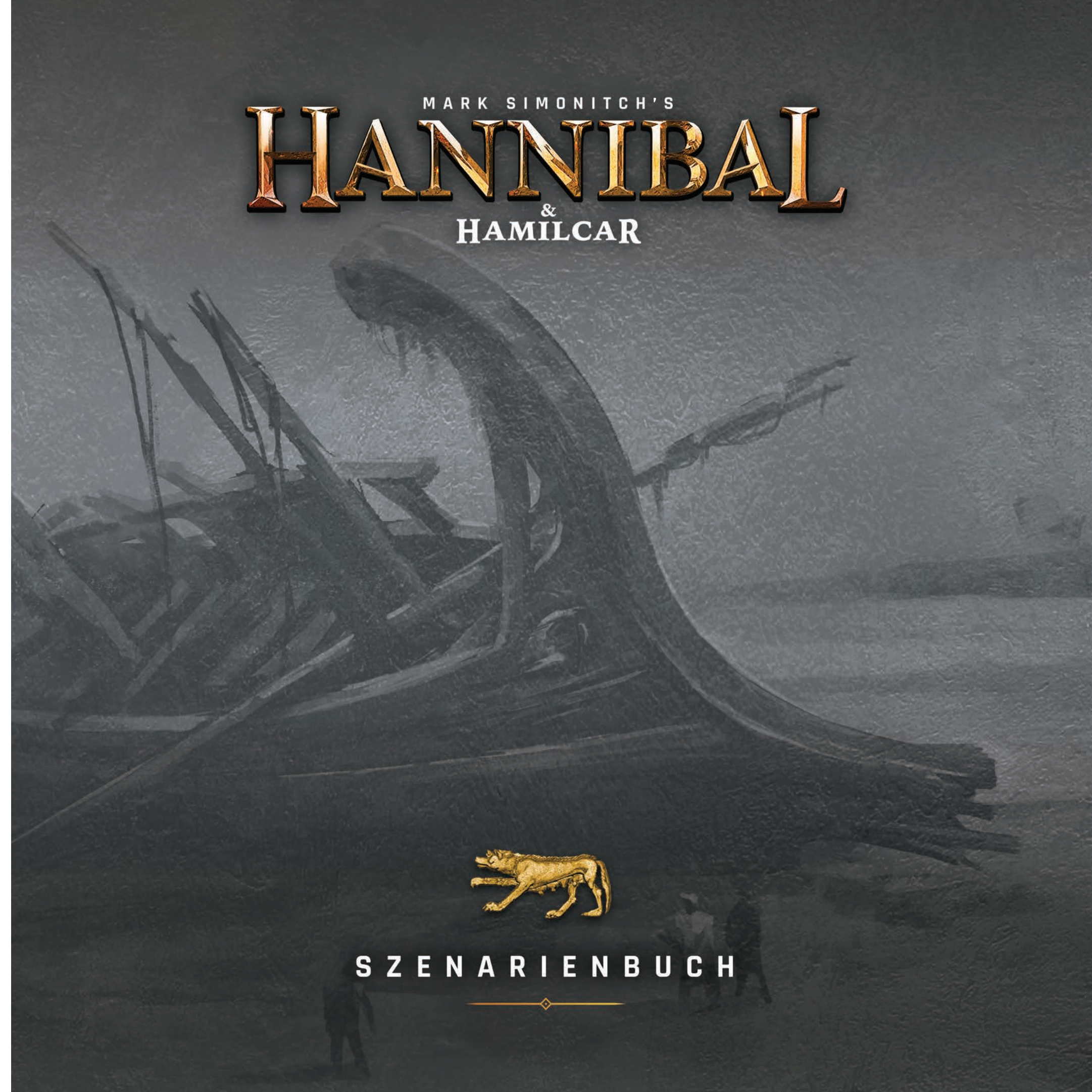
MARK SIMONITCH'S

HANNIBAL & HAMILCAR



SZENARIENBUCH

1 Der Zweite Punische Krieg

218 – 201 v. Chr.



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel. Sucht Karte 9B aus dem Stapel und legt sie beiseite. Sie wird Karte 9A im Laufe des Spiels ersetzen.
- Entfernt alle Heerführer mit dem 🎩 Symbol in der linken unteren Ecke, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden.

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts.
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten. Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 1 (218 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma und Syracusae Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 8 GE und Konsul **Scipio** in Roma.
2. Platziert 8 GE und Konsul **Longus** in Agrigentum **(Sicilia)**.
3. Platziert 5 GE und **Scipio Africanus** auf Feld 6 der Rundenleiste.

- Die anderen römischen Heerführer werden beiseite gelegt und werden später als Verstärkung (6.4) ins Spiel kommen.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1. Platziert 10 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hannibal** in Saguntum. Platziert **Mago** und **H. Gisgo** auf Hannibals Karte.
2. Platziert 4 GE und **Hanno** in Carthago.
3. Platziert 2 GE und **Hasdrubal** in Carthago Nova.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 8 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen.
  - Davon 5 neutrale Stämme in GALLIA TRANSALPINA und LIGURIA.
  - Davon 2 karthagische Stämme in GALLIA CISALPINA.
  - Davon 1 karthagischer Stamm in LUCANIA.
- Legt 3 neutrale Stammesmarker nach MAURETANIA, wenn ihr diese Variante nutzt (26.3).

6. Verstärkungen (Überspringt diese Phase in der ersten Runde.)

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Der Karthager platziert seine Verstärkungen

- 1 GE in Carthago ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Africa**.
- Kontrolliert der Karthager Carthago Nova, platziert er entweder 1 GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- Kontrolliert der Karthager die Provinz BAETICA, platziert er eine GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- 1 GE in Carthago ODER in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer.

6.1.1 Vertriebene Heerführer

- Gibt es vertriebene karthagische Heerführer (10.10), kommen sie alle nach der Platzierung der karthagischen Verstärkungen wieder ins Spiel.
- Sie dürfen auf beliebige Felder mit einer oder mehr karthagischen GE, die nicht belagert werden, platziert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer erhält 5 GE pro Runde.
- Die GE dürfen in Roma ODER bei beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Mindestens 3 der 5 verstärkenden GE müssen in **Italia** platziert werden.
- Die GE dürfen auf ein Feld oder beliebig aufgeteilt zwischen Roma und beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Hat der Römer keine Truppe mit 5 oder mehr GE, muss er (falls möglich) ausreichend GE der Verstärkung auf dem gleichen Feld platzieren, so dass eine Truppe aus mindestens 5 GE entsteht (wichtig zum Platzieren der Konsuln).

6.3 Einschränkungen beim Platzieren

- Basisregeln, bis auf die GE, die mit Scipio Africanus eintreffen (6.7).

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

6.6 Der Prokonsul

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn, der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

19.4 Isolierte PK Entfernen

- Rom beginnt, dann folgt Karthago.

22.4 Spielende

- Bei Gleichstand gewinnt der Karthager.

Beachtet, dass sich die Szenarioregeln nur auf bestimmte Bereiche der Basisregeln beziehen und diese anpassen oder zusätzliche Regeln einführen.

2

Invasion in Italia

217 – 201 v. Chr.



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel. Sucht Karte 9B aus dem Stapel und legt sie beiseite. Sie wird Karte 9A im Laufe des Spiels ersetzen.
- Entfernt alle Heerführer mit dem Symbol in der linken unteren Ecke, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden.

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts.
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten. Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 2 (217 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma und Syracusae Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 8 GE und Konsul **Flaminius** in Mutina.
2. Platziert 7 GE und Konsul **Fabius** in Roma.
3. Platziert 4 GE und Prokonsul **Scipio** in Dertosa.

- Platziert 5 GE und **Scipio Africanus** auf Feld 6 der Rundenleiste.
- Die anderen römischen Heerführer werden beiseite gelegt und werden später als Verstärkung (6.4) ins Spiel kommen.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1. Platziert 10 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hannibal** in Boii. Platziert **Mago** und **H. Gisgo** auf Hannibals Karte.
2. Platziert 4 GE und **Hasdrubal** in Carthago Nova.
3. Platziert 5 GE und **Hanno** in Carthago.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 8 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen.
  - Davon 5 neutrale Stämme in GALLIA TRANSALPINA und LIGURIA.
  - Davon 2 karthagische Stämme in GALLIA CISALPINA.
  - Davon 1 karthagischer Stamm in LUCANIA.
- Legt 3 neutrale Stammesmarker nach MAURETANIA, wenn ihr diese Variante nutzt (26.3).

6. Verstärkungen (Überspringt diese Phase in der ersten Runde.)

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Der Karthager platziert seine Verstärkungen

- 1 GE in Carthago ODER bei einem beliebigen Heerführer in **Africa**.
- Kontrolliert der Karthager Carthago Nova, platziert er 1 GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- Kontrolliert der Karthager die Provinz BAETICA, platziert er eine GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- 1 GE in Carthago ODER in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer.

6.1.1 Vertriebene Heerführer

- Gibt es vertriebene karthagische Heerführer (10.10), kommen sie alle nach der Platzierung der karthagischen Verstärkungen wieder ins Spiel.
- Sie dürfen auf beliebige Felder mit einer oder mehr karthagischen GE, die nicht belagert werden, platziert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer erhält 5 GE pro Runde.
- Die GE dürfen in Roma ODER bei beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Mindestens 3 der 5 verstärkenden GE müssen in **Italia** platziert werden.
- Die GE dürfen auf ein Feld oder beliebig aufgeteilt zwischen Roma und beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Hat der Römer keine Truppe mit 5 oder mehr GE, muss er (falls möglich) ausreichend GE der Verstärkung auf dem gleichen Feld platzieren, so dass eine Truppe aus mindestens 5 GE entsteht (wichtig zum Platzieren der Konsuln).

6.3 Einschränkungen beim Platzieren

- Basisregeln, bis auf die GE, die mit Scipio Africanus eintreffen (6.7).

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

6.6 Der Prokonsul

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn, der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

19.4 Isolierte PK Entfernen

- Rom beginnt, dann folgt Karthago.

22.4 Spielende

- Bei Gleichstand gewinnt der Karthager.

3

HANNIBAL AD PORTAS!

216 – 201 v. Chr.



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel. Sucht Karte 9B aus dem Stapel und legt sie beiseite. Sie wird Karte 9A im Laufe des Spiels ersetzen.
- Entfernt alle Heerführer mit dem Symbol in der linken unteren Ecke, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden.
- Flaminius ist tot – entfernt seine Heerführerkarte aus dem Spiel.

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts.
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten. Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 3 (216 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma und Syracusae die römische Seite mit ▟).

1. Platziert 12 GE und Konsul **Paullus** in Cannae.
   Platziert Konsul **Varro** auf Paullus Karte.
2. Platziert 6 GE und Prokonsul **Scipio** in Dertosa.
3. Platziert 2 GE in Roma.

- Platziert 5 GE und **Scipio Africanus** auf Feld 6 der Rundenleiste.
- Die anderen römischen Heerführer werden beiseite gelegt und werden später als Verstärkung (6.4) ins Spiel kommen.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1. Platziert 10 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hannibal** in Firmum Picenum. Platziert **Mago** und **H. Gisgo** auf Hannibals Karte.
2. Platziert 6 GE und **Hasdrubal** in Carthago Nova.
3. Platziert 6 GE und **Hanno** in Carthago.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 8 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen.
  - Davon 5 neutrale Stämme in GALLIA TRANSALPINA und LIGURIA.
  - Davon 2 karthagische Stämme in GALLIA CISALPINA.
  - Davon 1 karthagischer Stamm in LUCANIA.
- Legt 3 neutrale Stammesmarker nach MAURETANIA, wenn ihr diese Variante nutzt (26.3).

6. Verstärkungen (Überspringt diese Phase in der ersten Runde.)

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Der Karthager platziert seine Verstärkungen

- 1 GE in Carthago ODER bei einem beliebigen Heerführer in **Africa**.
- Kontrolliert der Karthager Carthago Nova, platziert er entweder 1 GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- Kontrolliert der Karthager die Provinz BAETICA, platziert er eine GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- 1 GE in Carthago ODER in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer.

6.1.1 Vertriebene Heerführer

- Gibt es vertriebene karthagische Heerführer (10.10), kommen sie alle nach der Platzierung der karthagischen Verstärkungen wieder ins Spiel.
- Sie dürfen auf beliebige Felder mit einer oder mehr karthagischen GE, die nicht belagert werden, platziert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer erhält 5 GE pro Runde.
- Die GE dürfen in Roma ODER bei beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Mindestens 3 der 5 verstärkenden GE müssen in **Italia** platziert werden.
- Die GE dürfen auf ein Feld oder beliebig aufgeteilt zwischen Roma und beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Hat der Römer keine Truppe mit 5 oder mehr GE, muss er (falls möglich) ausreichend GE der Verstärkung auf dem gleichen Feld platzieren, so dass eine Truppe aus mindestens 5 GE entsteht (wichtig zum Platzieren der Konsuln).

6.3 Einschränkungen beim Platzieren

- Basisregeln, bis auf die GE, die mit Scipio Africanus eintreffen (6.7).

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

6.6 Der Prokonsul

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn, der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

19.4 Isolierte PK Entfernen

- Rom beginnt, dann folgt Karthago.

22.4 Spielende

- Bei Gleichstand gewinnt der Karthager.

4 Nach der Schlacht von Cannae

215 – 201 v. Chr.



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel.
- Entfernt alle Heerführer mit dem Symbol in der linken unteren Ecke, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden.
- Flaminius und Paullus sind tot. Entfernt ihre Heerführerkarten aus dem Spiel.

Entfernte Karten für dieses Szenario

#9A – Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago (siehe aktive Karten)
#25 – Capua verbündet sich mit Karthago
#26 – Syracus verbündet sich mit Karthago

Aktive Karten für dieses Szenario

#9A – *Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago* ist bereits aktiv: Platziert einen karthagischen PK auf dem Feld Makedonische Allianz der Tabelle "Karthagische Seebewegung".

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts.
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten. Legt beide Kartenstapel bereit. Legt Karte 9B auf den Ablagestapel.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 4 (215–214 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma einen Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 7 GE und Konsul **Fabius** in Roma.
   Platziert Konsul **Marcellus** auf Fabius Karte.
2. Platziert 6 GE und Prokonsul **Scipio** in Dertosa.

- Platziert 5 GE und **Scipio Africanus** auf Feld 6 der Rundenleiste.
- Die anderen römischen Heerführer werden beiseite gelegt und werden später als Verstärkung (6.4) ins Spiel kommen.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Syracusae einen Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 10 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hannibal** in Beneventum. Platziert **Bomilcar**, **Mago** und **H. Gisgo** auf Hannibals Karte.
2. Platziert 8 GE und **Hasdrubal** in Carthago Nova.
3. Platziert 6 GE und **Hanno** in Carthago.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 8 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen.
  - Davon 5 neutrale Stämme in GALLIA TRANSALPINA und LIGURIA.
  - Davon 2 karthagische Stämme in GALLIA CISALPINA.
  - Davon 1 karthagischer Stamm in LUCANIA.
- Legt 3 neutrale Stammesmarker nach MAURETANIA, wenn ihr diese Variante nutzt (26.3).

6. Verstärkungen (Überspringt diese Phase in der ersten Runde.)

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Der Karthager platziert seine Verstärkungen

- 1 GE in Carthago ODER bei einem beliebigen Heerführer in **Africa**.
- Kontrolliert der Karthager Carthago Nova, platziert er entweder 1 GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- Kontrolliert der Karthager die Provinz BAETICA, platziert er eine GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- 1 GE in Carthago ODER in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer.

6.1.1 Vertriebene Heerführer

- Gibt es vertriebene karthagische Heerführer (10.10), kommen sie alle nach der Platzierung der karthagischen Verstärkungen wieder ins Spiel.
- Sie dürfen auf beliebige Felder mit einer oder mehr karthagischen GE, die nicht belagert werden, platziert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer erhält 5 GE pro Runde.
- Die GE dürfen in Roma ODER bei beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Mindestens 3 der 5 verstärkenden GE müssen in **Italia** platziert werden.
- Die GE dürfen auf ein Feld oder beliebig aufgeteilt zwischen Roma und beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Hat der Römer keine Truppe mit 5 oder mehr GE, muss er (falls möglich) ausreichend GE der Verstärkung auf dem gleichen Feld platzieren, so dass eine Truppe aus mindestens 5 GE entsteht (wichtig zum Platzieren der Konsuln).

6.3 Einschränkungen beim Platzieren

- Basisregeln, bis auf die GE, die mit Scipio Africanus eintreffen (6.7).

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

6.6 Der Prokonsul

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

19.4 Isolierte PK Entfernen

- Rom beginnt, dann folgt Karthago.

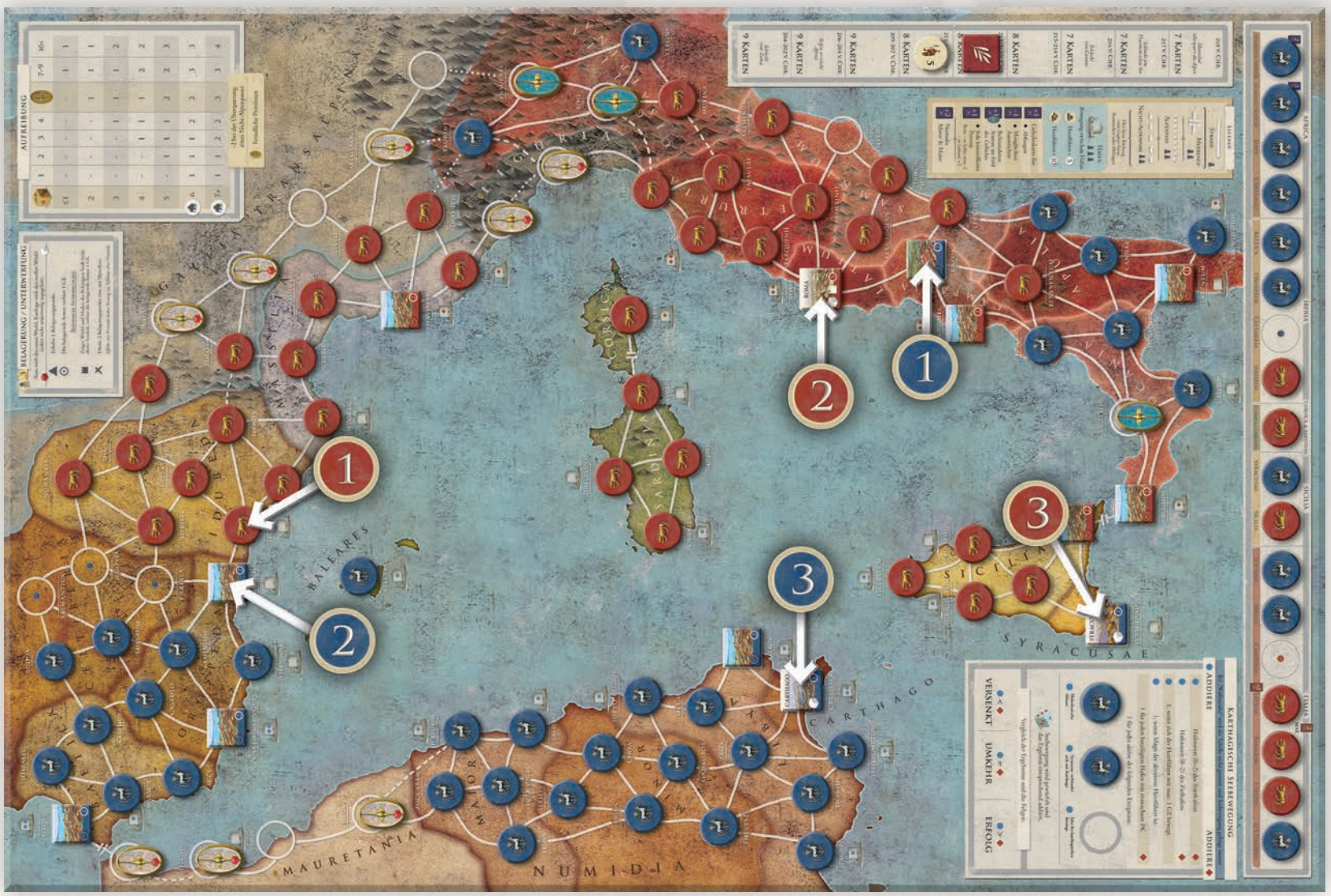
22.4 Spielende

- Bei Gleichstand gewinnt der Karthager.

5

DIE ENTSCHEIDUNG

213 – 201 v. Chr.



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel.
- Entfernt alle Heerführer mit dem ⛴ Symbol in der linken unteren Ecke, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden.
- Flaminius und Paullus sind tot. Entfernt ihre Heerführerkarten aus dem Spiel.

Entfernte Karten für dieses Szenario

#9A – Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago (siehe aktive Karten)
#25 – Capua verbündet sich mit Karthago
#26 – Syracus verbündet sich mit Karthago
#43 – Die Volonen - Zwei Sklavenlegionen ausgehoben

Aktive Karten für dieses Szenario

#9A – *Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago* ist bereits aktiv: Platziert einen karthagischen PK auf dem Feld Makedonische Allianz der Tabelle "Karthagische Seebewegung".

#64 – *Waffenruhe* ist bereits aktiv: Dreht den Rundenmarker auf die Waffenruhe-Seite.

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts.
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten (inkl. Karte 9B). Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 5 (213–212 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma einen Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 8 GE und Konsul **Scipio** in Dertosa.
2. Platziert 8 GE und Konsul **Gracchus** in Roma.
3. Platziert 3 GE und Prokonsul **Marcellus** auf das Feld (aber außerhalb) von Syracusae.

- Platziert 5 GE und **Scipio Africanus** auf Feld 6 der Rundenleiste.
- Die anderen römischen Heerführer werden beiseite gelegt und werden später als Verstärkung (6.4) ins Spiel kommen.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Syracusae einen Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 9 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hannibal** in Capua. Platziert **Mago** und **H. Gisgo** auf Hannibals Karte.
2. Platziert 10 GE (1 davon ist ein Elefant) und **Hasdrubal** in Saguntum.
3. Platziert 3 GE und **Hanno** in Carthago. Platziert **Bomilcar** auf Hannos Karte.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 8 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen.
  - Davon 5 neutrale Stämme in GALLIA TRANSALPINA und LIGURIA.
  - Davon 2 karthagische Stämme in GALLIA CISALPINA.
  - Davon 1 karthagischer Stamm in LUCANIA.
- Legt 3 neutrale Stammesmarker nach MAURETANIA, wenn ihr diese Variante nutzt (26.3).

6. Verstärkungen (Überspringt diese Phase in der ersten Runde.)

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Der Karthager platziert seine Verstärkungen

- 1 GE in Karthago ODER bei einem beliebigen Heerführer in **Africa**.
- Kontrolliert der Karthager Carthago Nova, platziert er entweder 1 GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- Kontrolliert der Karthager die Provinz BAETICA, platziert er eine GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- 1 GE in Carthago ODER in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer.

6.1.1 Vertriebene Heerführer

- Gibt es vertriebene karthagische Heerführer (10.10), kommen sie alle nach der Platzierung der karthagischen Verstärkungen wieder ins Spiel.
- Sie dürfen auf beliebige Felder mit einer oder mehr karthagischen GE, die nicht belagert werden, platziert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer erhält 5 GE pro Runde.
- Die GE dürfen in Roma ODER bei beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Mindestens 3 der 5 verstärkenden GE müssen in **Italia** platziert werden.
- Die GE dürfen auf ein Feld oder beliebig aufgeteilt zwischen Roma und beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Hat der Römer keine Truppe mit 5 oder mehr GE, muss er (falls möglich) ausreichend GE der Verstärkung auf dem gleichen Feld platzieren, so dass eine Truppe aus mindestens 5 GE entsteht (wichtig zum Platzieren der Konsuln).

6.3 Einschränkungen beim Platzieren

- Basisregeln, bis auf die GE, die mit Scipio Africanus eintreffen (6.7).

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

6.6 Der Prokonsul

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

19.4 Isolierte PK Entfernen

- Rom beginnt, dann folgt Karthago.

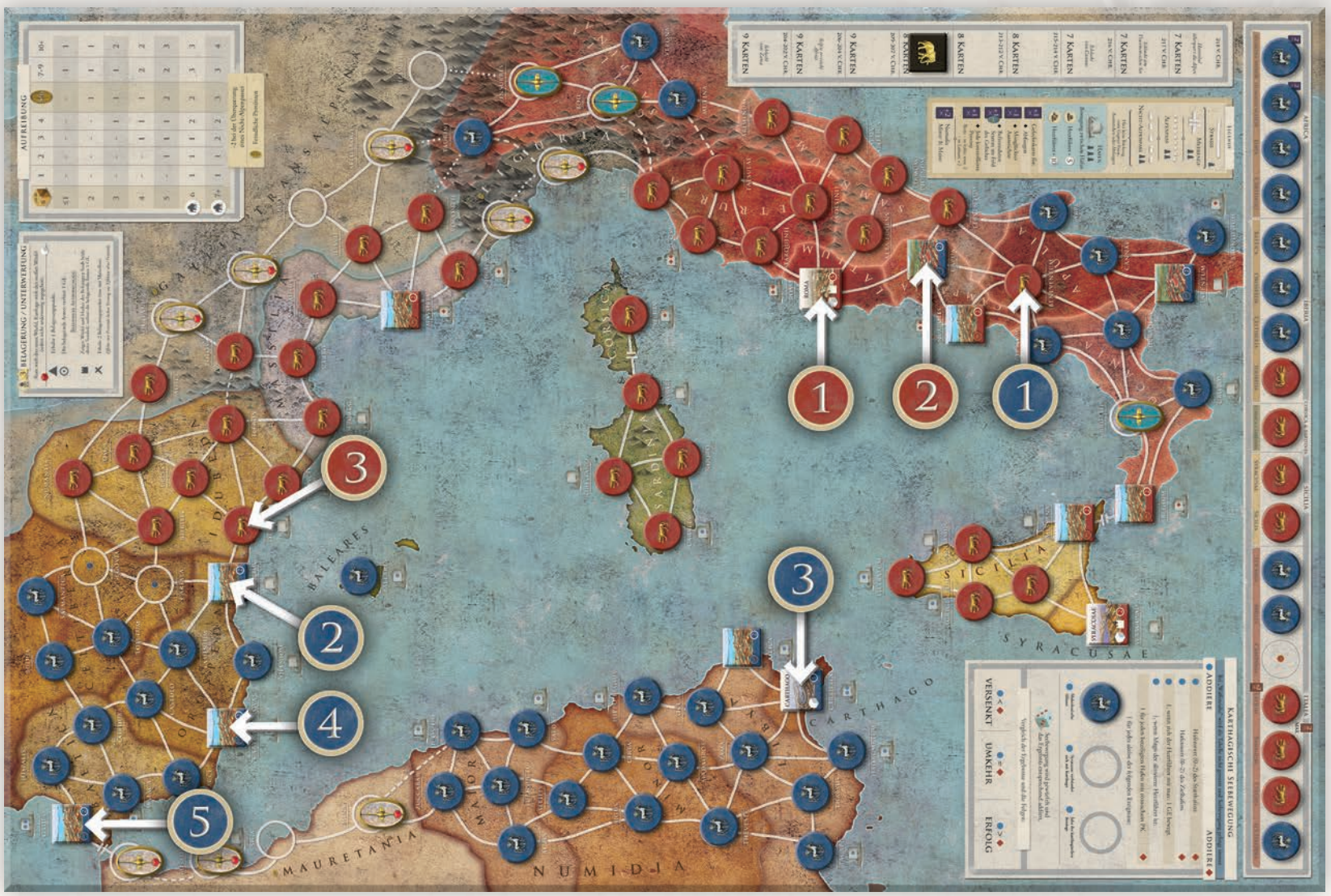
22.4 Spielende

- Bei Gleichstand gewinnt der Karthager.

6

ROM SCHLÄGT ZURÜCK

211 – 201 v. Chr.



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel.
- Entfernt alle Heerführer mit dem Symbol in der linken unteren Ecke, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden.
- Flaminius, Paullus und Scipio sind tot. Entfernt ihre Heerführerkarten aus dem Spiel.

Entfernte Karten für dieses Szenario

#9A – Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago (siehe aktive Karten)
#18 – Verräter in Tarentum
#25 – Capua verbündet sich mit Karthago
#26 – Syracus verbündet sich mit Karthago
#43 – Die Volonen - Zwei Sklavenlegionen ausgehoben

Aktive Karten für dieses Szenario

#9A – *Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago* ist bereits aktiv: Platziert einen karthagischen PK auf dem Feld Makedonische Allianz der Tabelle “Karthagische Seebewegung”.

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten (inkl. Karte 9B). Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 6 (211–210 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma und Syracusae Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 8 GE und Konsul **Valerius** in Roma. Platziert Konsul **Marcellus** auf Valerius Karte.
2. Platziert 3 GE und Prokonsul **Flaccus** in Capua.
3. Platziert 8 GE und Prokonsul **Scipio Africanus** in Dertosa.

- Die anderen römischen Heerführer werden beiseite gelegt und werden später als Verstärkung (6.4) ins Spiel kommen.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1. Platziert 9 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hannibal** in Beneventum. Platziert **Mago** und **H. Gisgo** auf Hannibals Karte.
2. Platziert 10 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hasdrubal** in Saguntum.
3. Platziert 2 GE und **Hanno** in Carthago.
4. Platziert 1 GE in Carthago Nova.
5. Platziert 1 GE in Gades.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 8 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen.
  - Davon 5 neutrale Stämme in GALLIA TRANSALPINA und LIGURIA.
  - Davon 2 karthagische Stämme in GALLIA CISALPINA.
  - Davon 1 karthagischer Stamm in LUCANIA.
- Legt 3 neutrale Stammesmarker nach MAURETANIA, wenn ihr diese Variante nutzt (26.3).

6. Verstärkungen (Überspringt diese Phase in der ersten Runde.)

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Der Karthager platziert seine Verstärkungen

- 1 GE in Karthago ODER bei einem beliebigen Heerführer in **Africa**.
- Kontrolliert der Karthager Carthago Nova, platziert er entweder 1 GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- Kontrolliert der Karthager die Provinz BAETICA, platziert er eine GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- 1 GE in Carthago ODER in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer.

6.1.1 Vertriebene Heerführer

- Gibt es vertriebene karthagische Heerführer (10.10), kommen sie alle nach der Platzierung der karthagischen Verstärkungen wieder ins Spiel.
- Sie dürfen auf beliebige Felder mit einer oder mehr karthagischen GE, die nicht belagert werden, platziert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer erhält 5 GE pro Runde.
- Die GE dürfen in Roma ODER bei beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Mindestens 3 der 5 verstärkenden GE müssen in **Italia** platziert werden.
- Die GE dürfen auf ein Feld oder beliebig aufgeteilt zwischen Roma und beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Hat der Römer keine Truppe mit 5 oder mehr GE, muss er (falls möglich) ausreichend GE der Verstärkung auf dem gleichen Feld platzieren, so dass eine Truppe aus mindestens 5 GE entsteht (wichtig zum Platzieren der Konsuln).

6.3 Einschränkungen beim Platzieren

- Basisregeln

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

- Basisregeln

6.6 Der Prokonsul

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

19.4 Isolierte PK Entfernen

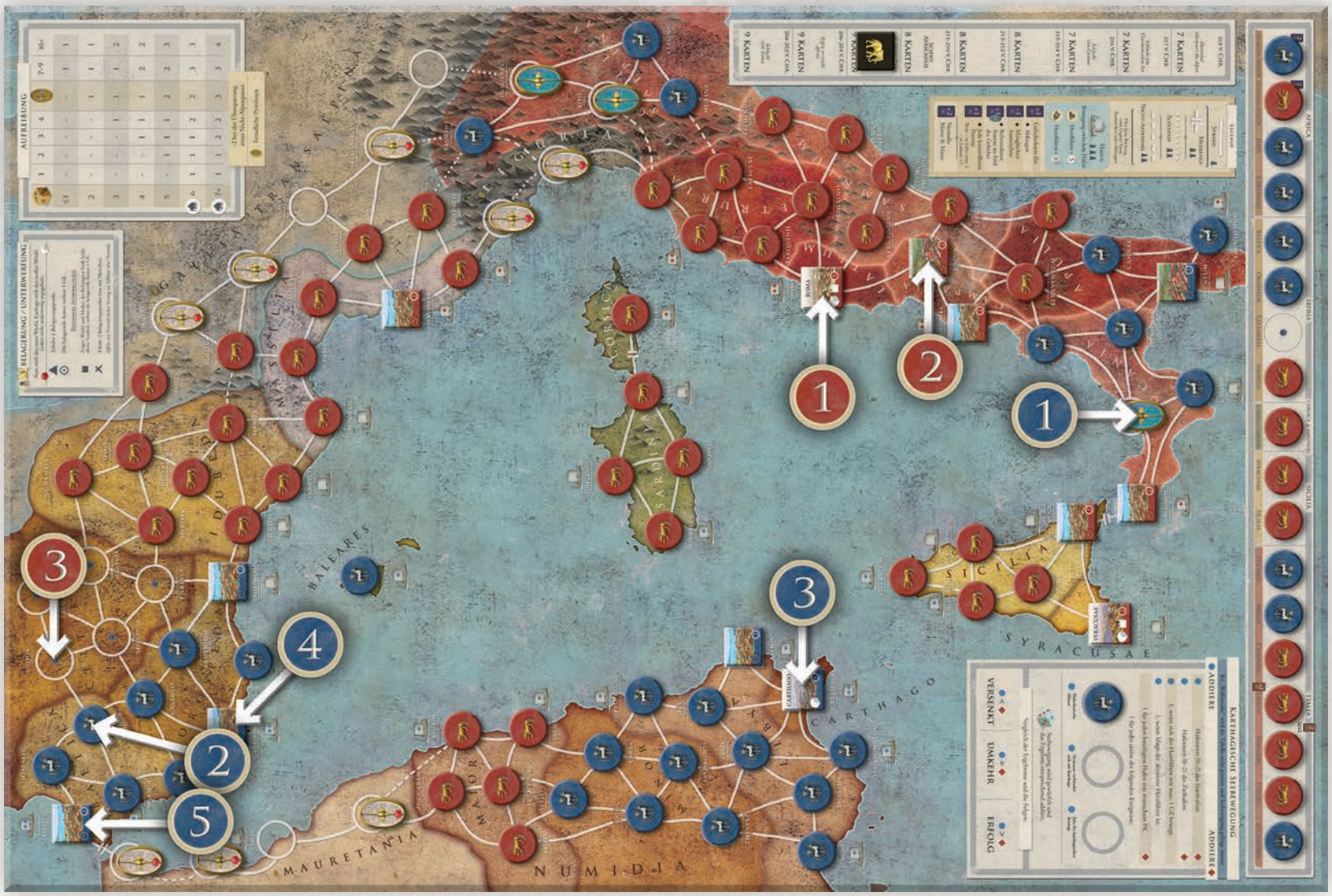
- Rom beginnt, dann folgt Karthago.

22.4 Spielende

- Bei Gleichstand gewinnt der Karthager.

7 HANNIBALS ALLIANZ GEHT UNTER

209 – 201 v. Chr.



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel.
- Entfernt alle Heerführer mit dem Symbol in der linken unteren Ecke, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden.
- Flaminius, Paullus und Scipio sind tot. Entfernt ihre Heerführerkarten aus dem Spiel.

Entfernte Karten für dieses Szenario

#9A – Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago (siehe aktive Karten)
#18 – Verräter in Tarentum
#25 – Capua verbündet sich mit Karthago
#26 – Syracus verbündet sich mit Karthago
#43 – Die Volonen - Zwei Sklavenlegionen ausgehoben

Aktive Karten für dieses Szenario

#9A – *Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago* ist bereits aktiv: Platziert einen karthagischen PK auf dem Feld Makedonische Allianz der Tabelle "Karthagische Seebewegung".

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten (inkl. Karte 9B). Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 7 (209–207 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma und Syracusae Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 10 GE und Konsul **Nero** in Roma.
2. Platziert 12 GE und Konsul **Livius** in Capua. Platziert Prokonsul **Flaccus** auf Livius' Karte.
3. Platziert 9 GE und Prokonsul **Scipio Africanus** in Budua.

- Die anderen römischen Heerführer werden beiseite gelegt und werden später als Verstärkung (6.4) ins Spiel kommen.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1. Platziert 10 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hannibal** in Brutii. Platziert **Mago** und **H. Gisgo** auf Hannibals Karte.
2. Platziert 10 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hasdrubal** in Corduba.
3. Platziert 4 GE und **Hanno** in Carthago.
4. Platziert 1 GE in Carthago Nova.
5. Platziert 1 karthagische GE in Gades.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 8 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen.
  - Davon 5 neutrale Stämme in GALLIA TRANSALPINA und LIGURIA.
  - Davon 2 karthagische Stämme in GALLIA CISALPINA.
  - Davon 1 karthagischer Stamm in LUCANIA.
- Legt 3 neutrale Stammesmarker nach MAURETANIA, wenn ihr diese Variante nutzt (26.3).

6. Verstärkungen (Überspringt diese Phase in der ersten Runde.)

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Der Karthager platziert seine Verstärkungen

- 1 GE in Karthago ODER bei einem beliebigen Heerführer in **Africa**.
- Kontrolliert der Karthager Carthago Nova, platziert er entweder 1 GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- Kontrolliert der Karthager die Provinz BAETICA, platziert er eine GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- 1 GE in Carthago ODER in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer.

6.1.1 Vertriebene Heerführer

- Gibt es vertriebene karthagische Heerführer (10.10), kommen sie alle nach der Platzierung der karthagischen Verstärkungen wieder ins Spiel.
- Sie dürfen auf beliebige Felder mit einer oder mehr karthagischen GE, die nicht belagert werden, platziert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer erhält 5 GE pro Runde.
- Die GE dürfen in Roma ODER bei beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Mindestens 3 der 5 verstärkenden GE müssen in **Italia** platziert werden.
- Die GE dürfen auf ein Feld oder beliebig aufgeteilt zwischen Roma und beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Hat der Römer keine Truppe mit 5 oder mehr GE, muss er (falls möglich) ausreichend GE der Verstärkung auf dem gleichen Feld platzieren, so dass eine Truppe aus mindestens 5 GE entsteht (wichtig zum Platzieren der Konsuln).

6.3 Einschränkungen beim Platzieren

- Basisregeln

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

- Basisregeln

6.6 Der Prokonsul

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

19.4 Isolierte PK Entfernen

- Rom beginnt, dann folgt Karthago.

22.4 Spielende

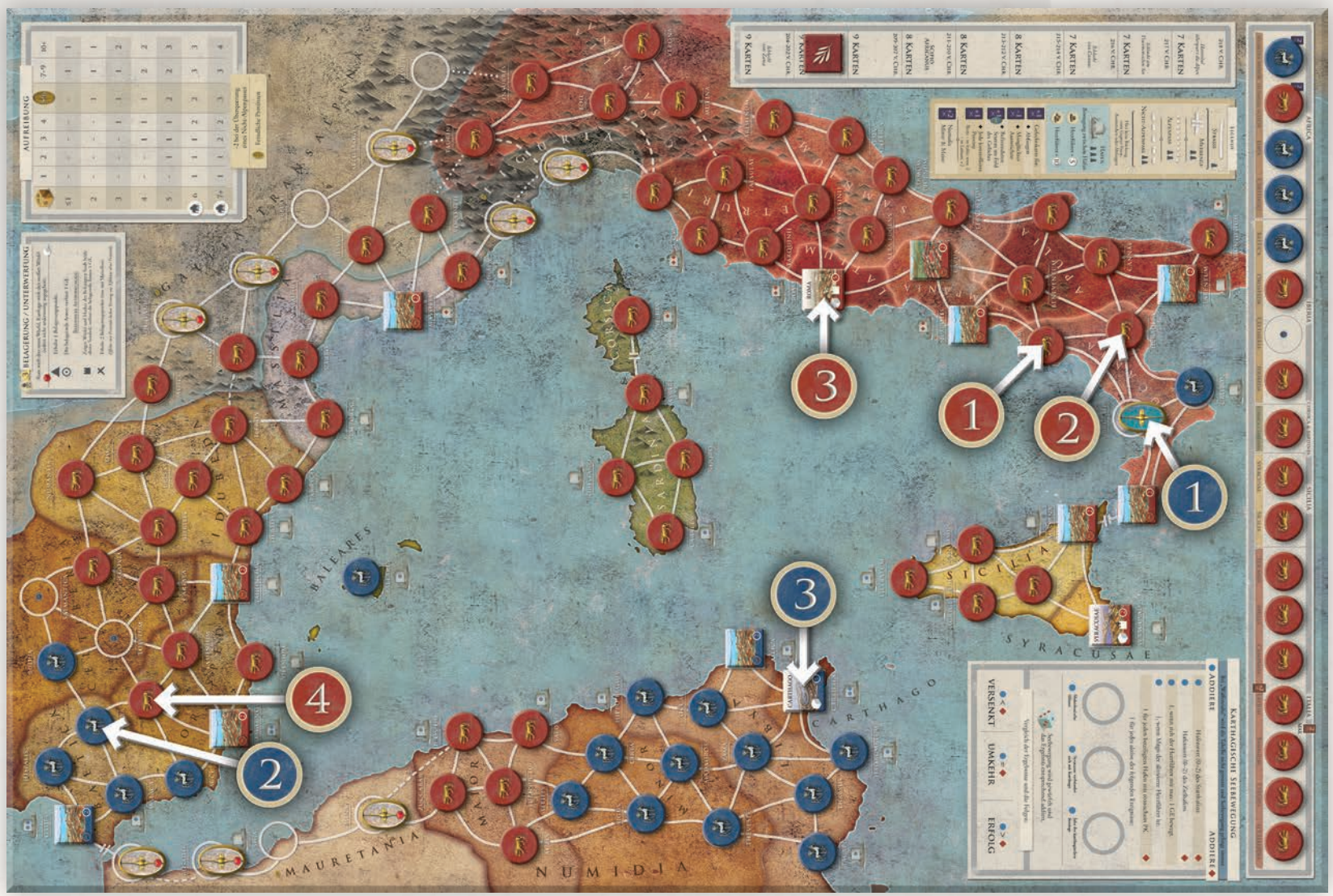
- Bei Gleichstand gewinnt der Karthager.

8

Die Bitte um Frieden

206 – 201 v. Chr.

ACHTUNG: Rom hat in diesem Szenario einen Vorteil.



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel.
- Entfernt alle Heerführer mit dem ⛴ Symbol in der linken unteren Ecke, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden.
- Flaminius, Paullus, Scipio, Marcellus und Hasdrubal sind tot. Entfernt ihre Heerführerkarten aus dem Spiel.

Entfernte Karten für dieses Szenario

#9A – Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago
#9B – Philip V von Makedonien schließt Frieden mit Rom (siehe aktive Karten)
#18 – Verräter in Tarentum
#25 – Capua verbündet sich mit Karthago
#26 – Syracus verbündet sich mit Karthago
#43 – Die Volonen – Zwei Sklavenlegionen ausgehoben

Aktive Karten für dieses Szenario

#9B – *Philip V von Makedonien schließt Frieden mit Rom* ist bereits aktiv.
#64 – *Waffenruhe* ist bereits aktiv: Dreht den Rundenmarker auf die Waffenruhe-Seite.

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten. Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 8 (206–204 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma und Syracusae Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 8 GE und Konsul **Fabius** in Paestum.
2. Platziert 8 GE und Konsul **Crassus** in Heraclea.
3. Platziert 1 GE und Prokonsul **Nero** in Roma.
4. Platziert 7 GE und Prokonsul **Scipio Africanus** in Castulo.

- Die anderen römischen Heerführer werden beiseite gelegt und werden später als Verstärkung (6.4) ins Spiel kommen.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1. Platziert 9 GE (1 davon ist ein Elefant) und **Hannibal** in Bruttii.
2. Platziert 7 GE (1 davon ist ein Elefant) und **Mago** in Corduba. Platziert **H. Gisgo** auf Magos Karte.
3. Platziert 3 GE und **Hanno** in Carthago.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 6 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen, mit Ausnahme der Stammesmarker in GALLIA CISALPINA, wo ihr römische PK platziert.
- Legt 3 neutrale Stammesmarker nach MAURETANIA, wenn ihr diese Variante nutzt (26.3).

6. Verstärkungen (Überspringt diese Phase in der ersten Runde.)

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Der Karthager platziert seine Verstärkungen

- 1 GE in Karthago ODER bei einem beliebigen Heerführer in **Africa**.
- Kontrolliert der Karthager Carthago Nova, platziert er entweder 1 GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- Kontrolliert der Karthager die Provinz BAETICA, platziert er eine GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- 1 GE in Carthago ODER in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer.

6.1.1 Vertriebene Heerführer

- Gibt es vertriebene karthagische Heerführer (10.10), kommen sie alle nach der Platzierung der karthagischen Verstärkungen wieder ins Spiel.
- Sie dürfen auf beliebige Felder mit einer oder mehr karthagischen GE, die nicht belagert werden, platziert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer erhält 5 GE pro Runde.
- Die GE dürfen in Roma ODER bei beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Mindestens 3 der 5 verstärkenden GE müssen in **Italia** platziert werden.
- Die GE dürfen auf ein Feld oder beliebig aufgeteilt zwischen Roma und beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Hat der Römer keine Truppe mit 5 oder mehr GE, muss er (falls möglich) ausreichend GE der Verstärkung auf dem gleichen Feld platzieren, so dass eine Truppe aus mindestens 5 GE entsteht (wichtig zum Platzieren der Konsuln).

6.3 Einschränkungen beim Platzieren

- Basisregeln

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

- Basisregeln

6.6 Der Prokonsul

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

19.4 Isolierte PK Entfernen

- Rom beginnt, dann folgt Karthago.

23.4 Sofortiges Spielende

Rom gewinnt wenn:

- Karthago gezwungen ist um Frieden zu bitten ODER
- Carthago von den Römern erobert wird.

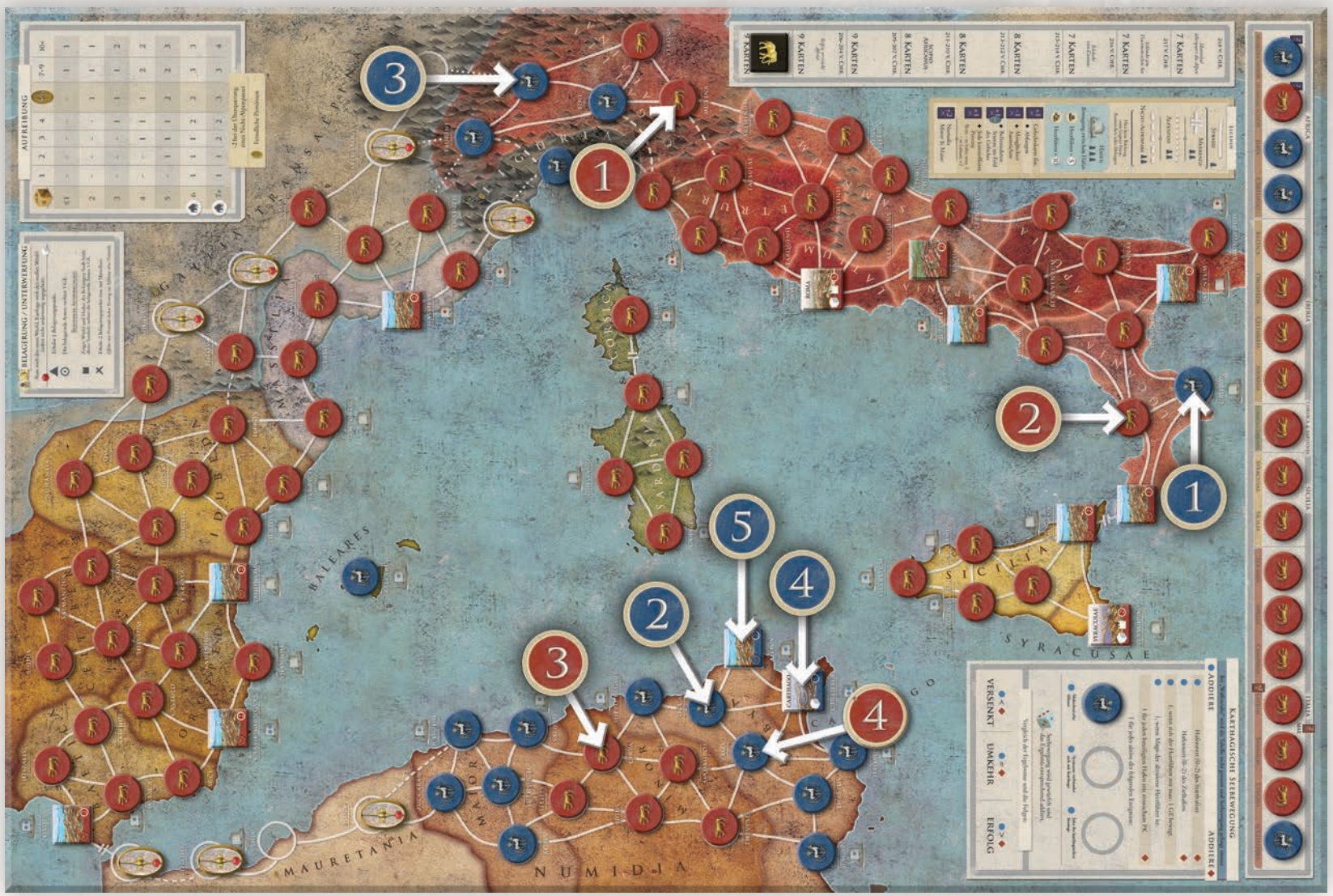
Tritt keine der Bedingungen in Kraft, gewinnt Karthago, da es immer noch als »Macht« existiert.

9

Das Bittere Ende

203 – 201 v. Chr.

ACHTUNG: Rom hat in diesem Szenario einen sehr starken Vorteil.



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel.
- Entfernt alle Heerführer mit dem ⛴ Symbol in der linken unteren Ecke, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden.
- Flaminius, Paullus, Scipio, Marcellus und Hasdrubal sind tot. Entfernt ihre Heerführerkarten aus dem Spiel.

Entfernte Karten für dieses Szenario

#9A – Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago
#9B – Philip V von Makedonien schließt Frieden mit Rom
#12 – Afrikanische Verstärkung
#18 – Verräter in Tarentum
#23 – Numidischer Verbündeter
#24 – Die schöne Sophonisba verführt einen numidischen König
#25 – Capua verbündet sich mit Karthago

#26 – Syracus verbündet sich mit Karthago
#43 – Die Volonen - Zwei Sklavenlegionen ausgehoben
#64 – Waffenruhe

Aktive Karten für dieses Szenario

Keine

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten. Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 9 (204–202 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma und Syracusae Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 10 GE und Konsul **Nero** in Mutina.
2. Platziert 9 GE und Konsul **Crassus** in Bruttii.
3. Platziert 5 GE und Prokonsul **Varro** in Cirta.
4. Platziert 5 GE und Prokonsul **Scipio Africanus** in Zama.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1. Platziert 4 GE (1 davon ist ein Elefant) und **Hannibal** in Croton.
2. Platziert 6 GE und **H. Gisgo** in Sicca.
3. Platziert 3 GE und **Mago** in Insubres.
4. Platziert 3 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hanno** in Carthago.
5. Platziert 1 GE in Utica.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 4 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen, mit Ausnahme der Stammesmarker in Genua, GALLIA CISALPINA und Bruttii, wo ihr PK platziert.
- Legt 3 neutrale Stammesmarker nach MAURETANIA, wenn ihr diese Variante nutzt (26.3).

6. Verstärkungen

- Keine Verstärkungen, da das Spiel nach einer Runde endet.

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

19.4 Isolierte PK Entfernen

- Rom beginnt, dann folgt Karthago.

23. Sofortiges Spielende

Rom gewinnt wenn:

- Karthago gezwungen ist um Frieden zu bitten ODER
- Carthago von den Römern erobert wird.

Tritt keine der Bedingungen in Kraft, gewinnt Karthago, da es immer noch als »Macht« existiert.

10

KAMPAGNE: IBERIA

210 – 205 v. Chr.

ACHTUNG: Karthago hat in diesem Szenario einen leichten Vorteil.



Optionale Karten für dieses Szenario

#66 – Imperium: Iberia
#67 – Baetica Revolts
#71 – Gades verbündet sich mit Rom
#73 – Idubeda rebelliert
#74 – Harter Winter
#78 – Kriegsbeute

1. Einführung

Wir schreiben das Jahr 210 v. Chr. Die Römer scheinen Iberia verloren zu haben. Nach der Vernichtung der römischen Armee während der Schlacht an der Oberen Baetis gibt es nur noch einen Freiwilligen, um den römischen Einfluss in Iberia wieder herzustellen: Ein 25-Jähriger Römer namens Scipio wird kurz nach dem Tod seines Vaters Publius Scipio und seines Onkels Gnaeus Scipio zum Prokonsul gewählt.

Seine Aufgabe scheint unmöglich, doch die Unfähigkeit der 3 anwesenden karthagischen Heerführer zusammenzuarbeiten und ein Hilferuf von Hannibal eröffnen ihm neue Möglichkeiten. Vielleicht kann er großes Ansehen erlangen.

2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Rom hat nur 1 verfügbaren Heerführer: Scipio Africanus.
- Karthago hat nur 3 verfügbare Heerführer: Hasdrubal, Mago und H.Gisgo.
- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel.

Entfernte Karten für dieses Szenario

#1 – Aufstand in Corsica und Sardinia
#2 – Aufstand in Sicilia
#3 – Aufstand in Numidia
#5 – Einheimischer Führer
#7 – Feindliche Stämme
#8 – Feindliche Stämme
#9A – Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago (siehe aktive Karten)
#12 – Afrikanische Verstärkung
#13 – Bruttinische Rekruten
#14 – Ligurische Rekruten
#16 – Gallische Rekruten
#18 – Verräter in Tarentum
#19 – Senat entlässt Prokonsul
#22 – Mutins Numidier
#23 – Numidischer Verbündeter
#24 – Die schöne Sophonisba verführt einen numidischen König
#25 – Capua verbündet sich mit Karthago
#26 – Syracus verbündet sich mit Karthago
#27 – Hannibal
#28 – Hannibal bezaubert Italien
#32 – Numidische Verbündete desertieren
#33 – Großer Feldzug
#34 – Großer Feldzug
#43 – Die Volonen – Zwei Sklavenlegionen ausgehoben
#44 – Verbündete Hilfstruppen (Apulia)
#45 – Verbündete Hilfstruppen (Etruria)
#46 – Verbündete Hilfstruppen (Samnium)
#47 – Verbündete Hilfstruppen (LUCANIA)
#48 – Verbündete Hilfstruppen (Campania)
#53 – Widerstand eines Volksstammes
#56 – Getreideknappheit
#57 – Hannos Ratschlag
#58 – Catos Ratschlag
#64 – Waffenruhe

Aktive Karten für dieses Szenario

9A – *Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago* ist bereits aktiv: Platziert einen karthagischen PK auf dem Feld Makedonische Allianz der Tabelle “Karthagische Seebewegung”.

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten (inkl. Karte 9B). Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 6 (211–210 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1 Platziert 8 GE und Prokonsul **Scipio Africanus** auf ein beliebiges Feld der Provinz IDUBEDA.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1 Platziert 6 GE (1 davon ist ein Elefant) und **Hasdrubal** in Castulo.

2 Platziert 4 GE (1 davon ist ein Elefant) und **Mago** in Dianium.

3 Platziert 3 GE und **H. Gisgo** in Gades.

4.3 Aufbau der Stämme Keine

5.1.2 Vertriebene Heerführer

- Vertriebene Heerführer werden in diesem Szenario aus dem Spiel entfernt.

6.1 Verstärkungen des Karthagers

- Karthago erhält nur Verstärkungen für die Kontrolle von BAETICA und Carthago Nova (max. 2) zu Beginn von Runde 7, bzw. 8.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer erhält zu Beginn von Runde 7, bzw. 8 2 GE als Verstärkung.

Regel 6.4, 6.5, 6.6 treten nicht in Kraft, da Scipio Africanus permanent Prokonsul und einziger römischer Heerführer in diesem Szenario ist.

7.3 Wer fängt an?

- Der Römer entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Karthager kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

11 Seebewegung

- Seebewegung ist nur von einem Hafen in **Iberia** zu einem anderen Hafen in **Iberia** erlaubt.

18 Konsuln und Konsulararmeen

- Beide Konsuln werden für dieses Szenario als außerhalb von **Iberia** stationiert betrachtet und die Regeln daher außer Kraft gesetzt.

22.1 Vorgehensweise bei der Überprüfung der Siegbedingungen

- Es werden nur die vier Provinzen in **Iberia** gezählt, d. h. Es gibt nur 4 mögliche Politikpunkte.

23. Sofortiges Spielende

Rom gewinnt wenn:

- Rom alle Befestigten Städte und Felder mit einem Hafen in **Iberia** kontrolliert UND
- Rom wenigstens 3 Provinzen kontrolliert.

Tritt keine der Bedingungen in Kraft, gewinnt Karthago, da Scipio nach Rom zurückberufen wird und Karthago immer noch als »Macht« in **Iberia** existiert.

Szenarioregeln

Änderungen zu Basisregeln

- In Runde 6 erhalten Rom und Karthago 4 Strategiekarten.
- In Runde 7 erhalten Rom und Karthago 9 Strategiekarten.
- In Runde 8 erhalten Rom und Karthago 3 Strategiekarten.

Das Spiel endet, sobald in Runde 8 die letzte Strategiekarte gespielt wurde.

Karthagische Rivalität

Die Armeen von Mago, Gisgo und Hasdrubal können nicht vereint werden oder gemeinsam in einem Kampf kämpfen, es sei denn, Karthago hat bereits einen Kampf gegen Scipio Africanus verloren.

Hasdrubals Hilfsmission

Tragen Hasdrubal und Scipio ein Gefecht aus und Scipio löst sich nicht vom Gegner, wird danach Hasdrubal mit seiner gesamten Armee aus dem Spiel entfernt. Er verlässt **Iberia**, um Hannibal in **Italia** zur Seite zu stehen.

Römischer Diplomat

Jedes Mal, wenn der Römer eine Strategiekarte fertig abgehandelt hat, darf er einen karthagischen PK in Scipio Africanus’ Feld oder einem an Scipio Africanus angrenzenden Feld umdrehen. Dies ist nur möglich, wenn der gewählte PK nicht an eine karthagische Befestigte Stadt oder einen karthagischen Heerführer angrenzt und keine karthagischen GE oder Elefanteneinheiten auf dem Feld stehen. (Scipio Africanus kann also in diesem Szenario maximal 16 karthagische PK (4 + 9 + 3) auf diese Art umdrehen.)

11

KAMPAGNE: ITALIA

207 – 204 v. Chr.

ACHTUNG: Rom hat in diesem Szenario einen sehr starken Vorteil. Karthago kann sich nur sehr wenige Fehler erlauben!



1. Einführung

Wir schreiben das Jahr 207 v. Chr. Hasdrubal war im Kampf von Baecula von Scipio Africanus geschlagen worden, konnte aber mit dem Großteil seiner Armee entkommen. Hatte Scipio einen Fehler gemacht? Oder war es das Ergebnis eines unverwüstlichen Heerführers, der sein Ziel unnachgiebig verfolgt: Die Vernichtung des Barcischen Einflusses in Iberia?

Nachdem Karthago und die Barcische Familie die Kontrolle über Iberia, ihrer Machtbasis für den Krieg, verlieren, lässt ihr Einfluss nach und die Lage wird kritisch. Aber es ist noch nicht alles verloren. Karthago kann das Blatt in diesem Krieg noch wenden, wenn es das italienische Rom – das Zentrum der römischen Macht – vernichtet. Was Karthago braucht, ist ein zweites Cannae. Karthago stehen seine Armee und die Barcischen Brüder zur Verfügung, um diesen Sieg herbei zu führen – aber die Uhr tickt, denn sein Einfluss und die Unterstützung für Karthago sinkt!

2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Karthago hat zu Beginn nur 2 verfügbare Heerführer: Hannibal und Hasdrubal
- Entfernt alle Heerführerkarten mit , da sie in diesem Szenario nicht genutzt werden.
- Flaminius, Paullus, Scipio und Marcellus sind tot. Entfernt ihre Heerführerkarten aus dem Spiel.
- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel.

Entfernte Karten für dieses Szenario

#1 – Aufstand in Corsica und Sardinia
#3 – Aufstand in Numidia
#4 – Aufstand in Celtiberia
#9A – Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago (siehe aktive Karten)
#12 – Afrikanische Verstärkung
#15 – Iberische Rekruten
#18 – Verräter in Tarentum
#23 – Numidischer Verbündeter
#24 – Die schöne Sophonisba verführt einen numidischen König
#25 – Capua verbündet sich mit Karthago
#26 – Syracus verbündet sich mit Karthago
#31 – Spanische Verbündete desertieren
#32 – Numidische Verbündete desertieren
#43 – Die Volonen – Zwei Sklavenlegionen ausgehoben
#57 – Hannos Ratschlag
#58 – Catos Ratschlag
#64 – Waffenruhe

Optionale Karten für dieses Szenario

#65 – Täuschung und Überraschung
#68 – Mangel an Rekruten
#72 – Der Heilige Bund
#75 – Sizilianische Verbündete desertieren
#76 – Triumph
#78 – Kriegsbeute
#80 – Diktator
#81 – Sizilianische Rekruten
#84 – Gutes Omen
#86 – Überraschender Überfall
#88 – Hinterhalt
#89 – Sizilianisches Getreide
#91 – Zitadelle

Aktive Karten für dieses Szenario

#9A – *Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago* ist bereits aktiv: Platziert einen karthagischen PK auf dem Feld Makedonische Allianz der Tabelle "Karthagische Seebewegung".

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten (inkl. Karte 9B). Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 7 (209–207 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma und Syracusae Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 8 GE und Konsul **Nero** in Neapolis.
2. Platziert 8 GE und Konsul **Livius** in Sena Gallica.
3. Platziert 2 GE und Prokonsul **Flaccus** in Roma.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1. Platziert 8 GE (1 davon ist ein Elefant) und **Hannibal** in Bruttii.
2. Platziert 6 GE (1 davon ist ein Elefant) und **Hasdrubal** in Ariminum.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 5 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen.

5.1.2 Vertriebene Heerführer

- Vertriebene Heerführer werden in diesem Szenario aus dem Spiel entfernt.

6.1 Verstärkungen des Karthagers

- Zu Beginn von Runde 8 erhält der Karthager 1 GE.
- Nachdem die dritte Strategiekarte in Runde 8 gespielt wurde, werden Mago und 3 GE auf einem beliebigen Feld in GALLIA CISALPINA platziert und ein karthagischer PK auf Genua gelegt.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Zu Beginn von Runde 8 erhält der Römer 3 GE.
- Zu Beginn von Runde 8 werden Scipio Africanus und 6 GE auf ein beliebiges Feld in **Sicilia** platziert. Die Armee darf **Sicilia** nicht verlassen.

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

22.1 Vorgehensweise bei der Überprüfung der Siegbedingungen

- Es werden nur die sieben Provinzen in **Italia** und die beiden Provinzen in **Sicilia** gezählt, d.h. Es gibt nur 9 mögliche Politikpunkte.

23. Sofortiges Spielende

Rom gewinnt, wenn:

- 2 karthagische Heerführer vernichtet werden ODER
- Karthago um Frieden bitten muss ODER
- Karthago nicht gewinnt.

Karthago gewinnt wenn:

- Karthago Roma erobert ODER
- Karthago am Ende des Szenarios mehr Provinzen kontrolliert als Rom.

Szenarioregeln

Änderungen zu Basisregeln

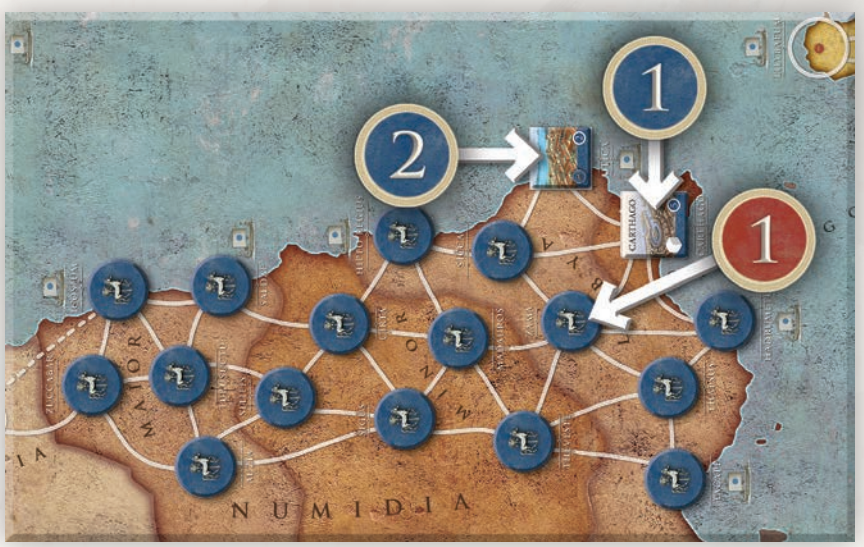
- In Runde 7 erhalten Rom und Karthago 3 Strategiekarten.
- In Runde 8 erhalten Rom und Karthago 9 Strategiekarten.
- Das Spiel endet nach Runde 8.

12

KAMPAGNE: AFRICA

204 – 201 v. Chr.

ACHTUNG: Karthago hat in diesem Szenario einen leichten Vorteil.



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Rom hat nur 1 verfügbaren Heerführer: Scipio Africanus.
- Karthago hat nur 3 verfügbare Heerführer: Hannibal, Hanno und H.Gisgo.
- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel.

Optionale Karten für dieses Szenario

#65 – Täuschung und Überraschung
#69 – Massinissa
#72 – Der Heilige Bund
#78 – Kriegsbeute
#83 – Imperium: Sicilia & Africa
#84 – Gutes Omen
#85 – Numidische Söldner
#86 – Überraschender Überfall
#87 – Aufstand
#88 – Hinterhalt
#91 – Zitadelle

Aktive Karten für dieses Szenario

- Keine

1. Einführung

Wir schreiben das Jahr 204 v. Chr. Karthago wurde aus Spanien vertrieben, Hasdrubal ist tot und Hannibal muss um den Verbleib in Süditalien ringen. Dem Zögern Roms und dem Widerstand im Senat zum Trotz stellt Scipio Africanus einen Expeditionstrupp in Sizilien auf. Er mobilisiert Überlebende der Schlacht von Cannae und anderer Niederlagen gegen Hannibal. Die Armee ist auf Rache aus und hat sich die Unterstützung eines neuen Verbündeten, Massinissa, Prinz der Massilii in Ostnumidia, gesichert – nun reitet die numidische Kavallerie für Rom.

Scipio ist bereit für die Reise nach Afrika, um diesem Krieg für immer ein Ende zu setzen. Sein Ziel: Karthago auslöschen, Hannibal aus Italien vertreiben und als Sieger nach Rom zurückkehren.

Entfernte Karten für dieses Szenario

#1 – Aufstand in Corsica und Sardinia
#2 – Aufstand in Sicilia
#4 – Aufstand in Celtiberia
#5 – Einheimischer Führer
#7 – Feindliche Stämme
#8 – Feindliche Stämme
#9A – Philip V von Makedonien verbündet sich mit Karthago
#9B Philip von Makedonien schließt Frieden mit Rom
#10 – Makedonische Verstärkung
#11 – Balearische Schleuderer
#13 – Bruttinische Rekruten
#14 – Ligurische Rekruten
#15 – Iberische Rekruten
#16 – Gallische Rekruten
#18 – Verräter in Tarentum
#19 – Senat entlässt Prokonsul
#22 – Mutins Numidier
#25 – Capua verbündet sich mit Karthago
#26 – Syracus verbündet sich mit Karthago
#27 – Hannibal
#28 – Hannibal bezaubert Italien
#29 – Karthagischer Seesieg
#30 – Karthagisches Belagerungsgerät
#31 – Spanische Verbündete desertieren
#33 – Großer Feldzug
#34 – Großer Feldzug
#43 – Die Volonen – Zwei Sklavenlegionen ausgehoben
#44 – Verbündete Hilfstruppen (Apulia)
#45 – Verbündete Hilfstruppen (Etruria)
#46 – Verbündete Hilfstruppen (Samnium)
#47 – Verbündete Hilfstruppen (LUCANIA)
#48 – Verbündete Hilfstruppen (Campania)
#50 – Piraten in der Adria
#53 – Widerstand eines Volksstammes
#54 – Verräter in der Stadt
#56 – Getreideknappheit
#57 – Hannos Ratschlag
#58 – Catos Ratschlag
#64 – Waffenruhe

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den verbleibenden Strategiekarten. Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 8 (206–204 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer



Platziert 8 GE und Prokonsul **Scipio Africanus** auf ein beliebiges Feld der Provinz LIBYA außer in Utica.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.



Platziert 7 GE und **H. Gisgo** in Carthago.
Platziert **Hanno** auf H. Gisgos Karte.



Platziert 1 GE in Utica.

4.3 Aufbau der Stämme

Keine

5.1.2 Vertriebene Heerführer

- Vertriebene Heerführer werden in diesem Szenario aus dem Spiel entfernt.

6.1 Verstärkungen des Karthagers

- Zu Beginn von Runde 9 erhält der Karthager 2 GE sowie 1 GE für die Kontrolle von NUMIDIA MINOR und 1 GE für die Kontrolle von NUMIDIA MAIOR. Die GE müssen in Carthago ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer platziert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Zu Beginn von Runde 9 erhält der Römer 2 GE sowie 1 GE für die Kontrolle von NUMIDIA MINOR und 1 GE für die Kontrolle von NUMIDIA MAIOR. Die GE müssen bei Scipio Africanus platziert werden.

6.4, 6.5 und 6.6

- Diese Regeln treten nicht in Kraft, da Scipio Africanus permanent Prokonsul und einziger römischer Heerführer in diesem Szenario ist.

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

11 Seebewegung

- Seebewegung ist nur von einem Hafen in **Africa** zu einem anderen Hafen in **Africa** erlaubt.

17 Elefanten

- In Runde 9 erhält Scipio eine zusätzliche Fähigkeit. Elefanten in einem Kampf gegen Scipio werden als normale GE betrachtet und können keinen Elefantenangriff mehr durchführen.

18 Konsuln und Konsulararmeen

- Beide Konsuln werden für dieses Szenario als außerhalb von **Africa** stationiert betrachtet und die Regeln daher außer Kraft gesetzt.

22.1 Vorgehensweise bei der Überprüfung der Siegbedingungen

- Es werden nur die vier Provinzen in **Africa** gezählt, d. h. es gibt nur 4 mögliche Politikpunkte.

23. Sofortiges Spielende

Rom gewinnt, wenn:

- Karthago um Frieden bitten muss ODER
- Carthago von Rom erobert wird.

Tritt keine der Bedingungen in Kraft, gewinnt Karthago, da Scipio nach Rom zurückberufen wird und Karthago immer noch als »Macht« existiert.

Szenarioregeln

Änderungen zu Basisregeln

- In Runde 8 erhalten Rom und Karthago 4 Strategiekarten.
- Jedes Mal, nachdem sowohl Rom als auch Karthago eine Karte gespielt haben, muss Karthago einen seiner PK entfernen. (Insgesamt muss Karthago also 13 PK (4 + 9) auf diese Weise entfernen.)

Hannibals Ankunft

Tritt eine oder mehrere der folgenden Bedingungen ein:

- Karthago hat mindestens 3 GE (inkl. Elefanteneinheiten) verloren und Karthago hat weniger GE als Rom in **Africa** ODER
- Rom kontrolliert 2 Provinzen in **Africa** ODER
- Carthago wird von Rom belagert,

dann darf Karthago, anstatt ein Ereignis oder eine Karte als OW zu spielen, eine Karte abwerfen. Direkt danach:

- Platziert Hannibal mit 3 GE und einer Elefanteneinheit auf den Hafen in LIBYA, der am weitesten von Scipio entfernt ist. Gibt es mehrere Häfen, auf die dies zutrifft, wählt der Karthager den Hafen.
- Entfernt Gisgo aus dem Spiel (er begeht seinen historischen Selbstmord).

Anti-Kriegs-Fraktion

- Hanno kann keine römischen GE angreifen, aber er wird sich verteidigen, wenn er angegriffen wird.

13 Der Zweite Punische Krieg

218 – 201 v. Chr.

Alternativer Aufbau
von Charles Féaux de la Croix



2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Sucht die Strategiekarten 1–64 heraus. Diese Karten bilden den Strategiekartenstapel. Sucht Karte 9B aus dem Stapel und legt sie beiseite. Sie wird Karte 9A im Laufe des Spiels ersetzen.
- Entfernt alle Heerführer mit dem ⛵ Symbol in der linken unteren Ecke, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden.

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HANNIBAL-Seite des Spielbretts
- Mischt den Stapel mit den 48 Gefechtskarten. Dann mischt den Stapel mit den herausgesuchten Strategiekarten. Legt beide Kartenstapel bereit.
- Legt den Rundenmarker auf Feld 1 (218 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie folgt auf:

4.1 Aufbau der Römer

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder (nutzt für Roma und Syracusae Marker mit ▟ auf der römischen Seite).

1. Platziert 8 GE und Konsul **P. Cornelius Scipio** in Massilia.
2. Platziert 8 GE und Konsul **Longus** in Agrigentum (Sicilia).
3. Platziert 2 GE in Helvii.
4. Platziert 2 GE in Nemausus.

- Platziert 5 römische GE und **Scipio Africanus** auf Feld 6 der Rundenleiste.
- Die anderen römischen Heerführer werden beiseite gelegt und werden später als Verstärkung (6.4) ins Spiel kommen.

4.2 Aufbau der Karthager

- Legt runde PK auf die runden Felder und legt die Befestigten Städte auf die entsprechenden quadratischen Felder.

1. Platziert 3 GE in Boii.
2. Platziert 3 GE in Insubres.
3. Platziert 8 GE (2 davon sind Elefanten) und **Hannibal** in in Seguntum. Platziert **Mago** und **H. Gisgo** auf Hannibals Karte.
4. Platziert 2 GE und **Hasdrubal** in Carthago Nova.
5. Platziert 4 GE und **Hanno** in Carthago.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt die 8 ovalen Stammesmarker auf die Felder, die ihrer Farbe entsprechen.
  - Davon 5 neutrale Stämme in GALLIA TRANSALPINA und LIGURIA.
  - Davon 2 karthagische Stämme in GALLIA CISALPINA.
  - Davon 1 karthagischer Stamm in LUCANIA.
- Legt 3 neutrale Stammesmarker nach MAURETANIA, wenn ihr diese Variante nutzt (26.3).

6. Verstärkungen (Überspringt diese Phase in der ersten Runde.)

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Der Karthager platziert seine Verstärkungen

- 1 GE in Karthago ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Africa**.
- Kontrolliert der Karthager Carthago Nova, platziert er 1 GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- Kontrolliert der Karthager die Provinz BAETICA, platziert er eine GE in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer in **Iberia**.
- 1 GE in Carthago ODER in Carthago Nova ODER bei einem beliebigen eigenen Heerführer.

6.1.1 Vertriebene Heerführer

- Gibt es vertriebene karthagische Heerführer (10.10), kommen sie alle wieder nach der Platzierung der karthagischen Verstärkungen ins Spiel.
- Sie dürfen auf beliebige Felder mit einer oder mehr karthagischen GE, die nicht belagert werden, platziert werden.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer erhält 5 GE pro Runde.
- Die GE dürfen in Roma ODER bei beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Mindestens 3 der 5 verstärkenden GE müssen in **Italia** platziert werden.
- Die GE dürfen auf ein Feld oder beliebig aufgeteilt zwischen Roma und beliebigen eigenen Heerführern platziert werden.
- Hat der Römer keine Truppe mit 5 oder mehr GE, muss er (falls möglich) ausreichend GE der Verstärkung auf dem gleichen Feld platzieren, so dass eine Truppe aus mindestens 5 GE entsteht (wichtig zum Platzieren der Konsuln).

6.3 Einschränkungen beim Platzieren

- Basisregeln, bis auf die GE, die mit Scipio Africanus eintreffen (6.7).

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

6.6 Der Prokonsul

- Basisregeln, bis auf Scipio Africanus (6.7).

7.3 Wer fängt an?

- Der Karthager entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Römer kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

19.4 Isolierte PK Entfernen

- Rom beginnt, dann folgt Karthago.

22.4 Spielende

Bei Gleichstand gewinnt der Karthager.

14

Der Erste Punische Krieg

264 – 241 v. Chr.

Dieses Szenario beginnt nach der ersten Anlandung der Römer in Messana, als sie die Karthager und Syrakuser vertrieben. Dies wird dargestellt durch eine Garnison in Messana und eine römische Armee jenseits der Meerenge von Messana. Die restliche römische Armee steht bereit, um den rebellierenden Stamm aus Etruria zu vertreiben. Karthago zeigt militärische Präsenz in Lilybaeum und Agrigentum.

2.3 Spielmaterial für dieses Szenario

- Entfernt alle Heerführer und Strategiekarten mit dem Elefanten-Symbol, da sie in diesem Szenario nicht benötigt werden. Nutzt alle Strategiekarten mit dem Schriftrollen-Symbol und alle ohne Symbol.
- Manche Heerführerkarten sind aufgrund ihrer besonderen Merkmale markiert (s. u.).



Seeherrschaftsmarker



Versorgungszugmarker

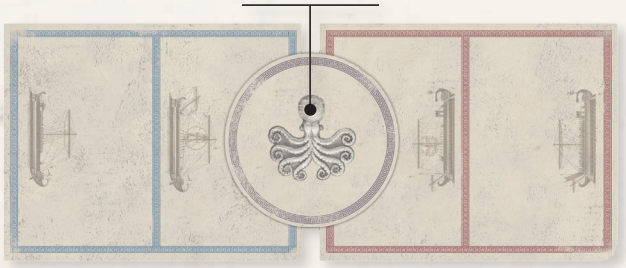
2.2.6 Versorgungszüge

Versorgungszüge (VZ) sind besondere Einheiten, die nicht als GE gelten. Sie kommen als sechseckige Marker ins Spiel und können auf verschiedene Arten genutzt werden (8.2.1).

2.2.7 Kriegsschiffe

Kriegsschiffe (oder Schiffe) sind marine GE, die mit rechteckige Markern dargestellt werden. Die maximale Anzahl an Schiffen im Spiel beträgt 10 Schiffe pro Spieler. Die Spieler bewahren ihre inaktiven Kriegsschiffe in ihrem entsprechenden Bereich *Vor Anker* auf. Die aktiven (bewegende oder abfangende) Kriegsschiffe werden in den Bereich *Auf See* gelegt.

Bereich für den Seeherrschaftsmarker



Karthagischer Vor Anker Bereich | *Karthagischer Auf See Bereich* | *Römischer Auf See Bereich* | *Römischer Vor Anker Bereich*

Schiffe können entweder Seetüchtig (Vorderseite) oder Beschädigt (Rückseite) sein. Seetüchtige Schiffe sind bereit und können für Seebewegungen oder Abfangen auf See genutzt werden. Beschädigte Schiffe müssen erst wieder repariert werden, um Seetüchtig zu sein. Kriegsschiffe können für die Kosten von 1 OW pro Kriegsschiff repariert werden. Außerdem können sie über OW aus der Kriegskasse repariert werden (22.2).



Marker Vergessene Taktiken

4. Spielvorbereitung für dieses Szenario

- Nutzt die HAMILCAR-Seite des Spielbretts
- Legt den Rundenmarker auf Feld 1 (264–263 v. Chr.) der Rundenleiste und baut die Spielsteine wie unten gezeigt auf.
- Legt, als Erinnerung, den Marker »Vergessene Taktiken« in den *Miat* (siehe 17 Elefanten).
- NUMIDIA, ETRURIA und SICILIA sind zu Beginn des Spieles neutral.

ANMERKUNG: Die Blitze auf dem Spielbrett markieren stürmische Seeverbindungen (Seelinien), die nur für den Römer wichtig sind und auch nur, wenn Karte #101 Grausame See *gespielt wird. Der Römer sollte den Text dieser Karte vor Beginn des Spiels lesen, um unangenehme Überraschungen zu vermeiden.*

4.1 Aufbau der Römer

- Legt römische PK auf jedes gekennzeichnete Feld.
- Legt Befestigte Städte Marker (inklusive Roma ohne Burg-Symbol) auf die entsprechenden quadratischen Felder.
- Der Römer kontrolliert 5 Provinzen in **Italia**: LATIUM, CAMPANIA, APULIA, LUCANIA und SAMNIUM
- Der Römer kontrolliert Messana in SICILIA und Cosa in ETRURIA.
- Legt 1 römisches Seetüchtiges Schiff in den Bereich *Vor Anker* auf dem Spielbrett.
- Legt C. Cornelius Scipio Asina bereit. Er steht erst bei der Wahl der Konsuln zur Verfügung, wenn A. Claudius Caudex aus dem Spiel genommen wurde.

1. Platziert 6 GE, 1 Versorgungszug und Konsul **Valerius** in Roma.
2. Platziert 4 GE in Regium.
3. Platziert 2 GE, 1 Versorgungszug und Konsul **Claudius** in Messana.
4. Platziert 3 GE und Prokonsul **Flaccus** in Cosa.



4.2 **Aufbau der Karthager**

- Legt karthagische PK auf jedes gekennzeichnete Feld.
- Legt Befestigte Städte Marker (inklusive Carthago und Syracusae ohne ■ Symbol) auf die entsprechenden quadratischen Felder.
- Der Karthager kontrolliert CARTHAGO, LIBYA, SYRACUSAE und CORSICA & SARDINIA.
- Legt 1 karthagischen PK in die obere linke Ecke des *Miat* Bereichs (19.5) auf dem Spielbrett.
- Legt ein 1 Seetüchtiges karthagisches Schiff und 2 Beschädigte karthagische Schiffe in den Bereich *Vor Anker* auf dem Spielbrett.
- Der Seeherrschaftsmarker wird mit der karthagischen Seite (blau) nach oben auf das Brett gelegt.

1. Platziert 1 GE in Agrigentum.
2. Platziere 2 GE, 1 Versorgungszug und **H. Gisco** in Lilybaeum.
3. Platziert 4 GE (davon ist 1 ein Elefant), 2 Versorgungszüge und **Hanno** in Carthago.
4. Platziert 1 GE in Carales.
5. Platziert 1 GE in Lipara.
6. Platziert **Hamilcar Barca** mit 1 GE und **Xanthippus** (oben) mit 1 Elefanten in den Söldnerbereich auf dem Spielbrett.
7. Alle übrigen karthagischen Heerführer werden zu ihren Namen auf die Rundenleiste gelegt.

4.3 Aufbau der Stämme

- Legt neutrale Stammesmarker auf die Felder Bruttii (LUCANIA), Volsinii (ETRURIA) und Cirta, Madauros, Sigus sowie Thevestis (NUMIDIA).

6. Verstärkungen (Überspringt diese Phase in der ersten Runde.)

6.1 Verstärkungen des Karthagers

Der Karthager platziert seine Verstärkungen

- 1 Seetüchtiges Schiff im Bereich *Vor Anker,* das in eine GE umgewandelt werden kann, sofern Karthago bereits mindestens 5 Kriegsschiffe hat.
- 1 GE bei einem beliebigen eigenen Heerführer oder in einer eigenen unbelagerten Befestigten Stadt.
- Zusätzlich erhält Karthago eine Anzahl GE, die durch den *Miat* bestimmt wird (19.5). Diese GE werden in Carthago platziert, dürfen allerdings auch in Seetüchtige Kriegsschiffe umgewandelt werden im Verhältnis 1:1.

Karthagische Heerführer

Karthago erhält jede Runde 2 Heerführer (1 von der Rundenleiste und 1 zufälligen) und bis zu 2 zusätzliche zufällige Heerführer, sofern vorhanden und vom *Miat* erlaubt (Helme), sowie Xanthippus oder Hamilcar Barca, wenn der Karthager sie ins Spiel bringt.

VORGEHENSWEISE: Entfernt zu Beginn jeder Runde alle Heerführer (außer Xanthippus und Hamilcar Barca) und legt sie zu den anderen karthagischen Heerführern. Platziert danach den auf der Rundenleiste angegebenen Heerführer bei beliebigen eigenen GE oder in einer eigenen unbelagerten Befestigten Stadt. Nun zieht so viele Heerführer, bis insgesamt die Anzahl an Heerführern, die vom *Miat* erlaubt sind, erreicht ist (maximal 4 plus Xanthippus oder Hamilcar Barca) und platziert diese auf die gleiche Weise.

6.1.1 Vertriebene Heerführer

Vertriebene karthagische Heerführer (10.10), stehen zu Beginn einer Runde wieder als zufällige Heerführer zur Verfügung. Wird Xanthippus vertrieben, dann wird er aus dem Spiel entfernt.

6.1.2 Xanthippus

Um Xanthippus ins Spiel zu bringen, muss der Karthager so viele PK vom *Miat* entfernen, wie die Söldnerkosten auf der Rundenleiste (mit einem Schwert markiert) angeben. Dies gilt als Spielen einer Strategiekarte.

Kommt Xanthippus ins Spiel, wird der Marker »Vergessene Taktiken« aus dem Spiel entfernt und Xanthippus zusammen mit 1 Elefanten in einen karthagischen, unbelagerten Hafen in **Africa** platziert. Am Ende der Runde seiner Ankunft wird Xanthippus entfernt. Wird Xanthippus vertrieben, dann wird er aus dem Spiel entfernt.

6.1.3 Hamilcar Barca

Sobald Xanthippus entfernt wurde, ist die Heerführerkarte von Hamilcar Barca im Söldnerbereich verfügbar. Um Hamilcar Barca ins Spiel zu bringen, muss der Karthager so viele PK vom *Miat* entfernen, wie die Söldnerkosten auf der Rundenleiste (mit einem Schwert markiert) angeben. Dies gilt als Spielen einer Strategiekarte. Sobald Hamilcar Barca ins Spiel kommt, wird Hamilcar Barca zusammen mit 1 GE in einen beliebigen karthagischen unbelagerten Hafen in SICILIA oder, falls es keinen solchen Hafen gibt, in Carthago platziert. Ist Hamilcar Barca nicht bereits im Spiel, dann kommt er in Runde 7 als Verstärkung (ohne die GE) ins Spiel. Wird Hamilcar Barca vertrieben, dann wird er wie ein normaler karthagischer Heerführer behandelt und steht als zufälliger Heerführer zur Verfügung.

ANMERKUNG: Das Kartenereignis auszulösen bringt nicht nur einen Heerführer mit Verstärkung ins Spiel, sondern erlaubt es Karthago auch eine Strategiekarte aufzusparen.

6.2 Verstärkungen des Römers

- Der Römer platziert so viele GE, wie der Anzahl an eigenen Provinzen in **Italia** entspricht (max. 6).
- Davon dürfen bis zu 2 GE bei einem beliebigen eigenen Heerführer platziert werden. Alle anderen GE werden in Roma platziert.
- Römische Verstärkungen dürfen in Seetüchtige Kriegsschiffe umgewandelt werden (Verhältnis 1:1).

6.4 Wahl von Konsuln und Prokonsuln

- Der Römer nominiert einen der Konsuln des letzten Zuges als neuen Prokonsul.
- Alle anderen Heerführer aus der letzten Runde werden **aus dem Spiel entfernt.**
- Es werden zufällig zwei neue Konsuln gewählt und auf dem Spielbrett platziert.
- Nautische Reformen durch Konsuln, die *Admiräle* sind, werden angesagt.

ANMERKUNG: Sobald A. Claudius Caudex aus dem Spiel entfernt wird, steht C. Cornelius Scipio Asina bei der Wahl der Konsuln zur Verfügung. Legt ihn zu den übrigen Heerführerkarten.

6.5 Besondere Merkmale der Heerführer

Verschiedene Heerführer sind entweder als *Aristokrat, Africanus* oder *Admiral* markiert. Diese repräsentieren die besonderen Eigenschaften des Heerführers.

6.5.1 Aristokrat (nur Römer)

Sobald ein Heerführer, der als *Aristokrat* gekennzeichnet ist, vertrieben wird, muss der Römer so viele eigene PK entfernen, wie dem Gefechtswert des vertriebenen Heerführers entspricht.

ANMERKUNG: Das Konsulat war ein wichtiger Schritt für den sozialen Aufstieg im Alten Rom. Oft wurden Personen mit Verbindungen anstelle von Fähigkeit ernannt.

6.5.2 Africanus (nur Römer) – Ein Heerführer, der als *Africanus* gekennzeichnet ist, darf immer in **Africa** anlanden.

ANMERKUNG: Es ist wichtig zu begreifen, dass die Durchquerung der Meerenge von Messana zu Beginn des Konflikts der erste römische Überseeeinsatz war. Nur eine Handvoll von Befehlshabern hatte den Mut sich bis nach Africa zu wagen.

6.5.3 Admiral

Eine Armee mit einem *Admiral* darf sich in einem Landgefecht über See zurückziehen oder über See vom Gegner lösen. Er muss nicht der Befehlshaber sein, seine bloße Anwesenheit in der Armee reicht aus (11.9).

Admiräle mit einem Gefechtswert größer 1 sind in einem Seegefecht effektiver. Das liegt daran, dass *Admiräle* ihren Gefechtswert beim Schritt Neu Formieren & Rückzug nutzen, während normale Heerführer eine 1 würfeln müssen, um Erfolg zu haben.

ANMERKUNG: Eine besondere Zusammenstellung an Fähigkeiten war vonnöten, um einen Seeeinsatz zu leiten. Besonders wenn es keine marine Tradition in der Nation gab.

Sobald ein Admiral als Konsul gewählt wird, darf der Römer Nautische Reformen ankündigen. Es kann sofort eines der Folgenden gewählt und angewendet werden:

- Erhöhung der Schifffahrtskunst um einen Schritt.
- Anbringen oder Abbauen von *Corvi* (11.8.1).
- 1 Schiff als Verstärkung erhalten.
- 3 oder weniger Schiffe reparieren.

7.3 Wer fängt an?

Der Römer entscheidet, wer beginnt, es sei denn der Karthager kommt ihm nach den Basisregeln zuvor (7.3.1).

8.2 Verwendung des Operationswerts (OW)

Der OW kann ausgegeben werden, um Heerführer zu bewegen oder Truppen auszuheben, wie in der Basisregel beschrieben. Außerdem kann der OW auf folgende Arten verwendet werden (der OW kann beliebig zwischen den folgenden Punkten aufgeteilt werden):

- **PK platzieren** (wie in der Basisregel)
- **Training:** Der Römer darf eine Strategiekarte mit benutzen, um seine Schifffahrtskunst um eine Stufe zu erhöhen.
- **Schiffe reparieren:** für jeden ausgegebenen OW ein Kriegsschiff von Beschädigt auf Seetüchtig drehen.
- **Politische Zugeständnisse:**
  − im *Miat* (19.5) − setze PK ein
  − für Bedingungen von Ereignissen (z. B. #100)
- **Versorgungszüge (8.2.1):** OW in Form von Versorgungszügen lagern und platzieren (1 OW für 1 VZ), um sie später einzusetzen.
- **Schiffsbauten:** Dies ist nur mit einer 3 OW-Karte erlaubt. Eine 3 OW-Karte auf diese Weise zu spielen erlaubt dem Spieler so viele Seetüchtige Schiffe zu platzieren, wie der Anzahl an Schiffen auf der Karte entspricht (bei manchen zwei).

8.2.1 Versorgungszüge

Versorgungszüge (VZ) können immer in eine eigene Befestigte Stadt oder zu einer eigenen Armee platziert werden. VZ zählen nicht zur Größe der Armee und dürfen über Land oder See bewegt werden wie eine GE. Allerdings gilt die maximale Anzahl an GE, die eine Befestigte Stadt aufnehmen kann auch als eigenständiges Maximum für VZ (z. B. dürfen in Roma bis zu 5 GE UND 5 VZ stationiert sein). Eine Armee auf dem Rückzug lässt alle Versorgungszüge auf dem Feld, auf dem das Gefecht stattfand, zurück. Sie werden vom Sieger übernommen (umdrehen, um den neuen Besitzer anzuzeigen). VZ werden auch übernommen, wenn die belagerte Befestigte Stadt, in der sie sich befinden, erobert wird oder sich eine Armee auf ein Feld mit gegnerischen unbewachten VZ bewegt.

VZ können vom Besitzer während der Kriegskassenphase am Ende einer Runde vernichtet werden. Ein aktivierter Heerführer kann eine beliebige Anzahl an VZ vernichten indem er 1 Bewegungspunkt ausgibt.

VZ können auf unterschiedliche Arten genutzt (und damit sofort entfernt) werden:

a) VZ entfernen, um einen Heerführer mit einer Strategiekarte mit niedrigerem OW als benötigt zu aktivieren. Es muss immer eine Karte zur Aktivierung des Heerführers gespielt werden, aber die Differenz zwischen dem OW der Karte und dem Strategiewert des Heerführers darf mit VZ auf dem Feld des Heerführers bezahlt werden.

BEISPIEL: *Ein römischer Heerführer (Strategiewert 3) steht in Neapolis. Der Römer spielt 1 OW, um einen Versorgungszug in Neapolis zu platzieren. In einem folgenden Zug spielt er eine 2 OW-Karte und entfernt den Versorgungszug, um den Heerführer in Neapolis zu aktivieren.*

b) VZ zusammen mit 1 GE entfernen, um die Platzierung eines Belagerungspunktes auf dieser belagerten Befestigten Stadt zu verhindern.

BEISPIEL: *Die römische Stadt Messana beinhaltet 1 GE und 1 VZ. Die Befestigte Stadt wird belagert und der Karthager hat gerade einen Belagerungspunkt platziert. Der Römer kann die GE und den VZ entfernen, um die Platzierung des Belagerungspunkts zu verhindern.*

c) VZ bei einer Armee entfernen, um in der Winteraufreibungsphase mit dieser Armee dem Würfeln auf Aufreibung zu entgehen.

BEISPIEL: *Eine römische Armee belagert Agrigentum. Anstatt auf Aufreibung zu würfeln, entfernt der Römer einen Versorgungszug bei der Armee.*

d) VZ entfernen, um am Ende der »Prüfung der Siegbedingungen« die Differenz in den Kriegskassen auszugleichen.

BEISPIEL: *Während des Vergleichs der Kriegskassen wird festgestellt, dass Rom während des Zuges 12 OW zur Verfügung hatte, während Karthago nur 10 OW zur Verfügung hatte. Der Römer entscheidet sich 2 VZ vom Spielbrett zu entfernen und reduziert damit den Unterschied auf 0.*

11. ALLES RUND UM DIE SCHIFFFAHRT

11.1 Seebewegung

Ein Heerführer (mit oder ohne GE) darf sich mittels Seebewegung von einem Hafenfeld über eine Seelinie zu einem anderen Hafenfeld bewegen. GE ohne Heerführer können nie Seebewegung nutzen. Eine Seebewegung verbraucht 1 Bewegungspunkt pro Seelinie. Land- und Seebewegung können frei kombiniert werden, aber nur max. 3 Bewegungspunkte können während einer Bewegung als Seebewegung genutzt werden. (*Gewaltmarsch* ist keine Ausnahme!)

BEISPIEL: *Ein Heerführer kann sich ein Feld zu einem Hafen bewegen, dann ein Feld über See bewegen (mittels einer Seelinie) und dann wieder über Land weiterbewegen.*

Jedes eigene Seetüchtige Kriegsschiff (max. 10) kann einem Heerführer (mit oder ohne GE), der eine Seebewegung ausführt, zugeordnet werden. Es ist nicht notwendig einem Heerführer für die Seebewegung Kriegsschiffe zuzuordnen. Ein Heerführer und seine zugeordneten Kriegsschiffe werden im Gesamtverbund eine Flotte genannt.

ANMERKUNG: Seebewegungen sind relativ sicher, wenn sie von einem eigenen unbelagerten Hafen zu einem anderen eigenen unbelagerten Hafen führen. Stürme können allerdings immer auftreten!

11.1.1 Transporter

Es wird angenommen, dass GE und VZ auf gedachten Transportern transportiert werden. Jeder davon kann 1 GE und 1 VZ transportieren. Sie können im Bereich *Auf See* zur besseren Übersicht gruppiert werden.

ANMERKUNG: Die Begrenzung der Seebewegung der Feldzug-Ereignisse gilt in Hamilcar nicht. Jeder Heerführer, der mit einem Feldzug aktiviert wird, darf Land- und Seebewegung wie oben beschrieben nutzen.



11.1.2 Meerenge von Messana

Die Meerenge von Messana gilt in HAMILCAR auch als Seelinie.

11.2 Seeherrschaft

Die Seeherrschaft gibt einem Spieler sowohl strategische, als auch taktische Vorteile.

- Bei der Durchführung einer Belagerung, wirft der Spieler mit der Seeherrschaft den roten Belagerungswürfel und der Spieler ohne Seeherrschaft den weißen Belagerungswürfel.
- Der Spieler, der die Seeherrschaft innehat, erhält 1 Taktikkarte mehr im Seegefecht und darf die Seeherrschaft aufgeben, um sich vom Gegner zu lösen.
- Die Seeherrschaft gilt als politisch bedeutsame Provinz (also als ein Politikpunkt bei der »Prüfung der Siegbedingungen«).

Wechsel der Seeherrschaft

Wird eine Seebewegung ausgeführt, bei der mindestens 1 Kriegsschiff in einen gegnerischen Hafen fährt ohne dabei abgefangen zu werden, dann erhält der Eigentümer des Kriegsschiffes die Seeherrschaft.

ANMERKUNG: Es ist erlaubt einen Heerführer ohne GE über See zu bewegen, um die Seeherrschaft zu erhalten.

11.3 Gegnerische Häfen

Die Kontrolle über einen Hafen ist nicht notwendig zum Einschiffen oder Anlanden. Seebewegung ist in und aus allen Hafenfeldern möglich, auch wenn der Hafen gegnerische PK oder GE enthält. Trotzdem muss die Bewegung einer Armee unterbrochen werden, wenn sie ein Feld mit gegnerischen GE betritt (10.4).

11.4 Seebewegung und Befestigte Städte

Seebewegung direkt in eine Befestigte Stadt (im Gegensatz zum Anlanden außerhalb einer Befestigten Stadt) ist erlaubt, sofern es sich um eine eigene unbelagerte, Befestigte Stadt handelt (s. 20.4 für die Definition von »belagert«). Seebewegung in oder aus belagerten Befestigten Städten ist nicht erlaubt. Dies verhindert nicht die Seebewegung aus oder auf ein Feld mit einer belagerten Befestigten Stadt (in diesem Fall findet Anlandung, bzw. Ausschiffung außerhalb der Stadtmauern statt).

11.5 Beschränkungen der Seebewegung

Eine Armee mit bis zu 10 GE und bis zu 10 Versorgungszügen darf Seebewegung nutzen.

11.6 Abfangen

Bevor eine sich bewegende Truppe ihr Ziel erreicht, kann ein Abfangversuch angekündigt werden. Ein Heerführer, eine Armee oder Flotte, die Seebewegung nutzt, kann wie folgt abgefangen werden:

1. Der abfangende Spieler verkündet welche Schiffe am Abfangen teilnehmen (und bewegt sie in den *Auf See* Bereich). Es muss mindestens 1 Kriegsschiff am Abfangen beteiligt sein und nur Seetüchtige Kriegsschiffe können teilnehmen.

2. Bewegt sich eine Armee oder Flotte über eine Seelinie und ein gegnerischer Heerführer steht auf dem Zielfeld oder auf einem Feld, das durch eine Seelinie mit dem Zielfeld verbunden ist, dann kann Abgefangen werden. Damit das Abfangen erfolgreich ist, muss der abfangende Spieler mit dem klassischen Würfel ein Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Gefechtswert des abfangenden Heerführers erreichen (der Römer addiert 1 zu seinem Würfelwurf, falls er *Corvi* auf seinen Kriegsschiffen montiert hat). Jeder berechtigte Heerführer kann einen Abfangversuch durchführen, aber es kann nur ein Abfangversuch von jedem Feld aus durchgeführt werden. Alle Abfangversuche müssen angekündigt werden, bevor einer davon durchgeführt wird.

3. Ist kein Abfangversuch möglich oder erfolgreich, dann darf der Gegner trotzdem ein Abfangen durchführen, sofern er die Seeherrschaft inne und einen eigenen PK auf dem Zielfeld der Seebewegung hat. In diesem Fall findet das Abfangen nur mit Kriegsschiffen und ohne begleitende(n) Heerführer oder GE des abfangenden Spielers statt.

4. Ein Abfangen kann auch durch die Sonderfähigkeit eines Heerführers oder eine als Gegenereignis gespielte Strategiekarte möglich werden. Erinnerung: Es kann immer nur die Bewegung des aktiven Spielers abgefangen werden.

5. Ist mindestens ein Würfelwurf erfolgreich oder der abfangende Spieler besitzt die Seeherrschaft und kontrolliert das Zielfeld der Seebewegung, dann fangen die angekündigten Schiffe ab.

6. Wird der bewegte Heerführer nicht von GE oder Kriegsschiffen begleitet, dann wird er vertrieben.

7. Hat der abgefangene Spieler die Seeherrschaft inne, dann darf er nun die Seeherrschaft an den anderen Spieler abgeben, um zu seinem Starthafen zurückzukehren und dem Seegefecht zu entgehen. Nutzt er diese Möglichkeit, dann darf ein abfangender Heerführer entweder auf das Feld zurückkeh-

ren, von dem aus er den Abfangversuch unternommen hat oder am Zielhafen des Abfangversuchs anlanden, sofern dieser keine gegnerischen GE enthält. Nutzt er diese Möglichkeit nicht, dann findet ein Seegefecht statt.

Ist der Abfangversuch nicht erfolgreich, dann werden die abfangenden Schiffe wieder in den *Vor Anker* Bereich gelegt. (Die optionale Regel »Schiffswerkstatt« (26.7) führt dazu, dass erfolglos abfangende Schiffe Beschädigt in den *Vor Anker* Bereich zurückkehren.) Bewegt sich die aktivierte Armee über eine Seelinie weiter, dann darf ein benachbarter Heerführer erneut einen Abfangversuch unternehmen, auch während derselben Bewegung (Abfangen ist auf jedes Hafenfeld, das die Bedingungen für Abfangen erfüllt, möglich).

ANMERKUNG: Ein Heerführer kann Abfangen auf See versuchen, wenn sich eine gegnerische Armee oder Flotte in ein benachbartes Feld bewegt und sich dort bereits nicht-bewegte gegnerische GE befinden. Abfangen auf See findet statt, BEVOR die bewegende Armee oder Flotte dieses Feld erreicht.



BEISPIEL 1: *Hamilcar bewegt sich nach Lipara. Wäre es eine Bewegung über Land, könnte Metellus nicht abfangen. Die Regeln für die See unterscheiden sich hier, da das Abfangen stattfindet, bevor die bewegte Armee das Feld erreicht. Daher verhindert die GE in Lipara nicht das Abfangen der karthagischen Seebewegung*

BEISPIEL 2: *Metellus bewegt sich nach Lipara. Hamilcar kann einen Abfangversuch durchführen, muss aber für einen Erfolg würfeln. Hätte Karthago die Seeherrschaft inne und einen PK in Lipara, dann wäre ein Abfangen auch ohne Hamilcar möglich.*

Taktikkarten

Der Spieler, der die Seeherrschaft innehat, erhält 1 Taktikkarte. Jeder Spieler erhält so viele Taktikkarten, wie dem Gefechtswert seines befehlshabenden Heerführers seiner Flotte entspricht.

BEISPIEL: *Der Römer hat die Seeherrschaft inne und erhält zu Beginn des Kampfes 1 Taktikkarte. Da der römische Befehlshaber der Flotte einen Gefechtswert von 2 hat, erhält der Römer zwei weitere Taktikkarten, so dass er insgesamt 3 Taktikkarten besitzt.*

11.7 Seegefechte

Ein Seegefecht wird in Runden gespielt. Der Spieler, der die Seeherrschaft innehat, beginnt, dann folgt der andere Spieler. Sollte die Seeherrschaft während des Gefechts wechseln, ändert sich die Reihenfolge nicht bis zur nächsten Runde des Gefechts. In einer Runde führt ein Spieler seinen Zug in der unten genannten Reihenfolge durch, bevor der andere Spieler am Zug ist.

- Schritt 1 (Manöver): 1 Taktikkarte spielen
- Schritt 2 (Angriff): Auf Angriff würfeln
- Schritt 3 (Neu Formieren & Rückzug): Versuchen eine Taktikkarte zu ziehen oder aus dem Gefecht zurückziehen

Manöver

Zu Beginn seines Zuges darf der Spieler 1 Taktikkarte spielen. Alle Taktikkarten können pro Gefecht nur einmal genutzt werden und werden erst nach dem Gefecht wieder in den Taktikkartenstapel gemischt.



Angriff

Ein Spieler darf angreifen, sofern er noch mindestens 1 Seetüchtiges Kriegsschiff im Gefecht hat. Vor dem Angriffswurf muss der Spieler festlegen, ob er Kriegsschiffe oder Transporter angreifen möchte. Der Spieler wirft dann einen klassischen Würfel gegen die Aufreibungstabelle. Die aktuelle Runde des Gefechts gibt die zu nutzende Spalte an (römische Ziffern unten auf der Tabelle. 1. Runde − 1. Spalte, 2. Runde − 2. Spalte, etc.).

Das Ergebnis ist die Anzahl der Schadenspunkte, die der angreifende Spieler sofort auf gegnerische Einheiten der vorher gewählten Art verteilt. Jeder Schaden versenkt eine gewählte Einheit (ein Kriegsschiff oder einen Transporter − in diesem Fall 1 GE und 1 Versorgungszug, falls vorhanden). Jede versenkte Einheit wird als Erinnerung beiseite gelegt und am Ende des Gefechts vom Brett entfernt.

- Rom zieht 1 von seinem Angriffswurf ab, falls die römische Schifffahrtskunst schlecht oder mäßig ist.
- Rom addiert 1 zu seinem Würfelwurf, wenn *Corvi* genutzt werden.

ANMERKUNG: Die versenkten Einheiten werden beiseite gelegt, da manche Karten sie wieder ins Spiel bringen können. Außerdem ist es so einfacher die Politischen Konsequenzen am Ende eines Gefechts zu bestimmen. Sind Corvi *montiert, dann müssen sie im Gefecht genutzt werden. Ihre Präsenz auf den Schiffen spiegelt die marine Strategie wieder, nicht anders herum.*

Kriegsbeute

Zeigt der Angriffswurf als Ergebnis die Reihe an, die mit *Corvus* markiert ist UND der Römer hat *Corvi* in diesem Gefecht genutzt, dann wird 1 der getroffenen karthagischen Kriegsschiffe in den römischen *Auf See* Bereich gelegt, um nach Abschluss der Gefecht durch ein Beschädigtes römisches Kriegsschiff (falls vorhanden) ersetzt zu werden. Karthago kann Kriegsbeute

nur durch das Spielen von Taktikkarten erhalten. Verliert ein Spieler das Gefecht, dann erhält der andere Spieler all seine als Kriegsbeute beiseite gelegten Schiffe als Beschädigt zurück.

Die Seeherrschaft übernehmen

Zeigt der Angriffswurf als Ergebnis die Reihe an, die mit dem Seeherrschaftssymbol (Poseidons Dreizack) markiert ist, dann übernimmt der angreifende Spieler sofort die Seeherrschaft.

Neu Formieren & Rückzug

In diesem Schritt hat der Spieler die Wahl sich aus dem Gefecht zurückzuziehen oder neu zu formieren (und eine Taktikkarte zu erhalten). Auf die Entscheidung folgt ein Würfelwurf, wie unten beschrieben.

Rückzug

Der Rückzug aus einem Seegefecht kann auf zwei Arten stattfinden:

- Ausweichen: Der Spieler, der die Seeherrschaft innehat, gibt sie an den anderen Spieler weiter.
- Flucht: Der Spieler würfelt − ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Gefechtswert des befehlshabenden *Admirals* ODER ist das Ergebnis 1 oder kleiner, dann ist der Fluchtversuch erfolgreich. Andernfalls wird das Gefecht fortgesetzt.

Neu Formieren

Der Spieler würfelt − ist der Befehlshaber ein *Admiral* und das Ergebnis kleiner oder gleich seinem Gefechtswert, dann darf der Spieler 1 Taktikkarte ziehen. Ist das Würfelergebnis eine 1 oder kleiner, dann erhält der Spieler in jedem Fall eine Taktikkarte. Führen Schiffe ein Seegefecht ohne einen Heerführer durch, dann können sie dennoch eine Flucht oder Neu Formieren versuchen. Bei einem Würfelergebnis von 1 oder weniger waren sie erfolgreich.

BEISPIEL: *Eine karthagische Seebewegung wurde vom Römer abgefangen. Beide Seiten haben einen Heerführer im Gefecht und erhalten zwei Taktikkarten. Karthago hat die Seeherrschaft inne und beginnt das Gefecht. Der Karthager spielt eine Taktikkarte, würfelt dann gegen die Aufreibungstabelle und wendet das Ergebnis an. Der Karthager darf nun entscheiden, ob er sich zurückzieht oder neu formiert. H. Gisco (Gefechtswert 1) ist ein Admiral und der Befehlshaber der karthagischen Flotte. Der Karthager entscheidet sich für »Neu Formieren«, würfelt eine 1 und erhält 1 Taktikkarte.*

Verfolgung − Eine Taktikkarte *Verfolgung* kann gespielt werden, um sofort einen gegnerischen Rückzug zu verhindern. Dabei ist egal, ob der Rückzug durch Ausweichen, Flucht oder durch eine Taktikkarte eingeleitet wurde. *Verfolgung* kann zusätzlich zu jeder beliebigen anderen Karte, die während des Manövers gespielt wurde, gespielt werden.

Ende des Gefechts

Das Gefecht ist vorbei wenn:

- ein Spieler am Ende einer Runde keine Seetüchtigen Kriegsschiffe mehr im Gefecht hat. Es gewinnt der Spieler, der noch mindestens 1 Seetüchtiges Kriegsschiff im Gefecht hat.
- ein Spieler sich aus dem Gefecht zurückzieht. Es gewinnt der Spieler, der sich nicht zurückgezogen hat.
- jeder Spieler 5 Gefechtsrunden gespielt hat. Das Gefecht ist unentschieden. Die Kriegsschiffe beider Spieler werden Beschädigt und die Seeherrschaft bleibt unverändert zur letzten Gefechtsrunde.

Nach dem Gefecht:

- Hat ein Spieler sich aus dem Gefecht zurückgezogen, gelten seine überlebenden Kriegsschiffe als Beschädigt.
- Die Kriegsschiffe des siegreichen Spielers bleiben Seetüchtig.
- Ist ein Spieler geflohen oder hat er keine Seetüchtigen Kriegsschiffe mehr, dann darf der Sieger einen Angriffswurf gegen die übrig gebliebenen Transporter des Verlierers nach Spalte V durchführen. Dies gilt nicht, wenn der Verlierer ausweicht.
- Der Seeherrschaftsmarker wird mit der Seite des Siegers nach oben gedreht. Der Sieger hat nun die Seeherrschaft inne.

War der Heerführer (entweder allein oder mit einer Armee), der die Seebewegung durchgeführt hat, siegreich, dann erreicht er das Feld auf das abgefangen wurde und beendet seine Bewegung. Er darf sich dafür entscheiden, auf das Feld, auf dem er seine Seebewegung begonnen hat, zurückzukehren. Das muss er tun, wenn alle GE seiner Armee während des Gefechts vernichtet wurden.

War der Heerführer (entweder allein oder mit einer Armee), der das Abfangen eingeleitet hat, im Seegefecht siegreich, dann darf er sich entweder auf das Feld zurückbewegen, von dem er das Abfangen initiiert hat oder auf dem Feld, auf das er abgefangen hat, bleiben, sofern es keine gegnerischen GE enthält.

War der Heerführer, der die Seebewegung oder das Abfangen initiiert hat, nicht siegreich, muss er mit allen verbleibenden GE und VZ zum Hafen, von dem aus er seine Bewegung (oder das Abfangen) begonnen hat, zurückkehren.

Ist die Seebewegung erfolgreich, dann dürfen gegnerische Heerführer auf angrenzenden Feldern nach den normalen Regeln ein Abfangen an Land versuchen (inkl. der Heerführer und GE, die in einen Abfangversuch auf See involviert waren, auch wenn dieser erfolgreich war und das darauf folgende Seegefecht verloren wurde). Eine Armee die den Zielhafen der Seebewegung erreicht hat und nachfolgend an Land abgefangen wurde, darf die Option »ein Feld zurückziehen« nutzen und sich über die Seelinie zurückziehen, ohne erneut abgefangen zu werden, sofern der Spieler die Seeherrschaft innehat.

BEISPIEL: *Rom hat die Seeherrschaft inne. Der römische Heerführer Vulso nutzt eine Seelinie von Messana nach Panormus. Der karthagische Heerführer Carthalo führt von Lilybaeum aus einen erfolgreichen Abfangversuch auf See durch. Vulso könnte nun die Seeherrschaft an Karthago abtreten und seine Seebewegung widerrufen, aber er entscheidet sich zu kämpfen. Rom gewinnt und Carthalo kehrt nach Lilybaeum zurück. Vulso und seine Armee erreichen Panormus, wo sie an Land abgefangen werden − wieder von Carthalo. Nun könnte Vulso dem Landgefecht entgehen, indem er sich ein Feld zu seinem Starthafen (Messana) zurückzieht, ohne erneut auf See abgefangen zu werden. Andernfalls muss er das Landgefecht antreten.*

BEISPIEL:
Seebewegung und Seegefecht in HAMILCAR

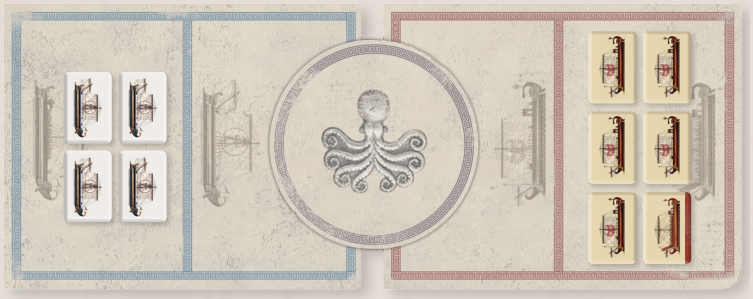
Valerius beginnt seine Bewegung in Capua.
Er befiehlt eine Armee mit 5 GE und 2 VZ und
bewegt sich über Land nach Neapolis.



In Neapolis kündet Valerius eine
Seebewegung an. Zu diesem Zeitpunkt liegen
5 Seetüchtige römische Kriegsschiffe *Vor Anker*
(und ein Beschädigtes). Römische Schiffe
sind mit *Corvi* ausgerüstet.



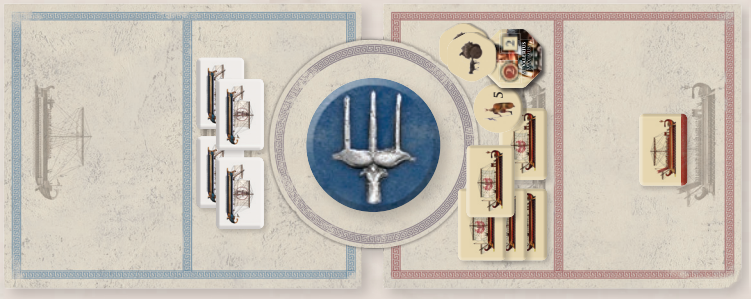
Karthago hat 4 Seetüchtige Schiffe *Vor Anker*.



Valerius bildet mit allen verfügbaren Schiffen eine Flotte.
Seine gesamte Truppe wird in den *Auf See* Bereich gelegt.



Die Flotte bewegt sich über eine Seelinie nach Regium, dann nach Syracusae. H. Gisco, der sich in Agrigentum befindet, entscheidet sich zu reagieren und lässt 1 GE zurück. Alle 4 verfügbaren karthagischen Kriegsschiffe werden dem Abfangversuch zugeordnet und in den *Auf See* Bereich gelegt.





Der Abfangwurf zeigt eine 3.
Das ist zu hoch. Der Karthager
entscheidet sich als Reaktion auf das
Ergebnis eine Karte zu spielen und
zieht 2 vom Würfelergebnis ab.

Nun ist das Abfangen erfolgreich
und das Seegefecht beginnt.

Der Karthager erhält 1 Taktikkarte für die Seeherrschaft und 1 Taktikkarte für den Gefechtswert seines Heerführers von 1 (er erhält *Führungsqualität* und *Hinterhalt*).
Der Römer erhält ebenfalls 2 Taktikkarten, da Valerius einen Gefechtswert von 2 hat (er erhält *Untiefen* und *Verfolgung*).

1. Runde

Der Karthager beginnt. Im Schritt **Manöver** spielt er die Taktikkarte *Führungsqualität*.



Dadurch erhöht sich H.Giscos Gefechtswert auf 2 und der Karthager spielt eine weitere Karte (*Feuergeschosse*). Im Schritt Angriff, wählt der Karthager Transporter als Ziel und würfelt eine 3 ohne Ergebnis.



Im nächsten Schritt würfelt er auf **Neu Formieren**. Er wirft erneut eine 3 ohne Effekt (eine 1 oder 2 wäre erfolgreich gewesen, da der Gefechtswert des karthagischen Heerführers nun 2 ist).



Der Römer beginnt seine Runde, indem er während des **Manövers** *Untiefen* spielt, dadurch ein karthagisches Kriegsschiff auf seine Beschädigt Seite dreht und es beiseite legt. Dann zieht er eine Karte (*Gebrochene Ruder*).

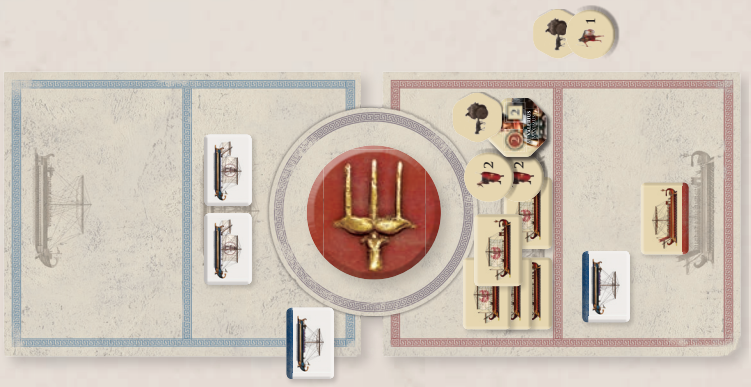
Darauf folgt der **Angriffsschritt** und ein Angriffswurf. Der Römer würfelt eine 5, addiert 1 für *Corvi* und erhält Kriegsbeute! Ein sehr gutes Ergebnis für Rom.



Neu Formieren ist beim Römer nicht erfolgreich (2 gewürfelt, nur eine 1 wäre ein Erfolg gewesen).

2. Runde

Karthago beginnt die zweite Runde mit einem **Manöver** *Hinterhalt* gefolgt von einem **Angriff** mit Ergebnis 4, der wieder die römischen Transporter zum Ziel hat. Es wird 1 zum Würfelergebnis addiert, was das Sinken eines Transporters zur Folge hat: 1 GE und 1 VZ werden entfernt.





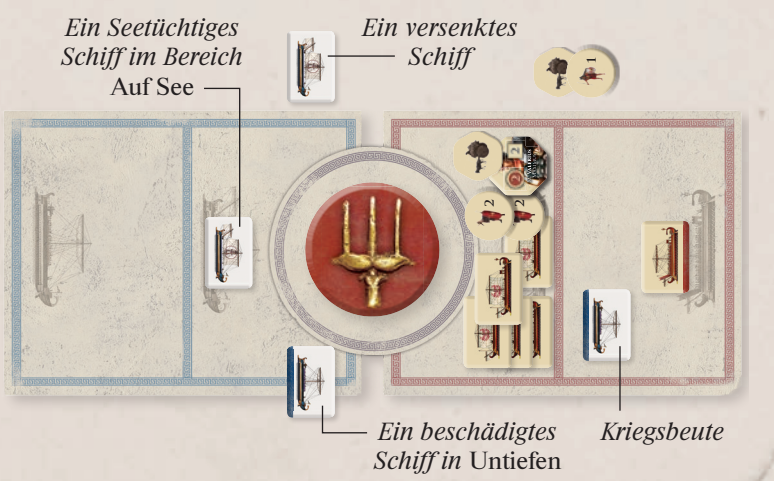
Karthago entscheidet sich in Schritt 3 für **Ausweichen** und gibt den Seeherrschaftsmarker an Rom ab. Der Rückzug wird direkt verhindert, da der Römer, der nun die Seeherrschaft innehat, *Verfolgung* spielt.

Der Römer entscheidet sich *Gebrochene Ruder* für die nächste Runde aufzusparen, da er noch den Effekt von *Hinterhalt* in Betracht zieht. Er entscheidet sich dafür im **Manöverschritt** keine Karte zu spielen. Beim **Angriff** würfelt der Römer eine 2, zu der 1 für *Corvi* addiert wird. Für den vorher gespielten *Hinterhalt* wird 1 abgezogen. Der Angriff hat keinen Effekt. Der Versuch **Neu Formieren** ist ebenfalls nicht erfolgreich.

3. Runde



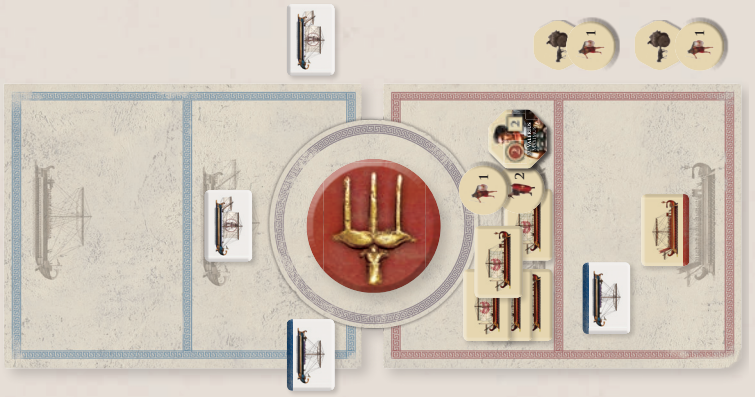
Die Spielreihenfolge ändert sich, da Rom in der vorherigen Runde die Seeherrschaft übernommen hat. Der Römer beginnt sein **Manöver**, indem er *Gebrochene Ruder* spielt. Ein Angriffswurf von 3 wird aufgrund der *Corvi* in eine 4 verwandelt, was zur Folge hat, dass ein karthagisches Schiff versenkt wird.





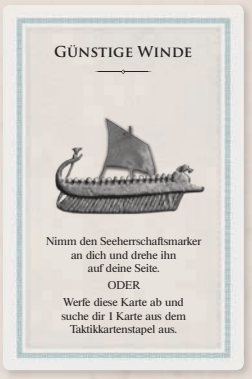
Der Römer erhält außerdem im **Angriff** noch eine Karte *(Ausmanövrieren)*. Die nächste Runde kann sehr schmerzhaft für den Karthager werden.

Der Karthager spielt im **Manöverschritt** *Feuergeschosse*. Darauf folgt im **Angriff** ein Angriffswurf mit Ergebnis 5 und dem Ziel Transporter. Daher wird erneut 1 GE und 1 VZ entfernt.



Das **Neu Formieren** ist mit einer 2 erfolgreich und der Karthager erhält *Günstige Winde*.

4. Runde

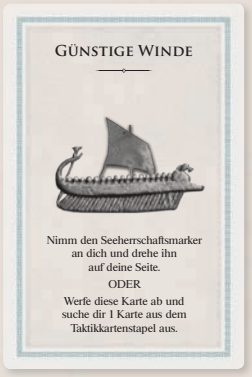


Der Römer hat die Karte *Ausmanövrieren*, darf aber durch *Feuergeschosse* keinen Angriffswurf in dieser Runde machen, daher entscheidet er sich die Schritte **Manöver** und **Angriff** auszulassen. Der Römer würfelt eine 3 bei **Neu Formieren** und erhält eine Taktikkarte (*Flucht*). In dieser Runde spielt der Karthager *Günstige Winde* als **Manöver** und nimmt dem Römer den Seeherrschaftsmarker ab.

Im Angriffsschritt wählt der Karthager erneut Transporter als Ziel und würfelt eine 1. Pech gehabt! **Neu Formieren** ist mit einer weiteren 1 allerdings erfolgreich und er erhält *Zerstörte Rümpfe*.

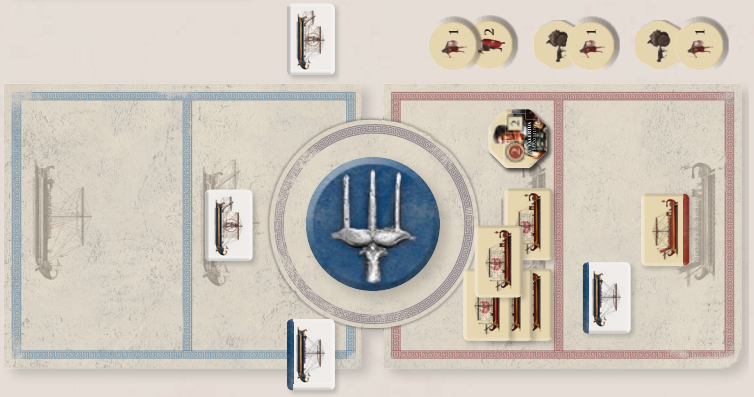
5. Runde

Da der Karthager die Seeherrschaft zurückgewonnen hat, beginnt er. Als **Manöver** spielt er *Zerstörte Rümpfe* gegen Transporter und es wird 1 GE entfernt.



Der darauffolgende **Angriffswurf** hat eine 5 als Ergebnis, woraufhin 2 weitere Transporter versenkt werden.

Karthago entscheidet sich erneut für **Ausweichen** und gibt den Seeherrschaftsmarker an den Römer weiter. Diesmal kann der Römer den Karthager nicht davon abhalten.

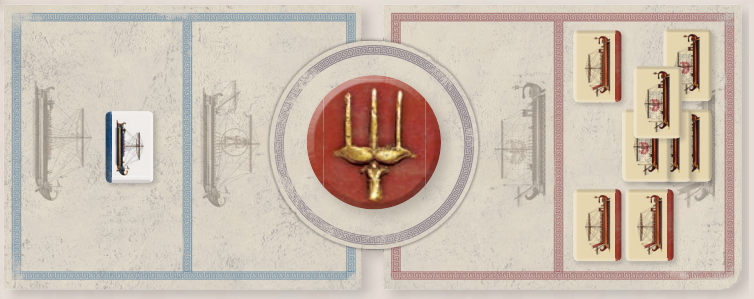


NACH DEM KAMPF

H. Gisco kehrt nach Agrigentum zurück, während Valerius sich entscheidet sich nach Regium zurückzuziehen.



Das letzte karthagische Kriegsschiff wird Beschädigt. Die Kriegsschiffe des siegreichen Römers bleiben Seetüchtig. Die Kriegsbeute wird durch 2 römische Kriegsschiffe ersetzt, die Beschädigt in den Bereich *Vor Anker* gelegt werden.



ZUSAMMENFASSUNG

Die römischen Transportschiffe der Flotte wurden versenkt, aber nur auf hohe Kosten. Karthago hat 2 Schiffe als Kriegsbeute an Rom verloren und 1 Schiff wurde versenkt. Da der Karthager das Gefecht und 3 Kriegsschiffe verloren hat, muss er 1 PK als Politische Konsequenzen entfernen. Und, vielleicht sogar wichtiger, Rom hat nun die Seeherrschaft inne und alle römischen Schiffe sind Seetüchtig, während Karthago erst eine neue Flotte aufbauen muss. Höchstens ein Pyrrhussieg ...

Politische Konsequenzen

Der Verlierer des Seegefechts muss so viele nicht-befestigte PK (keine Befestigten Städte) entfernen, wie der Hälfte seiner im Gefecht verlorenen Kriegsschiffe (abgerundet) entspricht. Kann der Verlierer nicht die benötigte Anzahl an PK entfernen, muss er umgehend um Frieden bitten und hat das Spiel dadurch verloren.

11.8 Die Römer auf See

Corvus Marker







11.8.1 Corvus

Werden *Corvi* auf den Kriegsschiffen angebracht, dann sind diese effektiver im Gefecht, aber ineffektiver bei einem Abfangversuch auf See (Rom hat +1 bei allen Angriffswürfen und Abfangversuchen). Außerdem sind sie weniger seefähig bei einem Sturmereignis, das durch Strategiekarten ins Spiel kommt. *Corvi* können durch *Admiräle* und ihre Nautischen Reformen (6.5.3) oder das Spielen des *Corvus* Ereignisses an Schiffen angebracht oder abgebaut werden.

ANMERKUNG: Ein Corvus *(Latein für Krähe oder Rabe), war eine Vorrichtung in Form einer mobilen Brücke, die es römischen Legionären erlaubte, während eines Gefechts auf die karthagischen Schiffe zu gelangen. Sie half der unerfahrenen römischen Marine ihre ersten Kämpfe zu gewinnen. Trotzdem muss sie einige Nachteile gehabt haben, da sie fast so schnell wieder verworfen wie angeschafft wurde.*

11.8.2 Africa

Rom darf Seebewegung nutzen, um in **Africa** anzulanden, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Roms Schifffahrtskunst ist sehr gut;
- Roms Schifffahrtskunst ist gut und der Römer kontrolliert Syracusae; der befehlshabende Heerführer der anlandenden Flotte ist *Africanus*;
- der Römer spielt eine *Imperium* Karte (#83).

11.8.3 Römische Schifffahrtskunst

Der Römer beginnt mit schlechter Schifffahrtskunst, die ihm einen Nachteil in Seegefechten und Stürmen gibt. Verbesserungen in der Schifffahrtskunst heben diese Nachteile auf. Die Schifffahrtskunst kann entweder durch das Spielen eines Ereignisses (*Quinqeremenwrack, Seetraining*) oder durch



das Abwerfen einer Karte mit zwei Schiffssymbolen *(Feldzug)* um eine Stufe erhöht werden. Die Schifffahrtskunst sinkt, wenn in einer Runde 5 oder mehr römische Kriegsschiffe vom Spielbrett genommen werden.

BEISPIEL: *Der Römer hat im Seegefecht 3 Schiffe und im darauffolgenden Sturm 2 Schiffe verloren, so das seine Schifffahrtskunst sinkt.*

11.9 Rückzug und Lösen vom Gegner auf See

Die Armee, die sich zurückzieht oder vom Gegner löst, darf sich entlang einer Seelinie zurückziehen oder lösen (ohne Abgefangen zu werden), wenn:

- sie einen Admiral enthält UND
- das Gefechtsfeld durch eine Seelinie mit einem eigenen Hafen verbunden ist, der keine gegnerischen GE enthält.
- der Spieler die Seeherrschaft innehat.

Die Armee muss auf weitere Bewegung nach dem Rückzug oder Lösen vom Gegner über See verzichten. Findet das Landgefecht auf einem Feld mit einer eigenen Befestigten Stadt der sich zurückziehenden Armee statt, darf sich die Armee (oder Teile davon) in die Befestigte Stadt zurückziehen, bevor sie sich auf ihr finales Rückzugsfeld zurückzieht.

Erinnerung: Alle anderen Einschränkungen bei Rückzügen und Lösen vom Gegner gelten weiterhin.

14.1 Gefechtskarten (GK)

HANDKARTENLIMIT: In einem HAMILCAR Spiel ist das Maximum an GK, die ein Spieler auf der Hand halten kann, 15 und nur bis zu 10 Karten davon können durch GE beigesteuert werden.

BEISPIEL: *Sulpicius (1-1) hat 15 GE in seiner Armee als er angegriffen wird. Er hat keine Verbündeten. Daher erhält er nur 11 GK (10 für die GE und 1 für seinen Gefechtswert).*

17. Elefanten

Das Wissen Elefanten zu nutzen war bei den Karthagern verloren gegangen. Trotz der Fähigkeit eine große Anzahl dieser »Schockwaffen« ins Feld zu schicken, hatten sie über die Jahre vergessen, wie man Elefanten effektiv einsetzt. Darum muss der Karthager bis zur Ankunft von Xanthippus bei jedem Elefantenangriff 2 von seinem Würfelwurf abziehen. Der »Vergessene Taktiken« Marker im *Miat* Bereich soll daran erinnern. Ist das Ergebnis des Elefantenwürfelwurfs 1 oder weniger, dann wird die Anzahl der karthagischen Handkarten sofort um eine GK reduziert (unabhängig davon wie viele Elefanten GE am Angriff teilgenommen haben).

18.1 Konsulararmeen

Der Römer darf nie freiwillig eine Aktion durchführen, die einen Konsul oder eine Konsulararmee mit weniger als drei GE zurücklässt.

19.4 Isolierte PK entfernen

Karthago beginnt, dann folgt Rom.



19.5 Miat

Bei der Nutzung des OW für das Platzieren von PK kann Karthago PK in den Bereich, der den *Rat der Einhundertvier (Miat)* repräsentiert, legen. Ist Karthago gezwungen PK zu entfernen, muss der erste PK immer aus dem *Miat* Bereich entfernt werden.

Karthago erhält 1 GE als Verstärkung, wenn 2 PK in eine Reihe oder Spalte des *Miat* Bereichs gelegt wurden, die ein GE Symbol zeigt. Für jede Reihe oder Spalte, die mit PK gefüllt ist und einen Heerführer zeigt, wird Karthagos Basismaximum an Heerführern (2) um einen erhöht. Befinden sich im *Miat* Bereich mindestens 3 PK, inklusive einem auf dem zentralen Feld (hervorgehoben), wird der *Miat* als kriegerisch betrachtet. Er wird dann als eine politisch bedeutsame Provinz betrachtet und ein PK wird auf den entsprechenden Platz auf der Provinzleiste gelegt.

BEISPIEL: *Der Karthager erhält: 1 GE, 2 Heerführer und 1 Kriegsschiff als normale Verstärkung und 1 GE vom* Miat. *1 PK wird auch auf das* Miat *Feld auf der Provinzleiste gelegt, da der* Miat *Bereich 3 PK enthält, inklusive dem mittleren Feld.*



20.2.3 Belagerung und Seeherrschaft

Die Belagerungsfähigkeit hängt von der Seeherrschaft ab:

Der Spieler ohne Seeherrschaft wirft den weißen Belagerungswürfel, der Spieler mit Seeherrschaft wirft den roten Belagerungswürfel.

20.2.7 Carthago, Roma und Syracusae

Diese Befestigten Städte können nur vom Spieler, der die Seeherrschaft innehat, belagert werden und der belagernde Spieler muss immer den weißen Belagerungswürfel nutzen.

ANMERKUNG: Ein Spieler, der die Seeherrschaft während einer Belagerung dieser Städte verliert, darf keinen weiteren Belagerungsversuch durchführen, bis er die Seeherrschaft erneut innehat. Angesammelte Belagerungspunkte bleiben auf der Befestigten Stadt, so lange die belagernde Truppe an ihrem Platz bleibt.

20.2.8 Entschlossene Verteidigung

Ein Spieler, dessen Befestigte Stadt belagert wird, darf sofort 1 GE UND 1 VZ von innerhalb der belagerten Befestigten Stadt entfernen, um das Platzieren eines Belagerungspunkts durch die belagernde Truppe zu verhindern (siehe 8.2.1 b). Dies kann nur einmal pro Belagerungsversuch genutzt werden. Werden 2 Belagerungspunkte platziert, dann kann nur die Platzierung von 1 Belagerungspunkt verhindert werden. Darf ein Heerführer 2 Belagerungswürfe durchführen, dann kann auch nur 1 Belagerunspunkt verhindert werden.

21. Aufreibung

21.1.1 Winteraufreibung kann vermieden werden, indem ein Spieler 1 VZ vom betroffenen Feld entfernt.

21.1.3 Aufreibungsverluste durch Stürme (#60 & #101) gelten als Schadenspunkte gegen Kriegsschiffe in der betroffenen Flotte. Für jedes gesunkene Kriegsschiff muss ein Spieler 1 GE UND 1 VZ aus der bewegenden Flotte entfernen.

21.1.4 Winteraufreibung auf See: Der Spieler würfelt auf Aufreibung und nutzt die Spalte der Aufreibungstabelle, die seiner Anzahl an Seetüchtigen Kriegsschiffen entspricht. Das Ergebnis ist die Anzahl an Schiffen, die Beschädigt werden. Winteraufreibung auf See kann nicht mit dem Entfernen von Versorgungszügen verhindert werden.

ANMERKUNG: Die Römer verloren ganze Flotten in Stürmen. Der Sturm von Camarina war wahrscheinlich die größte nautische Katastrophe in der menschlichen Geschichte, als 280 Kriegsschiffe mit Mannschaft (120000 Männer) verloren gingen.

22.1 Prüfung der Siegbedingungen

Es gibt 14 mögliche Politikpunkte: jeweils einen für jede kontrollierte politisch bedeutsame Provinz und jeweils einen für:

- die Kontrolle von LILYBAEUM
- die Seeherrschaft
- die Kontrolle des *Miat* (nur Karthago)

22.2 Kriegskasse

Am Ende der »Prüfung der Siegbedingungen« vergleichen die Spieler die Summe der OW all ihrer gespielten und abgeworfenen Strategiekarten. Der Spieler, der dabei die höhere Summe an OW erreicht, darf die Differenz mittels Entfernen von VZ verringern. Die verbleibende OW Differenz darf der andere Spieler dann wie folgt verwenden:

- **Schiffe reparieren:** für jeden ausgegebenen OW darf ein Schiff von Beschädigt auf Seetüchtig gedreht werden.
- **Politische Zugeständnisse:**
  − im *Miat* (19.5) − setze PK ein
  − für Bedingungen von Ereignissen (z. B. #100)
- **Versorgungszüge** (8.2.1): OW in Form von Versorgungszügen lagern und platzieren (1 OW für 1 VZ), um sie später einzusetzen.
- **Schiffsbauten:** für je 3 OW darf ein Seetüchtiges Kriegsschiff platziert werden.
- **Rekrutierung:** für je 3 OW darf eine GE in die Hauptstadt des Spielers (Roma oder Carthago) platziert werden.

BEISPIEL: *Der Römer hat Strategiekarten mit einem gesamten OW von 12 gespielt, während der Karthager nur einen gesamten OW von 10 gespielt hat. Der Römer entfernt 1 Versorgungszug vom Spielbrett. Daher darf der Karthager 1 OW nutzen und platziert einen Versorgungszug auf dem Brett. Hätte der Römer sich entschieden 2 Versorgungszüge zu entfernen, dürfte der Karthager keinen OW ausgeben.*

ANMERKUNG DES AUTORS: Erhöhte Aktivität auf einer Seite des Konflikts löst normalerweise erhöhte Militärausgaben auf der anderen Seite aus. So funktioniert die Kriegskasse.

22.4 Spielende

Bei Gleichstand gewinnt der Karthager

24.2 Heerführer im Hamilcar-Szenario

C. SULPICIUS PATERCULUS: Dieser Heerführer repräsentiert einen der vielen Konsuln aus den unglücklichen Familien der Fulvius, Sulpicius, Aemilius und Sempronius, die ihre Flotten in Stürmen verloren. Sulpicius Paterculus war tatsächlich bei seinem Feldzug gegen H. Gisco in Sardinien erfolgreich. Die anderen nicht so sehr.

Anmerkung: Er verwandelt den ersten Treffer in Kriegsbeute. Um die Kriegsbeute zu behalten muss Rom das Gefecht gewinnen.

L. M. VULSO LONGUS: Er war zweimal Konsul. Ein Experte darin die Marine zu mobilisieren, marschierte er mit 10000 Matrosen nach Sizilien, um die unbemannten Schiffe dort zu bemannen. Er war ein kompetenter mariner Heerführer im Kampf von Ecnomus. Nicht so erfolgreich war er an Land, wo sein Versuch bei Lilybaeum scheiterte.

Anmerkung: Er darf die GE in seiner Armee in Schiffe umwandeln und anders herum, so wie der Spieler es nützlich findet (z. B. GE in Seetüchtige Schiffe oder Beschädigte Schiffe in GE).

C. DUILIUS: Erfinder (oder nur Befürworter?) der *Corvi*. Er gewann das erste Seegefecht der Römer. Auch an Land war er erfolgreich. Er wurde nie wieder als Konsul gewählt, obwohl er als erfolgreicher Befehlshaber anerkannt war. Ein Mann ohne politische Zugehörigkeit, was ein Grund dafür gewesen sein mag.

Anmerkung: Wenn die römische Kriegskasse nicht genug OW beinhaltet, um ihn als Prokonsul zu bezahlen, darf er nicht als Prokonsul gewählt werden.

M. ATILIUS REGULUS: Eine Legende. Er brachte den Krieg nach Afrika und zwang Karthago beinahe in die Knie. Besiegt und gefangen durch Xanthippus. Wurde vermutlich zu Tode gefoltert, nachdem er mit einem Friedensangebot nach Rom entsandt wurde und mit einer negativen Antwort zurückkehrte.

Anmerkung: Er darf seine Bewegung nur fortführen, wenn er vor dem Gefecht noch Bewegungspunkte übrig hatte.

L. CORNELIUS SCIPIO: Bekannt durch die Beschriftung seines Sarkophags. Tatsächlich hat er Aleria in Korsika eingenommen, wurde dann aber in Sardinien besiegt.

Anmerkung: Er darf römische PK nur auf erlaubte Felder platzieren. Kein PK darf umgedreht werden. Er darf allerdings PK zu gegnerischen Armeen platzieren.

C. AURELIUS COTTA: Er war zweimal Konsul, aber es ist nicht viel über ihn bekannt. Er vermied Gefechte mit den Karthagern, aber durch seinen entschlossenen Angriff wurde Lipara erobert, nachdem vorher zwei Versuche gescheitert waren.

Anmerkung: Kein Admiral, aber darf die Admiralsfähigkeit sich über See zurückzuziehen und vom Gegner zu lösen nutzen. Begibt er sich durch Seebewegung in ein Gefecht, erhält er 2 zusätzliche GK.

M. VALERIUS MAXIMUS: Sein Sieg über die Karthager und Syracuser während der Befreiung von Messana überzeugte Hiero sich mit Rom zu verbünden.

Anmerkung: Beendet er seine Bewegung auf einem Feld mit gegnerischem PK und gegnerischen GE, dann darf er den PK auf die römische Seite drehen, wenn er das beginnende Gefecht gewinnt.

C. LUTATIUS CATULUS: Ein Sieg im finalen Gefecht des Krieges wird ihm zugeschrieben, obwohl er nicht der Befehlshaber war. Er bildete die römische Flotte neu, die durch die finalen finanziellen Leistungen der Aristokratie mobilisiert wurde. Wer weiß, ob Rom zu weiteren Opfern bereit wäre, wenn er fallen würde.

Anmerkung: Seine Fähigkeit wird im Gefecht genutzt, nicht zum Abfangen. Für das Abfangen nutzt er seinen Gefechtswert, der dann im Gefecht auf 3 erhöht wird.

L. CAECILIUS METELLUS: Er überraschte Hasdrubal und seine Elefanten beim Kampf von Panormus aus dem Hinterhalt. Die Vernichtung der großen karthagischen Armee änderte das Gleichgewicht des Krieges in Sizilien. Später war er Magister Equitum für Diktator Calatinus. Er war auch später als Pontifex Maximus ein mutiger Mann.

Anmerkung: Auf Wiederholungswurf darf nach der Bekanntgabe der Ergebnisse entschieden werden.

C. AQUILLIUS FLORUS: Obwohl die Hälfte der römischen Armee nach Rom zurückkehrte, um den Triumph zu feiern, führte er seine fähige Verteidigung nach Ostsizilien gegen Hamilcar.

A. CLAUDIUS CAUDEX: Es wird immer ein Geheimnis bleiben, wie er die Meerenge von Messana vor Augen der karthagischen Flotte überquerte, um die Stadt für Rom zu erobern. Dies war die erste römische Übersee Operation und das auch noch ohne richtige Flotte.

Anmerkung: Er bewegt sich über die Meerenge, als wäre es eine Landverbindung. Außerdem darf er sich auch darüber bewegen, wenn keine der Städte von Rom kontrolliert wird. Wenn Caudex aus dem Spiel entfernt wird, fügt C. Cornelius Scipio Asina der Konsulnauswahl hinzu.

L. POSTUMIUS MEGELLUS: Eroberte Agrigentum nach einer langen Belagerung und besiegte Hannos Hilfsarmee. Dann geriet alles außer Kontrolle, die Stadt wurde geplündert und ihre Einwohner als Sklaven verkauft. Kein Triumph für ihn.

Anmerkung: Während er Teil einer Armee ist, die eine Stadt belagert, darf der Verteidiger nicht entschlossene Verteidigung anwenden.

A. ATILIUS CALATINUS: Er war zweimal Konsul und einmal Diktator. Der erste, der die römischen Legionen außerhalb von Italien führte. Er wurde einmal vor einem Hinterhalt von einem Tribun gerettet − daher seine Fähigkeit.

Anmerkung: Wenn das Ereignis Diktator gespielt wird, dann wird Calatinus Diktator. Wurde er vorher nicht als Konsul gewählt, dann steht er nach dem Ende seiner Diktatur wieder als Konsul zur Verfügung. War er vor seiner Diktatur bereits Konsul, wird er nach der Diktatur aus dem Spiel entfernt.

C. CORNELIUS SCIPIO ASINA: Sein Spitzname war »Esel«, nachdem er im Seegefecht bei Lipara von H. Gisco besiegt wurde. Da er aus der einflussreichen Familie der Cornelii stammte, wurde er, trotz der Niederlage (und seines Spitznamens), erneut als Konsul gewählt.

Anmerkung: Er darf nur als Konsul gewählt werden, nachdem Claudius Caudex aus dem Spiel entfernt wurde (nach seiner Zeit als Konsul und evtl. Prokonsul). Wenn er gewählt wird, darf Asina eine beliebige Nautische Reform durchführen, aber ansonsten gilt er nicht als Admiral (auch wenn er es sich in der Realität so gewünscht hätte).

H. GISCO: Sowohl an Land als auch zur See sehr aktiv zu Beginn des Krieges, trotz seiner offensichtlichen Schwächen. Der Legende nach wurde er aufgrund seiner Inkompetenz von seinen eigenen Männern gekreuzigt.

HASDRUBAL: Er lernte von Xanthippus Elefanten einzusetzen, wurde dann aber zu übermütig und verlor gegen Metellus (s.o.). Das kostete ihn bei seiner Rückkehr nach Karthago den Kopf.

Anmerkung: Er darf 1 zu seinem Elefantenangriffswurf addieren. Nutzt er seine Fähigkeit, um den Wurf zu modifizieren und Metellus nutzt seine Fähigkeit und verlangt eine Wiederholung, dann muss Hasdrubal das neue Ergebnis annehmen wie es ist oder ein Gegenereignis nutzen (z. B. Gutes Omen), um es zu beeinflussen.

HAMILCAR BARCA: Gegen den Widerstand von Hannos Familie war seine Teilnahme am Krieg ein politischer Kompromiss. Er wurde schnell in Sizilien zurückgelassen. Seiner Armee wurde der Sold verweigert und sie rebellierte, was zum Krieg der Söldner führte.

HIMILCO: Ein wachsamer Verteidiger von Lilybaeum. Er vereitelte einen Verrat innerhalb der Mauern und führte einen erfolgreichen Ausfall gegen die belagernden Römer.

Anmerkung: Beim Nutzen seiner Fähigkeit muss er seine gesamte Bewegung dafür aufwenden und es sind keine weiteren Aktionen (Bewegung, Ausfall) erlaubt.

CARTHALO: Ein großer Befehlshaber an Land und auf See. Seine Invasion in Süditalien hätte erfolgreich sein können und einen größeren Stellenwert gehabt, wenn er mehr Männer bekommen hätte.

Anmerkung: Wenn er seine Fähigkeit nutzt, muss er seine gesamte Bewegung dafür aufwenden und es sind keine weiteren Aktionen erlaubt.

ADHERBAL: Siegreich bei Drepana, wo er Pulcher demütigte. Er verschwand danach aus der Geschichte und die Frage bleibt, was passiert wäre, wenn er im Gefecht von Aegates den Befehl gehabt hätte.

Anmerkung: Im dem Moment, in dem er gegnerische Seebewegung abfängt, darf ein karthagisches Schiff repariert werden und sofort der abfangenden Armee von Adherbal hinzugefügt werden.

HANNO: Er repräsentiert verschiedene Individuen mit dem gleichen Namen, darunter den unglücklichen Befehlshaber von Messana, den fähigen Befehlshaber von Agrigentum und Hanno den Großen (der es bevorzugte Afrika zu erobern, anstatt die Römer in Sizilien zu bekämpfen).

Anmerkung: Bei einer erfolgreichen Unterwerfung wird ein PK im Miat platziert, sofern möglich.

HAMILCAR: Sehr aggressiv und erfolgreich an Land – seine Offensive vertrieb die Römer fast aus Sizilien. Auf See hatte er Pech und verlor bei Ecnomus, dem größten Seegefecht des Krieges.

Anmerkung: Seine Fähigkeit wird im Gefecht genutzt, nicht beim Abfangen. Beim Abfangen gilt sein Gefechtswert, der danach im Gefecht auf 2 reduziert wird.

XANTHIPPUS: Angeheuert, um die karthagische Armee auszubilden, lehrte er sie auch städtische Milizen zu mobilisieren und Elefanten effektiv einzusetzen. Sein Sieg gegen Regulus bewahrte Karthago vor einem frühen Ergeben im Krieg. Das Kommando wurde ihm schnell entzogen und er wurde durch andere Heerführer ersetzt. Es wird angenommen, dass er von seinen Anwerbern umgebracht wurde, die ihn dann aber für seinen Ruhm beneideten.

---

26. Optionale und Fortgeschrittene Regeln

Für den Fall, dass ihr das Spiel realistischer gestalten oder optionale Regeln ausprobieren möchtet, findet ihr hier eine Zusammenfassung. Diese Möglichkeiten können auch genutzt werden, um unterschiedliche Spielstärken auszugleichen, indem der fortgeschrittenere Spieler mit einem Nachteil spielt.

26.7 Schiffswerkstatt (fortgeschritten)

Nach Abschluss jeder Seebewegung und jedes Abfangversuchs auf See (gleich, ob erfolgreich oder nicht) sind ALLE beteiligten Kriegsschiffe beschädigt.

ANMERKUNG DES AUTORS: Dies ist eine fortgeschrittene Variante, die das Spiel verändert, aber die Realität besser widerspiegelt. Ich würde es nur Spielern, die mehr Spannung im Spiel möchten, empfehlen. Es sollte allerdings mit mehr Zeit für Planung und Ausführung der Züge gerechnet werden.

BEISPIEL: *Eine Armee bewegt sich von Roma nach Neapolis. Es gibt 5 Seetüchtige römische Kriegsschiffe, 3 davon sind dem Heerführer zugeteilt. Sobald der Heerführer Neapolis erreicht und seine erste Seebewegung beendet, gelten diese 3 Schiffe als Beschädigt. Die Armee bewegt sich dann weiter nach Regium mit einer Eskorte aus den 2 verbleibenden Seetüchtigen Kriegsschiffen, die am Ende dieser Bewegung ebenfalls als Beschädigt gelten.*

26.8 Die See in der Hand (pro-römisch)

Karthago darf die verstärkenden Kriegsschiffe nicht in GE umwandeln.

26.9 Krieg in Numidia (pro-karthagisch)

Entfernt den Stammesmarker in Sigus (NUMIDIA MINOR). Das Feld bleibt leer.

26.10 Karthagische Miliz (pro-karthagisch)

Hebt die Einschränkung für die Umwandlung karthagischer Schiffsverstärkungen in GE auf. Karthago darf nun beliebig GE anstelle von Kriegsschiffen nehmen.

26.11 Nicht variable römische Verstärkungen (pro-karthagisch)

Der Römer erhält eine festgelegte Verstärkung von **5 GE pro Runde**.

26.12 Erhöhter Einsatz von Verbündeten (pro-römisch)

Fügt Strategiekarte #48 dem Strategiekartendeck in HAMILCAR hinzu.

26.13 Epische Gefechte (pro-römisch)

Ignoriert das für HAMILCAR spezifische Limit an Gefechtskarten pro Spieler.

26.14 Wahl der Konsuln (pro-römisch)

Ein Konsul wird zufällig gezogen, den anderen Konsul darf der Römer auswählen ODER (wenn ihr noch mehr Kontrolle darüber haben möchtet) der Römer darf beide Konsuln auswählen.

26.15 Verlängerter Vertrag (pro-karthagisch)

Xanthippus wird am Ende der Runde, die seiner Platzierung **folgt**, entfernt.

BEISPIEL: *Xanthippus wurde in Runde 3 ins Spiel gebracht, daher wird er am Ende von Runde 4 entfernt (sofern er nicht bereits vorher entfernt wurde).*

1995 begann ich bei Avalon Hill zu arbeiten. Bald nach meiner Ankunft lernte ich ihr neues Spiel *We the People* von Mark Herman kennen. Ich fand es großartig. Es war anders als alles, was ich kannte. Leicht und doch anspruchsvoll zu spielen und voller Atmosphäre. Ich wollte mehr Spiele dieser Art für Avalon Hill und diskutierte mit Mark Herman über die Möglichkeiten von Spielen dieser Art. Er schlug das Thema des Zweiten Punischen Krieges vor, hatte aber selbst keine Zeit ein Spiel zu entwickeln. Er erlaubte mir, mich daran zu versuchen und so wurde *Hannibal* mein erstes Spiel für Avalon Hill.

Hannibal ist *We the People* in einigen Dingen ähnlich, in der Bewegung, wie Heerführer aktiviert werden, die Platzierung von Politischer Kontrolle usw. Die Hauptunterschiede sind Belagerungen, Verbündete, die Gefechtskarten *Reserve* und die Einführung von Ereignissen auf den Strategiekarten.

Als ich mit der Entwicklung des Spiels begann, hatte ich nicht vor, jede Strategiekarte mit einem Ereignis auszustatten. Aber mit der Anzahl der Tests wuchs auch die Anzahl der Ereignisse, so dass Don Greenwood vorschlug, jede Strategiekarte mit einem Ereignis zu versehen. Es war eine großartige Idee, also taten wir das. Die Gefechtskarte *Reserve* kam hinzu, um Gefechte spannender zu gestalten und dem Verteidiger eine höhere Gewinnchance einzuräumen. Ohne die *Reserve* hat der Angreifer einen starken Vorteil, da der Verteidiger nicht angreifen kann, bis er die Initiative gewinnt. Die Verbündetenregel kam auf, um Hannibal in Italien zu stärken. Es funktionierte gut und so wurde das Sammeln von Verbündeten ein Schlüsselelement des Spiels. Ursprünglich durften die Römer jede Provinz in Italien als Verbündeten nutzen, aber im letzten Moment reduzierte ich dies auf ein Maximum von 2 (für bessere Balance).

Ich erinnere mich, dass der erste Kartenentwurf für Hannibal jede Menge Felder hatte. Ich wollte das ganze Brett ausnutzen! Aber dann stellte ich fest, dass mehr Kontrollmarker dafür nötig wären als auf einen Stanzbogen passt und so reduzierte ich die Anzahl der Felder. Im Nachhinein bin ich froh darüber − es machte *Hannibal* zu einem besseren Spiel. Manchmal helfen Produktionseinschränkungen eben auch der Spielentwicklung.

Normalerweise verbringe ich Jahre mit Recherche, Spielentwicklung und Testspielen eines Spiels. *Hannibal* war das einfachste Spiel, das ich je entwickelt habe. Alles hat schnell zusammengepasst. Natürlich ist es dem großartigen Mechanismus von M. Herman zu verdanken, dass ich alles so zügig abarbeiten konnte.

Mark Simonitch
August, 2017

Zuerst möchte ich meiner Frau danken, ohne die das Projekt nicht möglich gewesen wäre. Ich habe diesen Satz immer als gekünstelt empfunden. In jeder Preisverleihung sagt irgendjemand dies als ersten Satz. Ich musste erst *Hannibal & Hamilcar* entwickeln, um ihn zu verstehen. Aber was soll ich anderes sagen zu der Person, die die ganze Zeit hinter mir stand, die all ihre Freizeit und mehr aufgegeben hat und alles, was unsere Familie zum Leben benötigt, besorgt hat? Kann ich jedes einzelne Mal aufzählen, bei dem sie geholfen hat, auf die Jungs aufgepasst hat (einer von beiden, Tytus, benötigt besondere Pflege), gekocht, gewaschen und jede Anstrengung unternommen hat, damit ich am Spiel arbeiten konnte? Kann ich irgendwie ausdrücken, wie wichtig es für mich war, dass sie an mich geglaubt hat und daran, dass sich die ganze Arbeit irgendwann auszahlt? Unmöglich. Und trotzdem hat sie noch Zeit gefunden mit mir Hamilcar zu testen. Und dann habe ich auch noch ihre Fotos genutzt, um die Hintergründe der Heerführerkarten zu gestalten. Ewa (EH-va ausgesprochen) hat mir einfach keine Wahl gelassen als hinzugehen und meinen Traum zu erfüllen. Etwas, zu dem ich allein nicht den Mut gehabt hätte.

Die ganze Geschichte von *Hannibal & Hamilcar* ist zu lang, um sie hier zu erzählen. Vor 20 Jahren sah ich die erste Version von *Hannibal* und bin ihr verfallen. Das Spiel wurde zur Besessenheit, so dass ich all meine eigenen Ideen als schlecht und einer Veröffentlichung nicht würdig empfand. Nun, in der Rolle des Entwicklers dieser Jubiläumsedition ist mir klar, dass *Hamilcar* (ein neues Spiel) eigentlich nur ein anderes Szenario war, das auf einer, im The General veröffentlichten, Variante basiert. Es war der Versuch das gleiche Spiel in einer anderen Box zu verkaufen. Das heutige *Hamilcar* ist eine Kritik am damaligen Vorgehen, da ich ein (fast) eigenständiges Spiel bieten wollte. Es teilt die gleiche Grundidee wie *Hannibal* und zehrt von Marks Entwicklung, ist aber zugleich ein modernes, zeitgemäßes Spiel und kein Ableger einer vor 2 Jahrzehnten veröffentlichten Variante. Ich hoffe, dass ich Marks Erwartungen erfüllt habe und er nicht enttäuscht ist, diese Ausgabe in PHALANX Hände zu geben.

Als ich das Projekt begann, sollte es ein halbes Jahr Zeit beanspruchen. Es dauerte dreimal länger als gedacht und war noch mehr Aufwand. Es war so viel komplexer und anspruchsvoller, als ich erwartet hatte. Die Entwickler haben hart gearbeitet. Piotr hat fast 100 Versionen des Spielbretts gestaltet. Rafals Anfertigung der Box ist eine eigene Geschichte − nur die Elefanten waren so wie sie sein sollten, als wir die Box vielen Menschen als »final« vorstellten. Pawel versprach »ca. 30 Illustrationen« und es wurden fast 100. Bartek half in den letzten Zügen und seine Heerführerillustrationen sind großartig.

Die Übersetzer und Lektoren hatten ebenfalls einen harten Job, wobei ihre Arbeit kaum einen Wow-Effekt hervorrufen wird. Manche Leute, die zu uns gestoßen sind, haben sich als tolle Mitarbeiter erwiesen (Wojtek, Pieter, Jeremy, Piotr, José, Andy). Hut ab! Unsere internationalen Partner hatten sehr viel Verständnis und waren eine große Hilfe. Die Arbeit in einer vielsprachigen Umgebung zeigt denselben Satz in allerlei unterschiedlichen Bedeutungen. »Klema«, unser DTP-Zauberer, war sehr gründlich und könnte sogar Tibetanische Mönche an Geduld überflügeln. Das Ein-Mann Produktionsteam Michał hat wahre Wunder gewirkt. Alle Anstrengung wäre ohne seinen kühlen Kopf, seine Sorgfalt und sein Verständnis umsonst gewesen. Waldek hat großartige Arbeit geleistet, alles zusammen zu halten, gleichzeitig seine Anwaltskarriere voranzutreiben und unsere Vertriebsgesellschaft sowie seine Familie glücklich zu machen.

Alle mussten mit mir zurecht kommen, mit meinen Hochs und Tiefs, meinen Launen, meinen Änderungen in letzter Minute, meinen Zweifeln und Energieschüben. Schon allein das zu überleben ist eine Leistung an sich. Glaubt mir.

Ich habe meine Jungs erwähnt. Ernest ist ein toller zweisprachiger 8-Jähriger. Sein Verständnis und seine Toleranz für Papas andauernde Arbeit (daheim) war größer als bei manchem Erwachsenen. Ich schulde ihm viel. Ich habe ihm eine einfache Version von *Hannibal* versprochen. Daran werden wir hoffentlich schon bald gemeinsam arbeiten. Tytus ist fast 2 Jahre alt. Dafür ist er sehr aktiv. Er hat jede Woche viele Gruppen und Therapien. Er braucht besondere Förderung. Aber wie ich neulich gehört habe: Wer braucht das nicht? Jeder ist besonders und braucht Aufmerksamkeit. Und Liebe.

Dieses Projekt ist mein Liebesdienst. Ich hoffe es gefällt euch.

Jaro
St Albans / Warszawa
August 2017

Über Tytus

Ich fand es immer unmännlich um Hilfe zu bitten. Die einzige Entschuldigung, die ich dafür finde, ist, dass ich im Namen eines anderen darum bitte, der dies nicht selbst tun kann. Wenn ihr Tytus Entwicklung unterstützen wollt, dann besucht diese Homepage (ich hoffe sie läuft, wenn ihr diese Worte lest): www.tytus.me

Einsatz optionaler Karten

Im Szenario DER ZWEITE PUNISCHE KRIEG könnt ihr alle optionalen Strategiekarten bereits zu Beginn des Szenarios in den Strategiestapel aufnehmen oder ihr fügt sie nach und nach hinzu. Spalte 1 gibt die empfohlene Rundenzahl an, in der ihr dann die Karte, vor dem Austeilen der Strategiekarten, in den Nachziehstapel mischt. (Der Ablagestapel wir weiterhin nach den Basisregeln mitgemischt oder nicht.) Die weiteren Spalten der Tabelle zeigen die empfohlene Nutzung in den Szenarien 2–9.

Karten-nummer	Kartenname	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Anmerkung
65	Täuschung & Überraschung	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	
66	Imperium: Iberia	**2**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕		
67	Aufstand in Baetica	**6**					✕	✕	✕		
68	Mangel an Rekruten	**3**		✕	✕	✕					
69	Massinissa	**6**					✕	✕	✕	✕	
70	Archimedes	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	
71	Gades verbündet sich mit Rom	**6**						✕	✕		
72	Der Heilige Bund	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	
73	Idubeda rebelliert	**7**						✕	✕	✕	
74	Harter Winter	**5**				✕	✕	✕			
75	Sizilianische Verbündete desertieren	**1**	✕	✕	✕	✕	✕				
76	Triumph	**5**				✕	✕	✕	✕	✕	
77	Verängstigte Elefanten	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕		Nutzt diese Karte, um die Karte *Verängstigte Elefanten* des Basisstrategiekartenstapels zu ersetzen.
78	Kriegsbeute	**4**			✕	✕	✕	✕	✕		Ein Ansporn Befestigte Städte zu erobern. Historisch besonders relevant für Gefechte in Iberia. Besonders stark in Kombination mit den Karten, die die Kontrolle von Capua oder Syracusae verändern.
79	Punische Treue	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	Der Karthager darf ein unerwünschtes Ereignis abwenden, dafür gibt er die Initiative am Ende der Runde an den Römer ab.
80	Diktator	**3**		✕	✕	✕					In Zeiten der Not eine Atempause für den Römer. Kann einen Mangel an Einheiten mindern.
81	Sizilianische Rekruten	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕		
82	Keltische Söldner	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕		Empfehlung: Am Besten zusammen mit *Aufstand in Baetica* als optionale Karten ins Spiel nehmen.
83	Imperium: Sicilia & Africa	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	
84	Gutes Omen	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	
85	Numidische Söldner	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	Die numidischen Prinzen Syphax und Massinisa kämpften auf beiden Seiten.
86	Überraschender Überfall	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	
87	Aufstand	**2**	✕	✕	✕	✕	✕	✕			Erlaubt überraschende Aufstände in GALLIA CISALPINA und **Iberia**.
88	Hinterhalt	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	
89	Sizilianisches Getreide	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕			Erlaubt die Bedeutung von Sizilien zu verstehen.
90	Flamen Martialis	**1**	✕	✕	✕	✕	✕	✕			
91	Zitadelle	**4**			✕	✕	✕	✕	✕	✕	

FEUERLAND

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

www.feuerland-spiele.de facebook.com/feuerlandspiele