Der Römer würfelt gegen die Seebewegungstabelle, wenn der Karthager Seebewegung nutzt.

* **Würfelwurf** – für einen **Erfolg** muss man normalerweise ein Ergebnis **kleiner oder gleich** dem Gefechtswert des eigenen Heerführers würfeln.

Landgefechte

Gefechte finden statt, wenn eine Armee sich auf ein Feld mit gegnerischen GE bewegt, die dem Gefecht nicht **Ausweichen***. Die Bewegung der Armee endet. Jeder Spieler erhält GK **entsprechend dem Gefechtswert des Befehlshabers** (sofern vorhanden) **und**:

- 1 GK pro GE im Gefecht
- 1 GK für erfolgreiches Abfangen
- −1 GK für einen gescheiterten Ausweichversuch
- 1 oder 2 GK für Verbündete
- 2 GK für den Römer, wenn Gefecht in LATIUM
- 1 GK, wenn Gefecht auf dem Feld eines befreundeten Stammes

Maximal 20 GK pro Spieler (vor Elefantenangriff).

Verbündete

Heerführer im Gefecht können durch die politische Kontrolle einer Provinz Verbündete erhalten.

Der Römer erhält nie mehr als 2 GK für Verbündete in **Italia**. LATIUM zählt nie als Verbündeter für ihn, aber er erhält 2 GK für ein Gefecht in LATIUM, auch ohne Heerführer in Roma. Karthago kann bis zu 6 GK durch Verbündete in **Italia** erhalten.

Gefechtsablauf

1. Evtl. Kommandowechselwurf (nach der ersten Runde, bei einem Wurf von 4−6).
2. Spielen von gefechtsrelevanten SK, erst Angreifer danach Verteidiger.
3. Elefantenangriff mit Angriffswurf (*Verängstigte Elefanten* beachten).
4. GK austeilen, Karten aufdecken für *Spion im feindlichen Lager*, Gefechtsbeginn.

Jede Runde spielt der Angreifer eine GK und der Verteidiger muss sie passend kontern.

Nach jeder Runde **darf** der Verteidiger einen Gegenangriffswurf* durchführen, bei Erfolg wird er Angreifer.

Spielt der Angreifer *Doppelte Umgehung* und der Verteidiger kontert, dann wird der Verteidiger automatisch Angreifer.

*Reserve*karten gelten als Joker.

Das Gefecht endet, wenn der Verteidiger eine GK nicht kontern kann oder möchte und damit verliert. Der Verteidiger gewinnt, wenn der Angreifer keine GK ausspielen kann.

Verluste durch Landgefechte

Gegen die Aufreibungstabelle würfeln. Anzahl Gefechtsrunden (inkl. der letzten, fehlgeschlagenes Lösen vom Gegner zählt nicht) mit dem Würfelergebnis abgleichen, um GE-Verluste beider Seiten zu bestimmen.

Gewinner wirft den Rückzugswürfel und gleicht das Ergebnis mit seiner letzten gespielten GK ab, um die weiteren GE-Verluste des Verlierers zu bestimmen. Kleiner Würfel − Armee des Verteidigers ‹5 GE zu Beginn des Gefechts, ansonsten großer Würfel.

Erste entfernte GE muss Elefant sein, wenn möglich.

Elefantenangriff

Ergebnis › Gefechtswert des römischen Heerführers: der Römer verliert so viele GK, wie Elefanten am Angriff teilgenommen haben.

Ohne römischen Heerführer misslingt der Angriff bei einer 1. Der Karthager verliert immer 1 GK, wenn er beim Elefantenangriff eine 1 wirft.

Rückzüge

Armee und Heerführer des Verlierers müssen sich bis zu 4 Felder zurückziehen auf das nächste eigene Feld ohne gegnerische GE oder das nächste Feld mit größerer eigener Armee. Rückzugsweg oder -ziel kann auch nicht das nächste Feld sein, wenn dabei weniger GE verloren gingen. Kleinere Truppen eigener GE auf dem Rückzugsweg, schließen sich der Rückzugsarmee an (10 GE Begrenzung gilt nicht).

Wenn die Armee des Verlierers das Gefechtsfeld in dieser Runde durch Seebewegung betreten hat, dann wird die Armee vernichtet (sofern sie sich nicht in die eigene Befestigte Stadt des Feldes zurückziehen kann). Der ursprüngliche Angreifer muss sich immer auf das Feld zurückziehen, von dem aus er das Gefecht betreten hat, der Verteidiger darf sich nie auf genau dieses Feld zurückziehen.

Die zurückziehende Armee verliert 1 GE für jedes Feld mit gegnerischen PK oder nicht-befreundeten Stämmen, das sie betritt. Auf jedem Feld mit gegnerischen GE, das sie betritt, verliert sie zusätzlich 1 GE pro gegnerischer GE auf dem Feld. Eine zurückziehende Armee darf nie den **Rückzug** auf einem Feld mit gegnerischen GE beenden. Kann sie sich dann nicht regelkonform zurückziehen, wird sie vernichtet.

Eine zurückziehende Armee darf sich in eine eigene nicht belagerte Stadt auf dem Gefechtsfeld zurückziehen. Dafür darf sich die Armee aufteilen.

Vom Gegner lösen

Der aktuelle Angreifer darf versuchen sich vom Gegner zu lösen und statt eine GK zu Spielen einen Würfel werfen*. Der Verteidiger darf versuchen dies durch einen weiteren Würfelwurf* zu verhindern. Ist das Lösen nicht erfolgreich, **darf** der Verteidiger sofort neuer Angreifer werden.

Ein erfolgreiches Lösen beendet das Gefecht. Die sich lösende Armee zieht auch ein benachbartes Feld. Verluste durch Landgefechte finden statt, aber es gibt keinen **Rückzug**.

Politische Konsequenzen

Der Verlierer muss so viele runde PK entfernen, wie der Hälfte (abgerundet) seiner im Kampf und folgenden Rückzug verlorenen GE entspricht. Hat er nicht genug PK, muss er um Frieden bitten.

Konsuln und Konsulararmeen

Ein Konsul darf nie freiwillig mit weniger als 5 GE zurück gelassen werden.

Greift eine Konsulararmee an, **darf** der Karthager einen Würfelwurf Kommandowechsel durchführen. Wird die Konsulararmee angegriffen, **muss** ein Würfelwurf Kommandowechsel durchgeführt werden.

Bei einer 4−6 wird der untergeordnete Konsul der Befehlshaber.

Politische Kontrolle

Ein Spieler kontrolliert ein Feld, wenn er einen PK darin hat (auch wenn ein gegnerischer Heerführer oder gegnerische GE dort sind). Er kontrolliert eine Provinz, wenn er die Mehrheit der Felder in der Provinz kontrolliert. PK haben keinen Einfluss auf die Bewegung.

Belagerung und Unterwerfung

Eine Befestigte Stadt gilt als nicht belagert solange sie noch keinen Belagerungspunkt hat.

Jeder aktivierte Heerführer mit min. 3 GE, der seine Bewegung auf dem Feld einer Befestigten Stadt oder eines Stammes beendet, darf einen Belagerungs-/Unterwerfungsversuch machen. Eine nicht aktivierte Armee kann die Belagerung/Unterwerfung nur aufrecht erhalten. Pro SK darf nur 1 Belagerungs-/Unterwerfungsversuch auf das selbe Feld durchgeführt werden.

Eine belagerte Stadt erhält keine Verstärkungen und darf keine Truppen ausheben. Eine Armee in einer belagerten Stadt darf einen Ausfall gegen die belagernde Armee durchführen.

Eine Belagerung/Unterwerfung endet nur, wenn es keine belagernden GE mehr auf dem Feld gibt. Angesammelte Belagerungs-/Unterwerfungspunkte werden entfernt.

Wurden 3 Belagerungspunkte angesammelt, dann wird die Befestigte Stadt auf die Seite des belagernden Spielers gedreht (GE in der Stadt werden entfernt).

Wurden 3 Unterwerfungspunkte angesammelt, dann wird der Stammesmarker durch einen eigenen PK ersetzt.

Sofortiges Spielende

Ein Spieler gewinnt das Spiel sofort, wenn:

- der Gegner um Frieden bitten muss ODER
- er die Hauptstadt des Gegners erobert hat.

Karthago gewinnt das Spiel sofort, wenn es während der Überprüfung der Siegbedingungen alle Provinzen in **Italia**, ausgenommen LATIUM, kontrolliert.

* **Würfelwurf** − für einen **Erfolg** muss man normalerweise ein Ergebnis **kleiner oder gleich** dem Gefechtswert des eigenen Heerführers würfeln.