

HANNIBAL

ÁTSZERKESZTETT SZABÁLY

(A fordítás a 2007-es angol kiadás szabálya alapján történt. A szabályból semmi sem maradt ki, de önkényesen átszerkesztettem, mert számomra így áttekinthetőbb... A kártyákra és tartományokra eredeti angol nevükön hivatkozom. A fordítással kapcsolatos észrevételeket a balijan2@freemail.hu címre várom. Köszönöm a próbajátékot valgaknak, nélküle nem jött volna létre ez a szabály!)

1. BEVEZETÉS

A Hannibal:Roma vs. Carthago egy kétszemélyes játék, mely a 2. pun háborút dolgozza fel. Az egyik játékos a rómaiakkal van, a másik a karthagóiakkal.

2. A JÁTÉK RÉSZEI

1 db 22" x 32" térkép 10 darabból

3 ív kinyomó, melyek az alábbiakat tartalmazzák:

86 Politikai ellenőrzés jelző (HATSZÖG): A hatszög alakú jelzőket, melyek egyik oldala Rómát, másik pedig Karthagót jelöli, annak jelzésére használjuk, hogy az adott helyet épp melyik fél tartja ellenőrzése alatt. A későbbiekben a Politikai ellenőrzés jelzőkre csak **PC**-ként hivatkozok (az angol szabálynak megfelelően: PC=POLITICAL CONTROL MAKER).

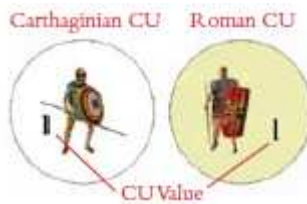
13 Városjelölő (fallal körülvevett városok) (NÉGYZET)

8 Törzs jelző (3 karthagói és 5 semleges) (HATSZÖG)

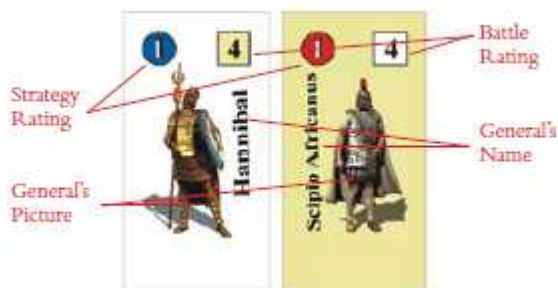
A négyzet alakú Fallal körülvevett városok és a hatszög alakú törzs jelzők minden szempontból hasonlóak a PC-khez, kivéve, hogy mindkettőt nehezebb átfordítani ill. eltávolítani, ezen kívül a Fallal körülvevett városoknak további jellemzői vannak, lásd a megfelelő részeknél.



66 Harci egység (35 római és 41 karthagói)(KÖR): A kerek jelzők, melyeken egy római vagy karthagói egység, illetve elefánt képe szerepelhet, a rajtuk lévő számnak megfelelő számú egységet jelképeznek. A későbbiekben a Harci egységekre csak **CU**-ként hivatkozok (az angol szabálynak megfelelően: CU=COMBAT UNIT). A különböző értékű CU-k bármikor a játék folyamán szabadon válthatók. Az elefántok és ostromfelszerelés kivételével a készlet nem korlátos, szükség esetén helyettesíthető mással.



14 Hadvezér (TÉGLALAP): A négyzetes jelzők egy-egy hadvezért jelképeznek. Ezeket bele kell tenni a műanyag talpakba. A hadvezérek bal felső sarkában lévő szám a **stratégiai érték**, a jobb felső sarokban lévő szám pedig a **harci érték**. (Megj.: A stratégiai érték egyedül a stratégiai kártyák kijátszásánál fontos (lásd 5.2), minél kisebb egy hadvezér stratégiai értéke, annál több kártya alkalmas a hadvezér utasítására. Minden más szempontból (kihátrálás, üldözés, közbeavatkozás, csatakárták száma, elefánt roham, ellentámadás, visszavonás) a harci érték számít. Az elefánt rohamnál az ellenfél harci értékére kell dobni, minden más esetben a saját harci érték a mérvadó.)



8 Hadvezér token (KÖR): Csak a római hadvezérekhez tartozik ilyen.

5 Ostrom/leigázás jelző (NÉGYZET)



1 Proconsul jelző (KÖR)



1 Ostromfelszerelés jelző (KÖR)

1 Forduló jelző (TÉGLALAP): A táblán lévő forduló jelölő sávon jelöljük vele, hogy melyik fordulónál járunk.



64 Stratégiai kártya

48 Csata kártya (A későbbiekben a Csata kártyákra csak **BC**-ként hivatkozok (az angol szabálynak megfelelően: BC=BATTLE CARD))

14 Műanyag talp

2 6 oldalú dobókocka

1 Szabálykönyv

1 Segédlet

3. KIFEJEZÉSEK

- **AFRIKA:** West és East Numídia + Carthagina + Carthage (4 tartomány)
- **HISPÁNIA:** Baetica + Celtiberia + Orospeđa + Idubeda (4 tartomány)
- **ITÁLIA:** Gallia Cisalpina + Etruria + Apulia + Latium + Campania + Lucania + Samnium (7 tartomány)
- **TARTOMÁNYOK:** Összesen 22 tartomány van. Minden tartomány helyek egy csoportját foglalja magába, a tartományok határai vastag vonallal vannak jelölve. A fentiekén túl 3 további tartomány számít a győzelem szempontjából (Corsica & Sardinia + Sicilia + Syracuse), ez a 18 politikailag jelentős tartomány 1-1 politikai pontot ér annak a játékosnak, aki ellenőrzi. A maradék 4 tartomány (Gallia Transalpina, Massilia, Liguria és a Baleric szigetek) nem számít értékeléskor.
- **SEREG:** Egy sereg egy hadvezérből és tetszőleges számú baráti egységből áll, melyek ugyanazon a helyen vannak.
- **HADVEZÉR MEZŐ:** A táblán lévő négyzet alakú mezők, melyek alatt a hadvezérek speciális képességei szerepelnek. Csak a parancsnok hadvezérek (lásd 6) használhatják speciális képességeiket. A legtöbb speciális képesség magától értetődő (ezeket lásd a szabály végén), néhány pontosítás azonban szükséges:
 - HANNO: nem hagyhatja el Afrikát, de hajózhat egyik afrikai kikötőből egy másikba. Egy római PC eltávolítására vonatkozó speciális képességét csak akkor használhatja, ha nem vett részt a serege csatában. Egy vagy több lerohanás (lásd 7.1/5) után is tudja használni speciális képességeit.
 - FABIUS: nem hagyhatja el Itáliát, de hajózhat egyik Itáliai kikötőből egy másikba. Ha nincs legalább egy 5 CU-s kupac Itáliában, akkor Fabius más baráti CU-khoz is letehető Itáliában (nem muszáj a legnagyobb kupachoz). Ha nincs baráti CU Itáliában, akkor Fabiust Rómába kell tenni, akkor is, ha a város ostrom alatt áll.
 - MARCELLUS / SCIPIO AFRICANUS: képességük nem érvényes törzsek leigázása (lásd 12) esetén.
 - NERO: használhatja speciális képességét tengeri mozgásnál is, lehetővé téve seregének, hogy a tengeri mozgás előtt vagy után 3 helyet lépjen (bármilyen arányban megosztva). Vagy Nero kétszer is mozoghat tengeren egy fordulóban, mozgásonként 3-3 lépést megtéve. (Lásd 7)
 - GAIUS FLAMINIUS / LONGUS / PAULUS: képességük nem érvényes visszavonás (lásd 11) megelőzése esetén.
- **POLITIKAI ELLENŐRZÉS:** Egy játékos akkor ellenőrzi egy helyet, ha PC-je van ott. Egy játékos ellenőrzi egy tartományt, ha az ott lévő helyek többségét ellenőrzi (tehát nem elegendő pusztán többségben lenni a másik félhez képest!). A PC tulajdonosának ellenőrzése akkor is megmarad, ha egy ellenséges hadvezér és/vagy CU az adott helyen tartózkodik. A pontot érő tartományok ellenőrzéséhez ennyi helyet kell ellenőrizni (lásd ábra):

A PC-k jellemzői (az itt szereplő fogalmak többsége később nyer értelmet): nem állítják meg vagy lassítják mozgásukban az egységeket. Egy ellenséges PC-t tartalmazó, saját CU-t nem tartalmazó helyre

In Africa

Carthage 1
Carthagina 4
Eastern Numidia 3
Western Numidia 3

Others

Sicilia 3
Corsica / Sardinia 3
Syracuse 1

In Italy

Lucania 3
Gallia Cisalpina 3
Etruria 3
Latium 1
Samnium 3
Campania 2
Apulia 3

In Spain

Baetica 3
Celtiberia 3
Orospeđa 3
Idubeda 4

történő közbeavatkozás nehézséget jelent. Ellenséges PC-re történő kihátrálás nem lehetséges. Egy visszavonulást saját PC-t tartalmazó helyen kell befejezni. Egy ellenséges PC-n át visszavonuló sereg egy plusz CU-t veszít. Egy sereg nem vonható vissza ellenséges PC-t tartalmazó helyre. A forduló végén az ellenséges PC-n lévő CU-k téli veszteségként elvesznek.

- **Consul/Proconsul:** Római hadvezérek rangja. (Consul magasabb rangú (lásd 6).
- **CONSULI SEREG:** Egy vagy két Consul tartalmazó római sereg. A római játékos önként nem hajthat végre olyan akciót, amelynek következtében a consuli sereg kevesebb, mint 5 CU-ra olvad. Ez azt jelenti, hogy egy consuli sereg csak akkor hagyhat hátra CU-t, ha legalább 5 CU-t magával visz. Ha mindkét consul egy seregben van, akkor a sereg nem választható ketté, amíg nem tartalmaz legalább 10 CU-t. Nem jár büntetéssel, ha a consuli sereg 5 CU alá csökken veszteség, csata vagy visszavonulás miatt; de ha ez bekövetkezik, nem tehető le és nem hagyható hátra CU egészen addig, amíg a sereg újra nem tartalmaz 5-nél több CU-t.
- **Veszteség táblázat (Attrition table):** Ha egy sereg téli veszteséget szenved (lásd 5.4), illetve hágón halad át (lásd 7), akkor a veszteség táblázat alapján kell a veszteségeket kiszámolni. A veszteség egy kockadobást követően leolvasható a táblázatból: a sereg méretétől és a dobástól függ. A 6. és 7. sorokban szereplő „e” betű azt jelenti, hogy azokban az esetekben az egyik elvesztett egységnek elefántnak kell lenni, ha ez lehetséges! A csatavesztéget is ennek a táblázatnak az alapján számoljuk a csaták végén (lásd 9), de ott a csatakörök száma, és nem pedig a sereg mérete számít. Bizonyos eseményeknél is szükség van a veszteség táblázatra (pl. Hostile Tribe, Mercenaries Desert, Epidemic, Storm and Sea, Pestilence). FONTOS: Ha egy Hostile Tribe eseménnyel támad valaki, akkor a seregméret nem számít. Azt az oszlopot kell használni a táblázatban, ahol jelölve van a „Hostile Tribe”.

4. KEZDŐ FELÁLLÁS

A forduló jelzőt a forduló sáv 1. mezőjére kell tenni (218. B.C).

4.1. RÓMAI KEZDŐ FELÁLLÁS

- 8 CU és Publius Cornelius Scipio Consul Rómába kerül (Latium tartomány)
- 8 CU és Tiberius Longus Consul Agrigentumba kerül (Sicilia tartomány)
- A térkép pirossal jelzett helyeire római PC-k kerülnek. Hatszög alakú PC-k a hatszög alakú helyekre, a Fallal körülvett városok a megfelelő nevű négyzet alakú helyekre.
- A többi hét római hadvezért félre kell tenni. A játék későbbi szakaszában, erősítésként fognak játékba kerülni. A 8 kör alakú hadvezér tokent egy zsákba kell tenni, hogy véletlenszerűen tudjunk közülük húzni.

4.2. KARTHAGÓI KEZDŐ FELÁLLÁS

- 4 CU és Hanno kerül Carthage-ra.
- 10 CU (melyek közül 2 elefánt) és Hannibál kerül Saguntumra. Mago és H. Gisgo Hannibál hadvezér mezőjére kerül.
- 2 CU és Hasdrubal New Carthage-re kerül.
- A térkép kézzel jelzett helyeire karthagói PC-k kerülnek. Hatszög alakú PC-k a hatszög alakú helyekre, a Fallal körülvett városok a megfelelő nevű négyzet alakú helyekre.

4.3. TÖRZSEK FELÁLLÍTÁSA

A nyolc hatszög alakú törzs jelzőt a színüknek megfelelő hatszög alakú helyekre tegyétek!

4.4. STRATÉGIAI ÉS CSATA KÁRTYÁK

Külön-külön keverjétek meg a 48 csata kártyát és a 64 stratégiai kártyát és a két paklit tegyétek a tábla mellé!

5. A JÁTÉK MENETE

A játék fordulókra oszlik, minden forduló az alábbiak szerint épül fel:

5.1. Erősítés fázis (az 1. Fordulóban ki kell hagyni).

1. Karthagói erősítés

- 1 CU kerül Carthage-ba vagy bármely karthagói hadvezérhez Afrikába.
- Ha New Carthage baráti ellenőrzés alatt áll, akkor 1 CU kerül New Carthage-re vagy bármely karthagói hadvezérhez Hispániába.
- Ha Baetica tartomány baráti ellenőrzés alatt áll, akkor 1 CU kerül New Carthage-re vagy bármely karthagói hadvezérhez Hispániába. *(Ez a gyári segédletben hibásan szerepel!)*
- 1 CU Carthage-ba, New Carthage-ba, vagy bármely karthagói hadvezérhez.

2. Ha a **karthagói játékosnak van levett hadvezére, felteheti őket** bármelyik karthagói CU-hoz (amelyek jelenleg nincsenek ostrom alatt).

3. **Római erősítés:** 5 CU Rómába vagy bármely római hadvezérhez. Az 5 CU-ból 3 CU legalább Italia tartományra kerüljön. A CU-k egy helyre is letehetőek, de megoszthatók több hely közt. Ha nincs egy legalább 5 CU-t tartalmazó kupac, akkor a római játékos, ha lehetséges, az utánpótlásból egészítsen ki egy kupacot 5 CU-ra (mert a Consulok miatt ez fontos!) Ha ez a 6. forduló, akkor a római játékos megkapja Scipio Africanust, plusz 5 további CU-t.

(Megkötések az erősítéssel kapcsolatban: ostrom alatt álló fallal körülvett városba nem kerülhet erősítés. Egy CU nélkül álló ellenséges hadvezér nem korlátozza az erősítés felhelyezését, a helyére tett erősítés hatására eltávolításra kerül. Ha Róma ostrom alatt áll és minden római hadvezér Rómában van, akkor a római játékos egyáltalán nem kaphat erősítést, hacsak nem Scipio Africanus hozza az erősítést. Ugyanez fordítva is igaz: ha New Carthage ostrom alatt áll és minden Hispániai karthagói hadvezér a városon belül van, a karthagói játékos nem jut hozzá a Hispániában szerezhető 2 CU erősítéséhez.)

4. **A római játékos proconsult választHAT, eltávolítja régi consuljait** (kivéve Scipio Africanust), és véletlenszerűen **választ 2 új consul:** a proconsul kiválasztása nem kötelező, de ajánlott, mivel így egy extra hadvezére lehet játékban. Az újonnan húzott 2 consul kikerülhet akár újra az éppen eltávolított consulok közül is! A játék kezdetén fenn lévő hadvezérek is consulok!

A consulok együtt és külön is lehelyezhetőek, de csak olyan helyre, ahol legalább 5 római CU van! Ha csak egy ilyen hely van, akkor mindkét consul egy helyre kerül.) Ha a Consul a Proconsullal egy helyre kerül, akkor a Proconsul alárendeltté válik. Római consulok az ostromlott

Rómába is tehető (szemben a CU-kkal), ha más helyre nem lehet őket letenni.

A proconsul a jelenlegi seregével marad. Egyszerre csak egy proconsul lehet, egészen Scipio Africanusig. Minden erősítés fázis során a fenn lévő consulok egyike kinevezhető az épp aktuális proconsul helyére (vagy a helyén is hagyható a proconsul). Annak jelölésére, hogy melyik hadvezér a proconsul, az adott hadvezőr mezőjébe kell tenni a proconsul jelzőt:



Scipio Africanus: a 6. fordulóban kerül játékba 2. proconsulként. A szokásos erősítés mellett 5 további CU-t is hoz magával. Scipiot és az 5 CU-t egy helyre kell letenni, bármelyik olyan Itálián belüli helyre vagy Hispániai kikötőhelyre, amely baráti PC, és nem tartalmaz ellenséges CU-t. Scipio a normál római erősítés után, és a két új consul választása előtt kerül játékba. Fallal körülvett városba nem helyezhető. Ha nincs megfelelő hely számára, akkor Scipio és serege egyáltalán nem kerül játékba. Scipio állandó proconsul, lehetővé téve, hogy a római játékosnak akár 2 proconsulja is legyen.

- 5.2. Stratégiai kártyák osztása:** mindkét játékosnak a forduló jelölő sávnak megfelelő számú kártyát kell osztani (1-3. forduló: **7**, 4-6. forduló: **8**, 7-9. forduló: **9** kártya)

Stratégiai Kártyák:



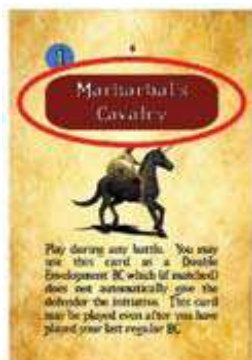
Minden stratégiai kártya bal felső sarkában szereplő 1 és 3 közötti számot **Műveleti számnak** nevezzük, a későbbiekben csak **OP**-ként hivatkozok rá (az angol szabálynak megfelelően: OP = OPERATION). Ezen kívül minden kártyán szerepel egy esemény. Kijátszáskor vagy a kártyák OP-ja használható, vagy kijátszható a kártyán lévő esemény (ilyenkor az OP nem használható). Aki egyiket sem akarja használni, el is dobhatja a kártyát (képpel felfelé, hogy az ellenfél láthassa). A kártya jobb felső sarkában szereplő hajó szimbólum (3 OP-jú, és Campaign kártyákon) azt jelzi, hogy a kártya használható tengeri mozgásra.

A. Egy kártyán szereplő OP az alábbiak közül az egyikre használható fel:

- Azoknak a hadvezéreknek a mozgatása (CU-kkal vagy azok nélkül), amelyek stratégiai értéke kisebb vagy egyenlő az OP-vel. (pl. OP2-vel 1-es és 2-es stratégiai értékű hadvezérek mozgathatók)
- Az OP-vel megegyező számú PC elhelyezése a térképen. Egy PC bárhova tehető, ahol nincs ellenséges PC vagy CU. (Egy OP-be kerül az is, ha egy lent lévő ellenséges PC-t átfordítottok. Ennek feltétele, hogy a PC-n legyen egy saját CU.)
- Egységek felállítása: ez csak 3-as OP kártyával lehetséges. Egy 3-as kártya kijátszását követően 1 CU helyezhető el egy olyan hadvezérhez, amely egy baráti ellenőrzésű tartomány baráti ellenőrzésű helyén áll. Ostromlott fallal körülvett városba nem állítható fel egység. (lásd 12)

B. **Esemény felhasználása:** a stratégiai kártyákon lévő OP színekódja mutatja, hogy ki idézheti elő az adott eseményt. A piros háttérű OP esetén az eseményt csak a rómaiak játszhatják ki, kék háttér esetén pedig csak karthagóiak. Piros-kék háttérű OP esetén a kártya eseményét bármely játékos kijátszhatja.

FONTOS: Egy kártya OP-jét tekintet nélkül a színekódra bármely játékos felhasználhatja, csak esemény kijátszásakor számít a színekód!



A szokásostól eltérően működnek a **COUNTER esemény kártyák**, melyek címe barna háttérben fehér betűvel szerepel és (soron kívül) játék vagy csata közben játszhatók ki.

Egy COUNTER esemény kártya kijátszása nem számít bele a normál játékba, ettől még ki kell játszani a soron következő stratégiai kártyákat, amikor sorra kerültek (ha van). Ez egyben azt is jelentheti, hogy egy COUNTER esemény kártyát kijátszva később esetleg semmit sem tudtok majd tenni a stratégiai fázis további

részében (nem lesz mit kijátszani).

Fontos, hogy a két „Hostile Tribes” esemény kártya (#7 és #8) COUNTER eseményként is használható és a saját fordulótokban is játszható, ha az ellenfeletek Liguriában vagy Gallia Transalpiniában van serege.

Ha egy „REMOVED IF PLAYED” esemény kijátszásra kerül, akkor a kártyát el kell távolítani a stratégiai pakliból, mert egy játékban csak egyszer történhet meg. (De ha csak a kártya OP-jét használjátok fel és az esemény nem történik meg, akkor nem kerül ki a játékból a kártya!) Eseményként való kijátszásuk után tartsátok ezeket a kártyákat külön a dobópaklitól, hogy ne legyenek visszakeverve. Van egy olyan esemény, amely akkor kerül eltávolításra, ha kétszer megtörtént: „Philip of Macedonia”. Az esemény második kijátszása lényegében törli az első kijátszás hatását és ezáltal a játék további részében nincs hatása.

ÚJRAKEVERÉS: Ha a következő fordulóban történő osztáskor nincs annyi stratégiai kártya, hogy mindkét játékosnak ki tudjátok osztani a szükséges számú lapot, akkor a teljes stratégiai paklit meg kell keverni (kivéve azokat a kártyákat, amelyek végleg kikerültek a játékból), még mielőtt egyetlen kártyát is osztanátok. A paklit akkor is újra kell keverni, ha a „Truce” kártya kijátszásra vagy eldobásra kerül (nem számít, hogy az eseményt használtátok-e vagy nem). Ez esetben a paklit a forduló végén kell megkeverni.

5.3. Stratégiai fázis: A játékosok felváltva stratégiai kártyákat játszanak ki egészen addig, míg mindkettőjük kezéből el nem fogynak a kártyák. Normál esetben a karthagói játékos dönti el, ki kezdjen az adott fordulóban, de előbb meg kell kérdeznie a római játékos, hogy használ-e kártyát a kezdés érdekében. Ha a római játékosnak van egy Major vagy Minor Campaign kártyája, és azt kijátssza (OP-t vagy eseményt használva), akkor ő kezd. Különben a karthagói dönt a kezdésről.

Ha az egyik játékosnak elfogyott az összes kártyája a kezéből, a másinak pedig több kártyája maradt, akkor azok mindegyikét sorban kijátszhatja.

- 5.4. Téli veszteség fázis:** Ilyenkor minden CU (Hadvezérrel vagy anélkül) ami ellenséges PC-t vagy nem baráti törzset tartalmazó helyen van, veszteséget szenved el. Fontos, hogy egy város ellen ostromot folytató játékosnak tudatában kell lennie, hogy a CU-i egy ellenséges PC-t tartalmazó helyen vannak, és ha a forduló végén is ott lesznek, akkor téli veszteséget fognak elszenvedni! A veszteség meghatározására lásd a táblán lévő veszteség táblázatot (Attrition Table), melyből leolvasható a sereg méretétől és a dobástól függő veszteség! Hadvezéreket nem érint a veszteség, még akkor sem, ha az utolsó vele lévő CU is elveszik!
- 5.5. Politikailag izolált részek eltávolítása:** mindkét játékos (rómaival kezdve) eltávolítja az összes fal nélküli, nem törzsi PC-jét, melyek izoláltak. Izoláltak számít egy PC, ha a játékos nem tud egy olyan utat mutatni, ami a PC-ből egy baráti CU-hoz vagy baráti ellenőrzés alatt álló fallal körülvett városhoz/ törzshöz/kikötőhöz vezet. Egy ostrom alatt álló város is biztosít ellátást más PC-k számára. Viszont a PC-eket összekötő út nem vezethet hágón, ellenséges PC-t vagy ellenséges törzset tartalmazó helyen át, hacsak nem tartalmaz a hely baráti CU-t. Az út átvezethet ellenséges CU-kat tartalmazó helyen, ha a hely baráti PC-t is tartalmaz.



Pl. A és B római PC-k izoláltak, mert a hegyen át nem vezet út, illetve mert ellenséges PC-khez vagy törzsekhez csatlakoznak. A C római PC nem izolált, mert vezet út baráti CU-hoz (E). Minden karthagói PC-től vezet út baráti kikötőhöz. A Római CU nincs hatással az E-n lévő karthagói PC-re.

- 5.6. Győzelem ellenőrzése:** mindkét játékos meghatározza politikai pontjait: összeszámolja az általa ellenőrzött azon tartományokat, melyek politikai pontot érnek (lásd 3). Ha egyik játékosnak több politikai pontja van, mint a másinak, a kevesebb pontú játékos a politikai pontszámbeli különbségnek megfelelő számú (fal nélküli, nem törzsi) PC-t veszít.

Pl. ha a római játékosnak 9 politikai pontja van, a karthagóinak 7, akkor a karthagói játékosnak el kell távolítania 2 PC-jét a térképről.

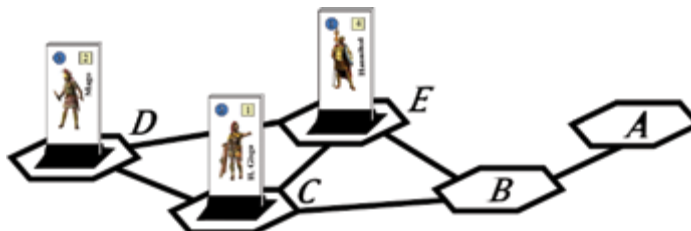
Ha egy játékos **nem tud** a politikai következményeknek eleget tenni (**elég PC-t levenni**), **békét kér**, ezáltal **elveszti a játékot**. (A béke kérés másik lehetséges esete az egyes csaták végén lehetséges, lásd 10)

Az a játékos, akinek több politikai pontja van az utolsó forduló győzelmi ellenőrzés fázisában, megnyeri a játékot. Döntetlen esetén a karthagói játékos nyer.

- 5.7. Forduló vége: Újabb forduló kezdődik mindaddig, míg minden fordulót le nem játszanak, vagy Azonnali halállal nem végződik a játék. **Azonnali halál:**
- a római játékos nyer azonnali halállal, ha ellenőrzi **Carthage**-t.
 - A karthagói játékos nyer azonnali halállal, ha ellenőrzi **Rómát**, vagy
 - **Latium kivételével egész Itáliát** ellenőrzi egy győzelem ellenőrzés fázis során.
 - Ezen kívül, ha valamelyik játékos békét kér (lásd 5.6, ill. 10), akkor a másik azonnal nyer.

6. ALÁ-FÖLÉRENDELTSÉG, RANGOK

Nincs korlátozva, hogy egy helyen mennyi CU lehet. Sőt több hadvezér is lehet egy helyen, de közülük csak egy lehet a parancsnok. Minden más az adott helyen lévő hadvezér neki lesz alárendelve. A parancsnok hadvezért a térképre kell tenni, a neki alárendelt többi hadvezért pedig a parancsnok hadvezér mezőjére. *Pl. a játék elején Mago (Megj.:itt szabályban hibásan Hanno szerepel) és M. Gisgo a játék elején Hannibal alárendeltje.* Amikor a parancsnok hadvezér lép, az alárendelt hadvezérei is vele mehetnek. Egy a parancsnok hadvezér mezőjén lévő alárendelt hadvezér semmilyen módon nem hat a parancsnokra. Alárendeltként nem tudja használni speciális képességeit sem (ezeket a képességeket lásd 3). *Pl. Hannibál Gisgoval és Magoval mint alárendeltjeivel A-ból indul, és B,C,D-n át E-be megy. A karthagói játékos (CU-kkal együtt) letette C-ben ill. D-ben Gisgot és Magot.* (Részleteket lásd 7.)



Normál esetben a tulajdonos játékos dönti el hogy melyik hadvezére lesz a parancsnok, és melyik az alárendelt, és a sereg cselekedete előtt szabadon változtathat ezen. De ha egy hadvezér magasabb rangú a többinél, mindenképp neki kell a parancsnoknak lenni. Hannibál magasabb rangú minden más karthagói hadvezérnél. A Consul magasabb rangú a proconsulnál. Ha 2 Consul van ugyanazon a helyen, szükség lehet **parancsváltó kockadobásra**, aminek a lényege a következő: ha nincs csata, akkor nem kell kockadobás, a római játékos dönti el, melyik Consul legyen a parancsnok. Ha csata van, és a római fél a támadó, akkor a karthagói játékos dönt HET úgy, hogy kéri a parancsváltó kockadobást. Ha a 2 Consul tartalmazó római sereg a védekező fél, akkor kötelező a parancsváltó kockadobás. Ilyenkor 1 kockával kell dobni még a csata kártyák (BC-k) kiosztása előtt. Ha az eredmény 1-3, akkor marad a parancsnok, ha 4-6, akkor az addig alárendelt Consul lesz az új parancsnok.

Ha egy Proconsul egy Consullal azonos helyen fejezi be mozgását, automatikusan a Consul alárendeltjévé válik. De a Proconsul által vezetett sereg át is mehet egy Consuli sereget tartalmazó helyen: ha a Consuli sereg 5-nél több CU-t tartalmaz, akkor minden feltétel nélkül, ha viszont a Consuli sereg 5-nél kevesebb CU-t

tartalmaz, akkor a Proconsuli seregből ott kell hagyni annyi CU-t, hogy a consuli seregben legalább 5 CU legyen, vagy be kell fejezni a mozgást. Az a Proconsul pedig, aki egy Consuli seregben kezdi a fordulót, aktiválható és elküldhető legfeljebb 10 CU-val, hátrahagyva a Consuli sereghez szükséges számú CU-t (5 vagy 10 a Consulok számtól függően).

7. MOZGÁS

A hadvezérek mozoghatnak CU-kkal és CU-k nélkül is, de csak akkor, ha kijátszásra kerül egy őket erre feljogosító stratégiai kártya. CU-k viszont csak hadvezérekkel együtt mozoghatnak. Egy hadvezért és a vele lévő CU-kat együttesen „sereg”nek hívjuk. Egy stratégiai kártyával csak egy sereg mozgatható, kivéve a „Campaign Card”-okat. Akár ugyanaz a sereg is mozgatható minden egyes stratégiai kártyával.

Egy **Campaign Card** kijátszásával egynél több sereg is mozgatható, az alábbiak betartásával: Minden parancsnok hadvezérnek be kell fejeznie mozgását és csatáit, mielőtt a többi hadvezér lépne. Egy Campaign során egy hadvezér által mozgatott CU vagy neki alárendelt hadvezér ugyanezen Campaign alatt más hadvezér által is mozgatható egészen addig, amíg a CU vagy Hadvezér lépésszáma el nem éri a 4-et. (Kivétel Nero, aki a parancsnoksága alatt álló sereggel egy Campaign alatt 6-ot léphet! lásd 3)

DE: Miután egy sereg részt vesz egy csatában (lásd 9), ostromban/leigázásban (lásd 12), vagy egy helyet visszavonul a közbeavatkozás (lásd 7.1/3/4) elkerülése érdekében, vagy elhibázza üldözési kockadobását (lásd 7.1/3/3), minden CU és hadvezér a seregben úgy tekintendő, mintha elköltötte volna összes mozgási képességét, és már nem mozoghat a Campaign során más hadvezérrel. Egy Campaign során egy (nem alárendelt?!) hadvezér nem mozgatható többször. Egy Campaign kártya nem használható többször ugyanannak a városnak az ostromára ill. ugyanannak a törzsnek a leigázására, de használható a védő elleni csatára, majd még egyszer használva ugyanazon a helyen lehet használni ostromra ill. leigázásra, azonban csak úgy, ha minden akciót különböző tábornokkal hajtotok végre!

Egy hadvezér max. 4 helyet léphet (kivétel a „Force March” stratégiai kártya, mert azzal 6 helyet), és max. 10 CU-t vihet magával. A hadvezér által elfoglalt helyről bármely szomszédos (vonallal kapcsolódó) helyre lehet lépni, majd onnan tovább szintén szomszédosra, stb. Amikor egy hadvezérrel léptek, útközben szabadon letehettek és felvehettek CU-kat, de sosem lehet 10-nél több CU a hadvezérrel. Sőt, lépés közben a **hadvezér felvehet más hadvezéreket** is, és aztán mehet tovább. A felvett hadvezérek automatikusan a mozgásban lévő hadvezér alárendeltjei lesznek. Fontos, hogy magasabb rangú hadvezér nem vehető fel, de be lehet fejezni a lépést olyan helyen, amelyen magasabb rangú hadvezér áll, ilyenkor a mozgást befejező hadvezér automatikusan alárendeltje lesz a magasabb rangúnak. Ha pedig a lépést olyan helyen fejezi be a hadvezér, ahol vele azonos rangú hadvezér áll, akkor a mozgást befejező hadvezér lesz a parancsnok, a másik pedig az alárendelt.

Egy mozgó seregből bármikor **le is tehető alárendelt hadvezér** (CU-kkal vagy azok nélkül). Ezen kívül a parancsnok hadvezér mezőjéről **elmozgatható (~kiválthat) alárendelt hadvezér** az öt ellenőrző játékos döntésének megfelelő számú CU-val együtt (Consoli sereg esetén legalább 5 CU-nak maradnia kell a parancsnokkal!). Ilyenkor az alárendelt, seregből kiváló hadvezért le kell tenni a térképre, és a parancsnok hadvezér által elfoglalt helyet kell az ő kiinduló helyének tekinteni. Ennek

az új seregnek a kivált hadvezér lesz a parancsnoka, aki más alárendelt hadvezéreket is hozhat magával, ha azok nem állnak felette rangban. Ha egy alárendelt hadvezér kiválik, az hadvezér mozgásnak számít, vagyis a kiváláskor a parancsnok hadvezér nem léphet!

Ha egy ellenséges sereg lép egy hadvezérrel azonos helyre, és a hadvezért nem kíséri egy baráti CU sem, akkor a **hadvezér eltávolításra** kerül. Ugyanígy el kell távolítani egy hadvezért, ha a visszavonulási vagy tengeri veszteségek (lásd visszavonulási ill. tengeri csata táblázat, lásd 8, 10) miatt fogynak el mellőle a CU-k. Viszont nem kell eltávolítani a hadvezért akkor, ha a „Storm at Sea” esemény (#60), csata veszteség (lásd 9.1), vagy veszteség táblázat alapján számolt veszteség miatt fogynak el mellőle a CU-k. Fontos, hogy ha Scipio Africanus eltávolításra kerül, akkor végleg kikerül a játékból. Ha pedig Hannibal kerül eltávolításra, akkor kikerül a játékból, és még 5 tetszőleges saját PC-t is le kell vennie a karthagói játékosnak a tábláról, azokon a PC-ken felül, amelyek a Hannibál halálát eredményező csata miatt kerültek levételre (csatát lásd 9). Ettől a két esettől eltekintve az eltávolított hadvezérek lekerülnek a térképről és a következő erősítés fázisban visszakerül(het)nek a játékba.

Hágón (Alpok vagy nem Alpok) vagy **tengerszoroson** át történő mozgásnak dupla mozgásköltsége van (olyan, mintha két helyet lépne a hadvezér). Ezen kívül ha egy sereg hágón halad át, dobni kell **veszteségre** azonnal az átkelés után. Ha nem Alpok hágón kelt át a sereg, akkor a kockadobást -2-vel módosítani kell (*Megj.: a térképen -1-es módosító szerepel!*), Alpok hágó esetén nem kell módosítani. (Lásd a táblán lévő veszteség táblázatot, melyből leolvasható a sereg méretétől és a dobástól függő veszteség! Hadvezéreket nem érint a veszteség, még akkor sem, ha az utolsó vele lévő CU is elveszik!)

A Massena-i tengerszorost csak az használhatja szárazföldi úton, aki Massena-t és Rhegiumot is ellenőrzi. De tengeri úton mindkét játékos használhatja a szorost! A Sardinia-i szorost pedig ellenőrzésre való tekintet nélkül használhatja mindkét játékos (szárazföldi úton is!).

7.1. A mozgás módja:

1. Ki kell jelölni a hadvezért, amellyel lépni akartok. Ha 2 vagy több hadvezér van egy seregben, eldönthetitek, melyik lesz a parancsnok (megkötéseket lásd 6). Majd max. 10 CU-t és tetszőleges számú alárendelt hadvezért kijelölhettek a parancsnok kíséretének.
2. Játsszatok ki egy stratégiai kártyát, ami aktiválni tudja a parancsnok hadvezért (lásd 5.2/A)
3. Mozgassátok a sereget. Minden egyes újabb helyre való belépéskor a másik (nem aktív) félnek lehetősége van reagálni! A Reakció fázis a következőképp épül fel:
 1. Ha a hely fallal körülvett várost tartalmaz, akkor a várost úgy kell tekinteni, mint az adott helyen belüli önálló helyet. A hadvezérek és CU-k a városon belül és kívül is lehetnek. A városon belül korlátozott számú CU fér el: Romában és Carthage-ban 5 CU, minden más városban 2 CU. A nem aktív játékos eldönti, hogy a CU-i a városon belül vagy kívül vannak-e, és ennek megfelelően a városjelölő alá

(=bent) vagy fölé(=kint) teszi őket. A városban lévő hadvezérek a városjelölő mellé helyezhetők. A városon kívül maradt CU-k megállítják az ellenfél mozgását, a városon belüli CU-k nem. A következő helyzetekben mozgathatjátok a CU-kat és hadvezéreket a városon belülről kívültre (és fordítva): Az AKTÍV JÁTÉKOS a saját fordulójában a normál mozgása alatt. A városba mozgás rendszerint a mozgó sereg utolsó cselekedete. A NEM AKTÍV JÁTÉKOS pedig akkor, ha egy ellenséges sereg ostrom alatt nem álló várost tartalmazó helyre lép, ahol a nem aktív játékosnak CU-i és hadvezérei vannak. Minden egyes alkalommal változtathat, ha az ellenség az adott helyre lép.

2. A nem aktív játékos bejelenti esetleges kihátrálási (lásd 7.1/3/3) szándékát és az összes közbeavatkozási (lásd 7.1/3/4) szándékát. Mindet még azelőtt kell bejelentenie, hogy akár egyet is végrehajtott volna és miután bejelentette őket, mindet meg kell kísérelnie végrehajtania.
3. Ha egy **kihátrálási** szándék lett bejelentve (erre akkor van lehetőség, ha az aktív játékos olyan mezőre lép, ahol a nem aktív játékosnak serege, vagy CU nélküli hadvezérei vannak), a nem aktív játékos dob egy kockával, és ha sikeres a dobás, seregével (vagy CU nélküli hadvezéréivel) elmegy egy szomszédos helyre. Sikeresnek akkor tekinthető a dobás, ha a játékos parancsnok hadvezérének harci értékénél nem nagyobb. Ha a dobás sikertelen, akkor a nem aktív játékos serege a helyén marad, és a csatában eggyel kevesebb BC-t kap, jelezve a sikertelen kihátrálás okozta morál veszteséget. Ha CU nélküli hadvezéreknek nem sikerül a kihátrálás, akkor ők lekerülnek a tábláról.
 - Legfeljebb 10 CU hátrálhat ki!
 - Azok a CU-k és hadvezérek, amelyek sikertelenül kísérelnek meg közbeavatkozni, nem próbálhatnak meg ugyanazzal a sereggel szemben ugyanabban a körben kihátrálni (Viszont más sereggel szemben igen!).
 - Egy csata elől kihátráló hadvezér vagy sereg hátrahagyhat CU-kat és hadvezéreket (consuli sereg esetén figyelve az 5 CU-s limitre!)
 - Nem lehet hátrálni hágón vagy tengersizoron át!
 - Nem lehet olyan helyre hátrálni, ahol ellenséges CU vagy PC van.
 - Nem lehet olyan helyre hátrálni, ahonnan az ellenség érkezett.
 - Nem lehet nem baráti törzssel egy helyre hátrálni.
 - Meg lehet próbálni a kihátrálást egy alárendelt hadvezérrel is, ilyen esetben a hátrahagyott parancsnok hadvezérrel kell hagyni legalább 1 CU-t (consuli sereg esetén legalább 5 CU-t). De reakció fázisonként csak egy kihátrálást lehet megpróbálni, nem lehet megkísérelni egymás után több hadvezérrel is a kihátrálást, mint ahogy egy kihátrálással nem lehet különböző helyekre hátrálni a hadvezérekkel.

- Fallal körülvelt várost tartalmazó helyen csak a városon kívüli sereg kísérelhet meg kihátrálást.

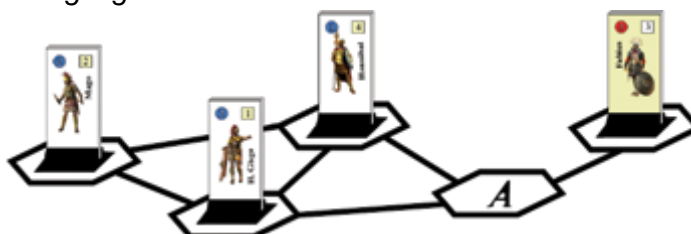
Sikeres kihátrálás után az aktív játékos folytathatja lépését: **üldözésbe** kezdhet, vagy más irányba is mehet. Ehhez dobni kell egy kockával. Sikeresnek akkor tekinthető a dobás, ha a játékos parancsnok hadvezérének harci értékénél nem nagyobb. Ha a dobás sikertelen, vagy a hadvezér már elérte a 4-es (vagy a Force March kártya esetén a 6-os) lépéskorlátot, a seregnek meg kell állnia.

Ha az aktív játékos serege sikeresen üldözi a korábban kihátráló sereget, akkor a nem aktív játékos újra megpróbálhat kihátrálni, majd az aktív játékos újra megpróbálhatja üldözőbe venni. Ez egészen addig folytatható, míg a nem aktív játékos sikertelenül kísérel meg kihátrálni, vagy az aktív játékos hadvezérének lépésszáma elfogy. Ha egy sereg sikertelen üldözést kísérel meg és mozgását városon vagy törzsön fejezi be, még elkezdhet egy ostromot ill. leigázást.

4. Ha **közbeavatkozási** szándékok lettek bejelentve, a nem aktív játékosnak mindet végre kell hajtania (tetszőleges sorrendben). Egy közbeavatkozó sereg nem léphet be egy városba, mivel a nem aktív CU-k csak 7.1/3/1 lépés során léphetnek be városba.

Közbeavatkozásra akkor van lehetőség, ha az aktív játékos serege vagy hadvezére a nem aktív játékos seregével szomszédos helyre lép akár szárazföldön, akár tengeren, úgy, hogy ott előtte nem álltak CU-i az aktív játékosnak. Egy sereg mindig közbeavatkozhat, ha ezek a feltételek teljesülnek, pl. ha egy ellenséges sereg megkerül egy sereget, akkor a megkerült sereg minden egyes szomszédos helyre megpróbálhat közbeavatkozni, ha az a hely nem tartalmazott már eleve ellenséges CU-t.

Pl. Ha Fabius az A mezőre lép, Hannibal és Gisgo is közbeavatkozhat. Ha Fabius elér Gisgo mezőjéig, akkor Gisgo nem tud közbeavatkozni (mivel nem szomszédos mezőn áll, hanem ugyanazon), de Hannibal és Mago igen.



- Nem lehet közbeavatkozni hágón vagy tengerszoroson át!
- Nem lehet közbeavatkozni kihátrálási kísérlet esetén (lásd 7.1/3/3), visszavonáskor (lásd 11), visszavonuláskor (lásd 10), és közbeavatkozáskor sem. Csak mozgás ellen használható.
- Egy helyről egy időben csak egy közbeavatkozás kísérelhető meg, függetlenül attól, hogy hány hadvezér van az adott helyen!
- Egy fallal körülvelt városon belül állomásozó sereg akkor tud közbeavatkozni egy szomszédos mezőre, ha a fallal körülvelt városon kívül nincs ellenséges CU. Másrészt, ha egy várost

tartalmazó helyre belépő sereg szárazföldi lépésébe avatkoztok közbe, az esetleges csata még azelőtt zajlik le, mielőtt a sereg beléphetne magába a városba. Ha tengeri úton lépett egy sereg a várost tartalmazó helyre, akkor a közbeavatkozást elszenvedő seregnek 4 lehetősége van: csata, városon belülré lépés (ha ez lehetséges), visszatérés a behajózási helyre vagy az utóbbi kettő megosztva. Egy hátráló sereg sosem hagyhat CU-t a városon kívül.

- A Lerohanás (lásd 7.1/5) csak a közbeavatkozás után következhet, vagyis egy közbeavatkozó sereg megakadályozhatja a lerohanást!

A közbeavatkozás menete: Meg kell határozni, hogy a közbeavatkozást melyik hadvezérrel és hány CU-val akarjátok végrehajtani, majd dobni kell a kockával (Fontos, hogy ha alárendelt hadvezér hajtja végre a közbeavatkozást, akkor a parancsnok hadvezérrel legalább 1 CU-t hátra kell hagyni, sőt Consul esetén 5 CU-t. A közbeavatkozás után az új seregben meg kell határozni a parancsnok személyét, ha több egyenrangú hadvezér is van a seregben. Egyébként a legmagasabb rangú személy a parancsnok.) Módosítani kell a dobás értékét +1-gyel, ha a közbeavatkozás ellenséges PC-re történik, ahol nincs saját CU. Sikeresnek akkor tekinthető a módosított dobás, ha a játékos parancsnok hadvezérének harci értékénél nem nagyobb. Ilyenkor a hadvezér és a kijelölt CU-k mindegyike az adott helyre mozog. Egy sikeres közbeavatkozás által kiváltott csatában a közbeavatkozó játékos 1 extra BC-t kap, ami a meglepetés hatását jelképezi. Akkor is legfeljebb 1 extra BC jár, ha 2 vagy több sereg avatkozik közbe! (Több sereg akkor avatkozhat egyszerre közbe, ha egy helyre belépő ellenséges sereggel több szomszédos mezőn is van sereg. Ilyenkor minden egyes közbeavatkozást előre be kell jelenteni, anélkül, hogy akár egyet is végrehajtanátok, és az ellenfélnek minden közbeavatkozást meg kell várnia, mielőtt eldönti, hogy hátrál-e vagy csatázik. Ha több közbeavatkozás is sikeres, akkor a sikeresen közbeavatkozó seregek a közbeavatkozás helyén egyesülnek egy hadvezér parancsnoksága alatt, és egyesült erővel néznek szembe az ellenséggel.) A csatában ilyenkor is az eredetileg aktív játékos játssza ki elsőként a BC-it, nem pedig a közbeavatkozó, nem aktív játékos.

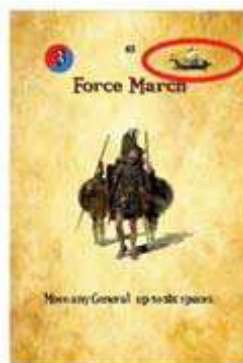
A közbeavatkozást elszenvedő seregnek sose muszáj csatáznia, visszaléphet a legutóbb elfoglalt helyére, és ezzel befejezheti lépését. Ha hágón keresztül kell hátrálnia, dobnia kell veszteségre. Ha pedig egy tengeri lépés után kell hátrálnia, akkor a induló kikötőbe kerül vissza. Karthagói tengeri lépést követően pedig a karthagói játékosnak dobnia kell a tengeri táblázat alapján. Ha az eredmény „Return”, akkor nem hátrálhat meg, hanem a kikötőben kell maradnia, és csatáznia. Ha a hátráló sereg egy ellenséges várost vagy törzset tartalmazó helyre lép, ott még indíthat egy ostromot vagy leigázást.

4. Ha a nem aktív játékos közbeavatkozási szándéka sikeres volt, az aktív seregnek lehetősége van visszalépni 1 helyet és befejezni lépését (vagy befejezni a mozgást, és vállalni a csatát). (lásd 7.1/3/4)
5. **Ellenség által elfoglalt terület:** Ha egy sereg olyan helyre lép, amely egy vagy több ellenséges CU-t tartalmaz, amelyek nem akarnak, vagy nem tudnak vagy sikertelenül próbálnak kihátrálni (lásd 7.1/3/3), akkor a seregnek meg kell állnia (kivéve a Lerohanás esetét, lásd a következő bekezdésben). Egy CU nélküli hadvezér nem léphet egy ellenséges CU-t tartalmazó helyre, ill. nem állhat meg egy egy sereg nélküli ellenséges hadvezérrel egy helyen (de átmehet a helyen). **Lerohanás:** Ha egy legalább 5 CU-t tartalmazó sereg olyan helyre lép, amelyen csak egy ellenséges CU van hadvezér nélkül, az ellenséges CU automatikusan megsemmisül, anélkül hogy veszteséget okozna a seregben. (Fontos: 10 CU-t tartalmazó sereg nem tud hasonlóan lerohanni 2 CU-t!). Ez nem tekinthető csatának, így nincs is szükség csatakártyák osztására (lásd 9). Az aktív játékos serege a normál módon folytathatja mozgását. Nincs korlátozva, hogy a sereg hányszor hajthatja végre ezt a „lerohanást” egy fordulón belül, csak a hadvezér lépésszáma jelent korlátot.
6. A 3-5 lépések addig ismétlődnek, amíg az aktív játékos be nem fejezi mozgását.
7. A sereg most a következők valamelyikét teheti: vagy ostrom/leigázás (lásd 12) vagy csata (lásd 9), de egy sereg egy sima stratégiai kártya kijátszásával sose hajthat végre egy csatát, majd még egy ostromot/leigázást is.

8. TENGERI MOZGÁS

Egy hadvezér (CU-kkal vagy azok nélkül) a tengeri mozgással egyik kikötő helyről a másik kikötő helyre mozoghat. CU-k önmagukban nem használhatnak tengeri mozgást.

- Tengeri mozgás csak 3-as stratégiai kártyával vagy egy Campaign esemény kijátszásával lehetséges (a könnyebb felismerhetőség érdekében egy hajó ikon szerepel ezeknek a kártyáknak a jobb felső sarkában).



- A tengeri mozgás mozgásköltsége három, vagyis egyenértékű azzal, mintha három helyet lépett volna a hadvezér. *Pl. mehettek egy helyet a kikötőig, majd használhatjátok a tengeri mozgást. Vagy kezdhettek a fordulót egy kikötőben, használhatjátok a tengeri mozgást, majd még egy helyet léphettek szárazföldön (kivéve Nero, lásd 3 és 7)*
- A beszálláshoz ill. partraszálláshoz nem szükséges ellenőrizni egy kikötőt. A tengeri mozgás lehetséges bármelyik kikötőbe ill. kikötőből, akkor is, ha a kikötő ellenséges PC-t vagy CU-kat tartalmaz.

- Közvetlenül egy fallal körülvett városba történő tengeri mozgás (ellentétben azzal, mintha simán a városon kívül történik a partraszállás) akkor lehetséges, ha a fallal körülvett város baráti ellenőrzés alatt áll és nem áll ostrom alatt (ostromot lásd 12). Tehát tilos ostrom alatt álló városból ill. városba tengeri mozgást végezni, de nem tilos a várost tartalmazó helyre/helyről a városon kívülre/ről!
- Egy Major vagy Minor Campaign Card esemény egy legfeljebb 10 CU-t tartalmazó sereg tengeri mozgását teszi lehetővé (de a Campaign Card által megengedett 2 vagy 3 sereg közül csak 1 hajthat végre tengeri mozgást!) Egy sima 3 OC-jű stratégiai kártya pedig egy legfeljebb 5 CU-s sereg tengeri mozgását teszi lehetővé.
- A római játékos tengeri fölényt élvez, így a karthagói tengeri mozgás magában hordozza az elsüllyedés kockázatát. Mindig, amikor egy karthagói sereg vagy hadvezér tengerre szál, a római játékos dob egy kockával, és a tengeri csata táblázat hatása érvényesül. A dobást módosítani kell a következőkkel:
 - +/- kikötő módosító, lásd térképen.
 - 1, ha egy CU nélküli hadvezér vagy egy 1 CU-t tartalmazó sereg mozog.
 - +1 ha a kikötő tartalmaz római PC-t (mind a beszállási, mind a partraszállási kikötő számít, ezek össze is adódnak!)
 - 1, ha Karthagói ellenőrzés alatt van Syracuse.
 - 1, ha a „Philip V. of Macedon allies with Carthage” (Macedonia szövetséges Carthage-val) játékban van (#9 esemény).
 - 1, ha a „Carthaginian Naval Victory” (Karthagói tengeri győzelem) játékban van (#29 esemény). *(Megj.: Utóbbi 3 módosítót teljesülésük esetén jelölni kell a megfelelő táblázaton egy-egy PC elhelyezésével!)*

Pl. ha egy karthagói sereg csak 1 CU-t tartalmaz (-1), és New Carthage-ból (-2) Rhegiumba (+1) akar mozogni, úgy hogy Rhegium római PC-t tartalmaz (+1), akkor az összes módosítás -1. Ha a megfelelő módosítók alkalmazása után a haderő elsüllyed, akkor a CU-k elvesznek, a hadvezér pedig lekerül (ha ez a hadvezér Hannibal, akkor ő végleg kikerül a játékból, és 5 PC-t is veszít a karthagói játékos). Ha a haderőnek vissza kell térnie (Return), akkor a kiindulási kikötőbe kerül, a maradék mozgáspont pedig elveszik. A tengerbe vesztett CU-k nem számítanak a politikai következmények közé (lásd 10).

9. CSATÁK



Csata akkor alakul ki, ha az aktív játékos egy seregével egy ellenséges CU-kat tartalmazó helyre lép és ezek az ellenséges CU-k nem akarnak, nem tudnak vagy sikertelenül próbálnak meg kihátrálni. Egy csata a mozgó sereget megállítja, lépése befejeződik. A csaták csata kártyák (BC-k) segítségével kerülnek megoldásra. Miután a csata véget ér, minden BC-t vissza kell keverni a BC pakliba, a következő csaták során a teljes pakliból kell húzni. BC kártyák kiosztása (a csata kártya bónuszok a tábla

külön táblázatában találhatóak: Battle Card Bonus/Penalty list):

- ha van a seregben hadvezér, akkor a parancsnok után jár a harci értékének megfelelő számú BC.
- minden a csatában részt vevő CU után is jár 1 BC.
- sikeres közbeavatkozásért is jár egy BC.
- sikertelen kihátrálási kísérletért a védekezőnek eggyel kevesebb BC jár.
- változó számú BC jár szövetségesek után: szövetségesek úgy szerezhethők, ha a csata pillanatában PC-k vannak bizonyos tartományokon. Minden tartomány egy BC-t ér, kivéve Eastern és Western Numidia, amik 2-2 BC-t érnek. A tartományok egy részére csak a tartományon belül jár a bónusz BC (vagyis csak akkor, ha ott van a csata). Így pl. a szigeteken (Balearic Islands, Sicilia, Syracuse, Sardinia/Corsica= 1 szigetnek számít ebből a szempontból) lévő szövetségesek után is csak akkor jár bónusz, ha az adott szigeten van csata. De ha Afrika, Hispánia vagy Itália területén van csata, akkor jár a bónusz BC minden olyan baráti tartomány után, amelyek az adott országban vannak (ezek az országok külön színnel vannak jelölve a térképen). *Pl. Karthagói ellenőrzés alatt áll 3 Hispániai tartomány, és római ellenőrzés alatt áll 1. Mindegy, hogy Hispánián belül hol van a csata, a Karthagói játékos 3 BC-t kap szövetségesek után, a római játékos 1 BC-t. Pl. Ha Siciliában van csata (ami kívül esik Itálián), akkor 1 BC jár annak, aki Siciliát ellenőrzi, és 1 BC annak, aki Syracuse-t. Más szövetséges nem lehetséges...*
- a római játékos kap 2 BC-t, ha Latium területén van a csata. Ez jelképezi a Milíciát. Ez azon felül jár, amit az Itáliai szövetségesek után kap a játékos, és akkor is jár, ha Rómában nincs hadvezér.
- egy BC jár a csata helyén lévő baráti törzs után is (lásd 12).

BC limit: egy játékos kézlimitje 20 kártya (még az elefánt roham okozta esetlegesen szükséges csökkentés figyelembe vétele előtt, lásd 9.1.4)! Minden 20 fölötti BC elveszik.

A SZÖVETSÉGESEK UTÁN JÁRÓ BC-kkel kapcsolatos megszorítások:

- Csak akkor jár szövetségesek után BC, ha a csatában részt vesz egy hadvezérek. Ha ugyanabban a tartományban vagy országban több csata is lezajlik egy Campaign kártya kijátszása során, akkor a bónusz mindaddig jár, míg van jelen hadvezér.
- A római játékos sosem kaphat 2 BC-nél többet az Itáliai szövetségesei után, és nem számíthatja be Latium tartományt a szövetségesek közé. Ez tükrözi azt a tényt, hogy ezek a tartományok már részt vállaltak a római légiók sorozásánál. Ezzel szemben a karthagói játékos akár 6 BC-t is kaphat Itáliai szövetségesei után (Campania, Lucania, Apulia, Samnium, Etruria és Gallia Cisalpinia).
Pl. Egy csata zajlik Cannae-ban, Itáliában. A karthagói játékos ellenőrzi Gallia Cisalpinia-t és Lucania-t. A római játékos ellenőrzi Campania-t, Samnium-ot és Etruria-t. Egyik fél sem ellenőrzi Apulia-t. Mindkét fél 2 extra BC-t fog kapni szövetségesei után.

9.1. A csaták menete: az aktív játékos a támadó, a nem aktív a védekező. Minden csata külön-külön kerül megvívásra, a támadó és védő személye csatáról csatára változhat (sőt valójában még egy csata alatt is körről körre). A csaták menete:

1. Esetleges parancsváltó kockadobás 2 Consul esetén (lásd 6)

2. A támadó kijátszhat a csatával kapcsolatban Stratégiai kártyát.
3. A védő kijátszhat a csatával kapcsolatban Stratégiai kártyát.
4. **Elefánt roham** elrendelése, és dobás a rohamra, hacsak nem kerül kijátszásra az „Elephant Fright” (#42 esemény) még a dobás előtt.

4 karthagói CU-n látható **elefánt** (római elefánt CU pedig nincs). 2 elefánt Hannibál seregében kezdi a játékot, a többi Carthage-ba kerülhet az „African Reinforcements” kártyával (#12 esemény). A 4 szándékos korlátot jelent, és nem léphető túl! Az elefánt CU-k ugyanazokkal a képességekkel rendelkeznek, mint a többi CU (még tengerre is szállhatnak), kivéve hogy egy speciális támadási képességet biztosítanak a karthagói játékos számára. Ha csata veszteség vagy egyéb veszteség (téli, hágón átkeléskor elszenvedett...) miatt CU-k eltávolításra kerülnek, a karthagói játékos bármelyik CU-t leveheti, amelyiket akarja, hacsak a veszteség táblázat elő nem írja („e” betű), hogy elefántot kell eltávolítania. Ha a visszavonulási táblázat miatt kell eltávolítani CU-kat, az első CU-nak elefánt CU-nak kell lennie!

Az elefánt CU-k lehetőséget kínálnak a karthagói játékosnak arra, hogy csökkentse a római játékos BC-inek számát a csata előtt. Ha a karthagóinak van elefánt CU-ja a csatában, elrendelhet elefánt rohamot, még azelőtt, hogy megnéznék a BC-it. A rohamra dobni kell egy kockával. Sikeresnek akkor tekinthető a dobás, ha az ellenfél (római) parancsnok hadvezérének harci értékénél nagyobb. Ilyenkor a római játékos kezében a rohamban részt vevő elefántok számával kevesebb BC lesz! Ha a dobás sikertelen, akkor az elefántoknak nincs hatása. Ha nem vesz részt római hadvezér a csatában, akkor az elefánt roham csak 1-es dobásnál sikertelen. Az 1-es dobás viszont egy azonnali BC veszteséget jelent a karthagói játékosnak (függetlenül a rohamban részt vevő elefántok számától és attól, hogy részt vesz-e római hadvezér a csatában)

5. BC-k osztása, a „Spy in Enemy Champ” (#20 Esemény) hatására kártyák felfedése, és kezdődhet a csata!

A csata körökből áll. A csatakörök valamelyik fél győzelméig folytatódnak. Minden csatakörben először a támadó játszik ki BC-t, majd a védekezőnek kell egy ezzel összeillő BC-t kijátszania. Összeillő egy kártya, ha pontosan ugyanolyan, mint amit a támadó kijátszott (pl. egy Frontal Attack-ra egy Frontal Attack a válasz). Van 4 tartalék (Reverse) kártya, melyek a másik 5 kártyatípus bármelyikeként használhatók (Frontal Asult, Flank Left, Flank Right, Probe, Double Envelopment), így védőként bármilyen kijátszott típusra használhatók összeillő kártyaként. Reverse kártyát kijátszhat a támadó is, ilyenkor meg kell mondania, hogy melyik típusú kártyát jelképezi a tartalék kártya, mely így felveszi a másik típus összes tulajdonságát (pl. *Double Envelopment* esetén azonnal átkerül a másik félhez a kezdeményezés, ha tud összeillőt kijátszani, lásd néhány sorral lejjebb).

Ha a védő nem akar vagy nem tud kijátszani a támadó BC-jével összeillő kártyát, akkor a támadó nyer. Ha a védő kijátszik összeillő BC-t, akkor új csatakör kezdődik. Ha a támadónak nem maradt BC-je egy újabb csatakör

megkezdésére, akkor a védő nyer (akkor is, ha a védőnek se maradt már BC-je!). *Ez az egyik oka annak, hogy a védő nem feltétlenül akar ellentámadást megkísérelni!* **Ellentámadásra** a védőnek egyébként minden csatakör után joga van. Ha sikeres az ellentámadás, a védő lesz a következő körben a támadó, a korábbi támadó pedig a védő. Az ellentámadási kísérlethez dobni kell egy kockával. Sikeresnek akkor tekinthető a dobás, ha a játékos parancsnok hadvezérének harci értékénél nem nagyobb. Ha a dobás sikertelen, a következő körben is az ellentámadást megkísérítő játékos marad a védő. **FONTOS:** Ha a támadó Double Envelopment BC-t játszik ki, és a védő tud összeillőt kijátszani, akkor a védő automatikusan megkaphatja (nem kötelező!) a kezdeményezést, és támadóvá válik (Épp ezért a Double Envelopment kijátszása egy nehéz és veszélyes taktika!) *Ez az egyetlen módja annak, hogy egy hadvezér nélküli haderő támadóvá váljon!*

Jó, ha a játékosok tisztában vannak a 48 BC eloszlásával: 12 Frontal Assault, 9-9 Flank Right/Left, 8 Probe, 6 Double Envelopment, 4

Reverse Általában az a jó taktika, ha azt játsszuk ki, amiből a legtöbb van a kezünkben, mert valószínűleg abból az ellenfelünknek kevés van!

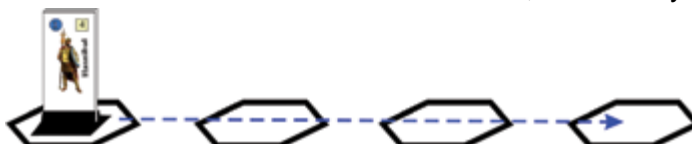
Csata veszteségek: a csatát követően a játékosoknak dobniuk kell a veszteség táblázatra, hogy meghatározzák, mennyi CU-t kell eltávolítani mindkét oldalról. A lejátszott csatakörök száma meghatározza, hogy a táblázat melyik oszlopát kell használni. A csata utolsó köre (az, amelyben a védő már nem tudott a támadóval összeillő BC-t tenni) teljes körként beleszámít a csatába! Viszont a sikertelen visszavonás (lásd 11) nem számít csatakörnek! **FONTOS:** Mivel a csatakörök száma befolyásolja a csata veszteségeket, a védőnek néha megéri szándékosan nem kijátszani a támadóval összeillő BC-t, mivel így olcsóbban megússza. Ez megengedett! *Pl. A csata 4 körön át tartott, és 5-öst dobtak csata veszteségre. Ennek eredményeként mindkét játékos 1 CU-t veszít.* Ajánlott a kijátszott BC-eket külön pakliba gyűjteni, hogy a csatakörök száma könnyen meghatározható legyen!

Visszavonulási táblázat: a csata veszteségeken túl, a vesztes még további CU-kat is veszít a visszavonulási táblázat alapján. Minden csata után dobni kell ugyanis a vesztesnek a visszavonulási táblázatra. A bal oldali oszlopot kell használni, ha a vesztes serege a csata kezdetén legfeljebb 4 CU volt, ha ennél nagyobb, akkor a jobb oldali oszlop érvényes. A veszteség mindig CU-ban értendő, nem csökkenthető szövetségesek vagy milícia miatt. A kockadobást módosítani kell +2-vel, ha Double Envelopment-tel dőlt el a csata, ill. -2-vel, ha Probe-val. Ha volt elefánt CU a vesztes csapatban, akkor az első amit el kell távolítani, az egy elefánt CU, a többi veszteség lehet nem elefánt CU. Két elefántot úgy lehet veszíteni egy csatában, hogy az elsőt csata veszteségként (6-os dobás esetén) kell levenni, a másodikat pedig a visszavonulási táblázat alapján. Ha a támadó azért veszít, mert elfogy a kártyája, akkor nem érvényesek a visszavonulási táblázatra vonatkozó kockamódosítók.

10. VISSZAVONULÁS

Miután a csata veszteségek és a visszavonulási táblázat alapján elszenvedett veszteségek el lettek távolítva, a csata vesztesének vissza kell vonulnia erőivel, és elszenvedni a vereség politikai következményeit. **Egy olyan helyre kell visszavonulni, ahol baráti PC van, és nincs ellenséges CU, vagy ahol több a baráti CU, mint a visszavonuló seregben.** Ha több ilyen hely van, akkor a legközelebbit kell választani (ha több azonos távolságra lévő hely van, akkor a visszavonuló játékos dönt). A visszavonulás közben nem hagyható hátra egyetlen CU vagy hadvezér sem, sőt minden útba eső baráti CU-t is fel kell venni (hacsak meg nem haladják a visszavonuló seregben lévő CU-k számát), melyek a visszavonuló sereg részei lesznek. A 10 CU-s mozgási korlát visszavonulás alatt nem érvényes, bármilyen nagy haderő (hadvezérrel vagy anélkül) vereséget szenved egy csatában, vissza kell vonulnia!

- Nem lehet visszavonulni hágón vagy tengersizoron át.
- A visszavonulási út nem lehet hosszabb, mint 4 hely.



- Visszavonuláskor nem használható tengeri mozgás.
- Ha a vesztes sereg a csata helyén a csata körében szállt partra, megsemmisül. (Kivéve: Ha a csata helyszín fallal körülvett várost tartalmaz, és a város baráti a visszavonuló sereggel, ilyenkor feltételezzük, hogy a sereg először partra szállt a városban, és onnan támadott ki. Ezért a sereg visszavonulhat a városba. Minden CU, ami nem fér el a városfalon belül, megsemmisül.)
- Egyéb városokkal kapcsolatos esetek: Ostrom alatt álló fallal körülvett városba csak olyan haderő vonulhat vissza, amelyik a városból tört ki (lásd 12). Baráti, ostrom alatt nem álló fallal körülvett városba visszavonulhat egy haderő, ha a fallal körülvett várost tartalmazó helyen zajlott a csata. Ha több CU-t tartalmaz a visszavonuló haderő, mint amennyit a város el bír tartani, akkor a haderő két felé szakadhat: egyik fele a városba vonulhat vissza, másik fele pedig egy másik érvényes visszavonulási helyre. A parancsnok és alárendelt hadvezérei szétszathatók bármilyen módon a haderők közt (vigyázva, hogy a Consuli seregre vonatkozó szabályok ne sérüljenek, lásd 3) Ez az egyetlen módja, hogy visszavonuló sereg szétszakadjon.
- Ha az eredeti támadó vonul vissza, akkor először mindig arra a helyre kell lépnie, ahonnan belépett a csatába. Ha pedig az eredeti védő vonul vissza, akkor tilos belépnie arra a helyre, ahonnan a támadó belépett a csatába, és ez a visszavonulása során végig igaz (tehát pl. a 3. lépéseként se mozoghat arra a helyre).
- A visszavonuló haderő sosem léphet újra a visszavonulás során a csata helyszínére!
- A visszavonuló haderő (sereg vagy CU-k) egy további CU-t veszítenek minden olyan helyre történő belépéskor, amely hely ellenséges PC-t vagy nem baráti törzset tartalmaz, ha pedig ellenséges CU-t tartalmazó helyre lépnek, akkor minden egyes ellenséges CU után is 1-1 CU-t.

FONTOS: a visszavonuló játékos választhat olyan visszavonulási utat, ami nem a legrövidebb ugyan, de kevesebb CU-t veszít, mintha a legrövidebb úton vonulna vissza.

- A visszavonuló haderő nem állhat meg olyan helyen, ahol van ellenséges CU, viszont CU nélküli ellenséges hadvezérek nincsenek hatással a visszavonulásra, és nem blokkolhatják a visszavonulási útvonalat.
- Ha egy haderőnek nincs hova visszavonulnia, vagy 4 helynél távolabbra kellene visszavonulnia, akkor nem tud visszavonulni, ezért megsemmisül.

Politikai következmények: a vesztes most levesz a térképről fele annyi (fal nélküli, nem törzsi) PC-t, mint amennyi CU-t veszített a csatában (beleértve a csata veszteségeket, visszavonulási táblázat alapján elszenvedett veszteségeket és a visszavonulás alatti veszteségeket). A PC-ket bárhonnán leveheti a térképről. Lefelé kell kerekíteni!

Pl. Ha a csata vesztese veszít 3 CU-t, akkor 1 PC-t kell eltávolítania. Ha csak 1 CU-t veszített, nem kell levennie egy PC-t s.

Ha egy csata vesztese **nem tud** a vereség politikai következményeinek eleget tenni (**elég PC-t levenni**), **békét kér**, ezáltal **elveszti a játékot**. (A béke kérés másik lehetséges esete az egyes fordulók végén lehetséges, lásd 5.6)

11. VISSZAVONÁS

A visszavonás egy lehetőség arra, hogy az éppen támadó (nem szükségszerűen az eredeti támadó) kiszálljon egy csatából. A visszavonáshoz a támadónak le kell mondania BC kijátszásáról, és a parancsnok hadvezérének harci értékénél nem nagyobbat kell dobnia. A védő megakadályozhatja a visszavonást, ha parancsnok hadvezérének harci értékénél nem nagyobbat dob (a védőnek nem muszáj dobnia!). Ha a támadó visszavonása sikertelen volt, vagy a védő megakadályozta azt, a védő azonnal átveheti a kezdeményezést, és támadóvá válhat. Nincs korlátozva, hogy hányszor lehet egy csatában visszavonást megkísérelni. Sikeres visszavonás esetén a csata véget ér, és a visszavonást kezdeményező játékos seregét egy szomszédos helyre mozgatja (kivétel: egy ostrom alatt álló fallal körülvett városból kitörő egységek visszatérhetnek a városba). Csata veszteségeket szokásosan kell számolni, de visszavonulási veszteség ilyenkor nincs!

- Visszavont sereg nem osztható több részre.
- Nem lehet visszavonást végrehajtani hágón vagy tengerszoroson át, és tengeren sem.
- Nem lehet visszavonni sereget ellenséges PC-t vagy CU-t tartalmazó helyre, és nem baráti törzset tartalmazó helyre sem.
- Nem lehet visszavonni sereget arra a helyre, ahonnan az ellenséges sereg belépett a csata helyszínére. Ha az eredeti támadó vonja vissza seregét, arra a helyre kell visszavonnia, ahonnan belépett a csatába.

12. OSTROM ÉS LEIGÁZÁS

A fallal körülvett városok és törzsek áttérítése nehéz feladat. Egy fallal körülvett város áttérítésének egyik módja ha egy sikeres ostromot vívunk ellene, másik ha ilyen hatású esemény kártyát játszunk ki. Egy törzs áttérítésének/eltávolításának egyetlen módja a leigázás.



Az ostrom/leigázás menete egy többkörös eljárás, amely során egy sereg megkísérel 3 ostrom pontot felhalmozni a fallal körülvett várossal vagy törzssel szemben. A felhalmozott ostrom pontok követése ostrom/leigázás jelzők segítségével történik. Egy ostrom pont akkor kerül megszerzésre, ha egy aktív sereg jól dob az ostrom/leigázás táblázaton. Egy aktív hadvezér, amely lépését egy fallal körülvett várost vagy törzset tartalmazó helyen fejezi be és legalább 3 baráti CU van vele (mindegy, hogy már ott voltak vagy vele jöttek), megkísérelhet egy ostromot ill. leigázást (egy kockadobás) az adott város/törzs ellen. Egy fallal körülvett város ill. törzsön lévő nem aktív sereget ugyan figyelembe veszünk az ostrom támogatásaként, de nem végezhető vele ostrom ill. leigázás kockadobás. Egy fallal körülvett város ill. törzs nem vethető alá egy stratégiai kártya kijátszása során egynél több ostromnak/leigázásnak (azaz egy Major Campaign kártya nem használható három ostromra ugyanazon város ellen).

(Megj.: Ostrom dobásnál a karthagói játékos -1 kockamódosítót kap, hacsak nincs az ostromló seregénél az ostromfelszerelés jelző. Ugyancsak -1 módosító van érvényben Róma, Carthage és Syracuse ostrománál is. A módosítók össze is adódhatnak, vagyis ha a karthagói játékos pl. Rómát ostromolja ostromfelszerelés nélkül, akkor -2 módosítóval dob. Az ostrom/leigázás táblázat jobb oszlopában szereplő számok jelentése: ostrom pontok/elvesztett egységek.)

Alárendelt hadvezérek kiválhatnak 3 CU-val az ostromló seregből és a parancsnok hadvezér aktiválása nélkül megkísérelhetnek egy ostromot, egyszerűen csak be kell jelenteni a kísérletet. Az ostromot/leigázást megkísérlő alárendelt hadvezért ideiglenesen parancsnoknak tekintjük és használhatja speciális képességeit. Ha ez egy Campaign kártya kijátszása során történik, akkor úgy tekintjük, hogy csak 3CU (Consuli sereg esetén 5 CU) plusz az aktivált alárendelt hadvezér lépett. Az ugyanazon a helyen lévő többi egység és hadvezér még végrehajthat további műveleteket, ameddig a Campaign kártya engedi.

Egy város addig nem tekintendő ostromlottnak, amíg nem szerzett egy vagy több ostrompontot, tekintet nélkül a város elleni ostromkísérletek vagy a várossal egy helyen lévő ellenséges CU-k számára.

- Egy ostromlott város nem kaphat erősítést (lásd 5.1) és egy ostromlott hadvezérhez nem állítható fel új egység 3-as OP kártya kijátszásával (lásd 5.2).
- Egy ostromlott sereg vagy hadvezér nem hagyhatja el a várost tengeri mozgással, mint ahogy egy sereg vagy hadvezér partra sem szállhat közvetlenül egy ostromlott városban (a városfalon kívül partra lehet szállni).
- Egy ostromlott sereg kitörhet és csatát kezdeményezhet az ostromló sereggel. Ilyen esetben a csata és a csata kártya bónuszok kiosztása a szokásos módon zajlik (lásd 9).

Egy **ostrom ill. leigázás azonnal kudarcba fullad**, ha nincs több ellenséges (mármint ostromló) CU a fallal körül vett várost ill. törzset tartalmazó helyen. Ha ez történik, el kell távolítani a felhalmozott ostrom/leigázás jelzőket. Ha az ostromló sereg 3 CU alá csökken, nem ér véget automatikusan az ostrom/leigázás (csak 0 CU esetén).

Ha küldtök egy sereget hogy támadjon meg egy ellenséges sereget, amely a városotokat ostromolja, beszámíthatjátok a város falán belüli CU-kat is a csata alatt. Ha ostromlott CU-k beszámításra kerülnek egy támadásnál, vagy maga az ostromlott sereg támad, ezt „**kitörés**”-nek nevezzük. A csata veszteségek a felmentő illetve kitörő seregből is levehetőek a seregeket irányító játékos döntése szerint. Ha kitörés alatt van egy hadvezér a városban és a hadvezér magasabb rangú, mint a felmentő sereg parancsnoka, akkor a városfalon belüli hadvezér tekintendő a csatában a parancsnoknak. Ha nem történik kitörés, akkor nem használható a csatában a városban lévő hadvezér. Csak a kitörő CU-k és hadvezérek térhetnek vissza a városba.

Ostrom befejezése: Ha sikerült felhalmoznotok 3 ostrom pontot, fordítsátok meg a városjelölőt (a saját színetekre) és távolítsátok el az ostrompontokat. Ha voltak ellenséges CU-k az ostromlott városban, eltávolításra kerülnek. Ha sikerült felhalmoznotok 3 ostrom pontot egy törzs ellen, távolítsátok el a törzs jelzőt és tegyetek a helyére egy baráti PC-t. Miután egy törzs le lett igázva, már nem kerülhet vissza a játékba. Ha az ellenfeletek visszaszerzi az ellenőrzést a hely fölött, csak egy baráti PC-t tehet oda.

Carthage-val baráti törzsek: A karthagói játékos 3 vele baráti törzsszel kezdi a játékot: a Boian-okkal, az Insubrian-okal és a Bruttium-okkal. A karthagói játékos minden szempontból (beleértve a tartományi ellenőrzést, visszavonulási helyet, és római PC-k izolálását) úgy tekinthet erre a három törzssre, mint baráti PC-kre. Ezek a törzs jelzők egy olyan helyül szolgálnak, ahova a karthagói PC-ktől egy út vezethet, megelőzve az izolálást (lásd 5.5), és egy extra BC-t biztosítanak a karthagói játékosnak egy a törzsszel egy helyen zajló csatában (függetlenül attól, hogy van-e karthagói hadvezér a csatában, vagy nincs) (lásd 9).

Római hadvezérek speciális képességei:

PUBLIUS SCIPIO: Stratégiai értéke 2, amikor Hispániában van.

TITUS LONGUS: Ha ő az eredeti támadó, akkor 1-2 dobással sikeres az ellentámadása.

GAUIS FLAMINIUS: 1-4 dobással sikeres üldözést hajthat végre.

FABIUS MAXIMUS: A csata előtt 1-5 dobással visszavonhatja a seregét. (Itáliát nem hagyhatja el)

MARCELLUS: Ha Campaign kártyával ostromol, akkor kap egy +1-es kockamódosítót az ostrom/leigázás táblázatra.

GAIUS C NERO: Ha Campaign kártyával mozog, akkor 6 helyet léphet.

C TERENCEIUS VARRO: 1-4 dobással sikeres a közbeavatkozása.

L AEMILIUS PAULUS: Ha ő az eredeti védő, akkor 1-3 dobással sikeres az ellentámadása.

SCIPIO AFRICANUS: Ha egy Force March kártyával ostromol, akkor két kockával dobhat az ostrom/leigázás táblázatra (és mindkét eredményt használja).

Karthagói hadvezérek speciális képességei:

HANNIBAL: Csatánként egyszer egy Probe BC-t jokerként használhatja.

HASDRUBAL: Nincs speciális képessége.

HANNO: Ha mozgását egy római PC-n fejezi be mozgását, eltávolíthatja azt. (Afrikát nem hagyhatja el)

MAGO: Tengeri mozgásnál a dobásához -1 kockamódosítót kap.

H GISGO: 1-3 dobással kihátrálhat vagy közbeavatkozhat.