

Mark Simonitch

**TRADUZIONE DI ARINGAROSA  
per la Tana dei Goblin**

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva degli autori e delle case produttrici. L'autore e l'editore non hanno alcuna responsabilità per eventuali errori ed imprecisioni in questa traduzione non ufficiale, che è solo un aiuto per i giocatori di lingua italiana.

**Agosto MMVIII**

MARK SIMONITCH

# HANNIBAL

## ROME vs CARTHAGE



La Seconda Guerra Punica (o Guerra di Annibale), (218-201), è stata una inevitabile resa finale degli scontri tra Roma e Cartagine (l'antica colonia Fenicia di Tyro) per il controllo del Mar Mediterraneo Occidentale. Il completamento della conquista dell'Italia a sud della valle del Po, aveva portato la Repubblica Romana ad uno scontro ravvicinatissimo con la potenza Cartaginese in Sicilia, e le preoccupazioni per la sicurezza della Città aveva portato immediatamente alla guerra nell'isola. Pur senza possedere una flotta e assumendo la supremazia navale nel Mediterraneo, i Romani avevano ben gestito la disfatta Cartaginese nella Prima Guerra Punica (264-241) e preso il possesso della Sicilia, la loro prima conquista fuori del territorio Italico. Cartagine rimase, comunque, la maggiore potenza, mantenendo il controllo del Nord Africa Occidentale, delle coste della Spagna e delle restanti isole in occidente.

Nel 237 Amilcare Barca, leader della più importante famiglia della Repubblica di Cartagine, cominciava una espansione della presenza Cartaginese nella Spagna, utilizzando l'argento del posto per finanziare le operazioni militari sul territorio. Con il reclutamento tra le Tribù Iberiche, Amilcare aveva seguito la tradizionale politica di assoldare mercenari per combattere le guerre Cartaginesi, ma era così grande la fedeltà di queste truppe alla famiglia Barca, che controllava il governo Cartaginese, che venivano considerate virtualmente come una armata nazionale. Ad Amilcare, che annegò nel 229, successe il suo figlio adottivo Asdrubale, assassinato nel 221, così che il comando in Spagna passò al ventiseienne figlio di Amilcare, Annibale.

Annibale, che dall'età di 9 anni aveva giurato a suo padre di vendicarsi contro Roma, certamente sapeva che lo scontro finale sarebbe stato inevitabile, e le interferenze della diplomazia di Roma negli affari di Spagna lo convinsero di questo. Sapendo che i Romani si preparavano alla guerra, nella tarda estate del 218 oltrepassò i Pirenei con almeno 50.000 fanti, 9.000 cavalieri e 37 elefanti. A causa del controllo via mare di Roma, Annibale operò una difficile scelta per marciare in Italia, e siccome le armate Romane bloccavano le vie costiere, fu costretto a oltrepassare il Reno e valicare le Alpi da nord. Nonostante l'aiuto degli alleati Galli, le battaglie e il rigore della marcia decimarono il suo esercito a 20.000 uomini, 6.000 cavalieri e pochi elefanti nel momento in cui raggiunse la vallata del Po sul finire del 218. Qui, comunque, fu immediatamente affiancato da decine di migliaia di Galli che si erano insediati nella regione (poi chiamata Gallia Cisalpina) nei due secoli precedenti. Questi Gallici permisero ad Annibale di preservare i suoi preziosi e meglio equipaggiati Iberici e Africani.

Annibale fu raggiunto da P. Cornelio Scipione e T. Sempronio Longo, consoli dal 218, che marciarono verso nord con una armata di 16.000 fanti Romani, 20.000 Italici e 4.000 cavalieri.

I due eserciti si incontrarono a sud di Piacenza sulle rive del Trebbia, dove Annibale aveva preparato una imboscata. Scipione e Longo finirono dritti nella trappola, e solo 10.000 Romani evitarono la battaglia, colpendo tuttavia Annibale con la loro abilità di sfondamento della linea dei Galli, armati meno pesantemente, posti al centro dello schieramento.

Nel 217 Roma allestisce 11 Legioni e relative "alae sociorum", una forza di circa 100.000 uomini provenienti dalla Spagna, Corsica, Sicilia e Italia. Eccetto che per alcune città, le pianure del nord furono abbandonate, e Annibale inseguì i Romani a sud, attraverso i passi Appenninici nella primavera del 217. Sulle rive del Lago Trasimeno, a nord del centro-Italia, Annibale fiutò una nuova possibilità di imboscata, e nella battaglia del Trasimeno che ne risultò, il console C. Flamio trovò la morte, e praticamente l'intera sua armata di 2 legioni e loro attendenti, circa 25.000 uomini, furono massacrati o catturati. Una testimonianza ufficiale del disastro riportata al Senato di Roma, semplicemente dice: "abbiamo perduto una grande battaglia".



In seguito a tale disastro Q. Fabio Massimo, nominato per l'emergenza alla carica di Dittatore, comincia a perseguire la tattica "di Fabio", molestando Annibale e soprattutto le sue vie di approvvigionamento, senza impegnarsi in seri combattimenti. Nonostante, almeno temporaneamente, questa tattica era la giusta strategia, egli fu molto impopolare a Roma, e il comando fu ceduto ai consoli del 216, L. Emilio Paolo e C. Terenzio Varro. Annibale, nel frattempo, si era portato verso sud, nei pressi di Canne lungo la costa dell'Apulia, e i consoli, confidando nella superiorità dei propri legionari, erano corsi ad incontrarlo. Nella battaglia che prese quel nome, sembra che i Romani contassero circa 70.000 uomini, forse 55.000 armati pesantemente, ma solo 6.000 cavalieri, contro le forze di Annibale di soli 40.000 uomini, 30.000 dei quali armati pesantemente, e 10.000 cavalieri. Come Annibale aveva sperato, la sua cavalleria sulle ali, spinse indietro i Romani costringendoli a comprimere le legioni prima che potessero urtare il suo centro, dove i Galli e gli Iberici avevano gradualmente ceduto il passo ma senza rompere le formazioni. Il risultato fu l'invenzione della famosa manovra a tenaglia e il massacro dell'ammassata fanteria Romana. Varro e circa 15.000 dei suoi uomini, fuggirono; Annibale perse meno di 6.000 uomini, due terzi dei quali, Galli.

Dopo Canne, Capua, la seconda città più importante in Italia, e praticamente tutti gli alleati Italici nel sud si ribellarono a Roma, mentre il centro-Italia rimaneva fedele, e la Capitale tornava alla strategia di Fabio. Nel 215 Siracusa defeziona e si allea con Cartagine e Filippo V di Macedonia, portando alla Prima Guerra Macedone (214-205). Quando anche i fedeli alleati avevano esaurito uomini da inviare, e Roma fu costretta a raddoppiare il tributo, le imposte dirette pagate dai cittadini Romani, le cose sembravano volgere al peggio.

Il Senato, comunque, contiene il conflitto Macedone sulle coste Greche con l'immediata distruzione della flotta di Filippo, e avendo compreso che la chiave strategica della guerra era la Spagna, resiste alla tentazione di richiamare le truppe lì inviate come guastatori. Nel 211 Siracusa e Capua venivano riconquistate, e nel 207 Asdrubale, fratello di Annibale, che aveva riunito circa 20.000 uomini di rinforzo in Spagna, veniva decisamente sconfitto presso il fiume Metauro, prima che potesse congiungersi col fratello. Dal 206 Spione l'Africano aveva posto in sicurezza la penisola Iberica e due anni dopo porta la sua armata in Africa, provocando la richiamata di Annibale nel 203. Roma aveva già vinto, ma una battaglia finale, pose Scipione contro Annibale presso la località di Zama nel 202; i Romani vinsero, costringendo alla pace Cartagine nel 201.

Roma aveva prevalso per il proprio sistema di alleanze Italiche, con cui aveva rinforzato le sue truppe con un massiccio apporto di uomini. Qualsiasi altra potenza nel Mediterraneo (come infatti è stato il caso di Filippo V e Antioco III) fu costretta a negoziare e Roma riportò la sconfitta solo in singole battaglie sul Trebbia, Trasimeno e a Canne. Roma poteva sopravvivere e continuare ad allestire armate. Sapendo che non poteva combattere tutte le civiltà Italiche e che non avrebbe preso Roma con le sue limitatissime forze, Annibale, giunse come proclamatore della liberazione degli alleati Italici, senza i quali Roma sarebbe ridotta ad una potenza di basso rango.

Dunque provvidenziale fu la Confederazione Italica che rimase fedele, anche dopo i disastri dei primi tre anni di guerra, restò il nucleo principale dei vecchi alleati nell'Italia Centrale, e che praticamente garantì a Roma la vittoria decisiva. Il controllo dei mari, l'accumulazione di esperienza del Senato e semplicemente la pazienza dei Romani sono stati tutti elementi di aiuto, ma alla fine è stato il coraggio degli uomini e l'ingegnoso sistema Romano delle alleanze a sconfiggere le chiare superiorità militare e di comando di Annibale.

La Seconda Guerra Punică è stata il maggior punto di incontro delle due potenze. Roma era adesso la regina del Mediterraneo Occidentale, e in meno di quindici anni sconfisse gli ultimi due stati che avrebbero potuto pensare di sfidare la sua potenza, stabilendo saldamente la superiorità dell'Impero Romano. Gli effetti politici e specialmente economici della presenza di Annibale in Italia, comunque provocarono la Rivoluzione Romana (133-30) e il collasso del governo repubblicano. Privata dei suoi possedimenti coloniali, Cartagine rimaneva una ricca potenza, ma le sue buone iniziali conquiste restavano adesso completamente nelle mani dei Romani.

Annibale, che per generazioni rimase il peggior incubo dei Romani, fuggito a est, alla corte Selucida e alleato con Antioco III nella sua guerra contro Roma (192-188), ebbe come sua ultima battaglia, per ironia della sorte, una schermaglia navale contro i Rodiani.

Nel 183 si suicidò in Bithynia per evitare l'estradizione a Roma. Il rampante stato Cartaginese fu esso stesso distrutto nella Terza Guerra Punică (149-146), raso al suolo da Roma, che semplicemente non poteva agire con razionalità per la patria dell'uomo che le aveva provocato danni così tremendi e che l'aveva portata così vicina all'estinzione.



## CONTENUTI

1	INTRODUZIONE	6
2	COMPONENTI DEL GIOCO	6
3	GLOSSARIO DEI TERMINI DEL GIOCO	7
4	PREPARAZIONE DEL GIOCO	7
5	SEQUENZA DI GIOCO	8
6	RIFORNIMENTI	8
7	FASE STRATEGICA	10
8	CARTE STRATEGICHE	10
9	CONCENTRAMENTO UNITA' E SUBORDINAZIONE	11
10	MOVIMENTO	12
11	MOVIMENTO NAVALE	14
12	INTERCETTAZIONE	15
13	EVITARE BATTAGLIE E INSEGUIMENTO	16
14	BATTAGLIE	17
15	RITIRATE	19
16	RIPIEGAMENTI	20
17	ELEFANTI	21
18	CONSOLE E ARMATE CONSOLARI	21
19	CONTROLLO POLITICO	22
20	ASSEDIO E SOTTOMISSIONE	23
21	LOGORAMENTO	24
22	FASE CONTROLLO VITTORIA	25
23	MORTE ISTANTANEA	25
24	ABILITA' SPECIALI	25
25	ELENCO CARTE STRATEGICHE	26
26	DISTRIBUZIONE CARTE BATTAGLIA	27
27	FINE DELLA LEGGENDA CARTAGINESE	27

# 1

## INTRODUZIONE

“Annibale: Roma contro Cartagine” è un gioco per 2 giocatori basato sulla Seconda Guerra Punica tra Roma e Cartagine. Un giocatore gioca come Romano ed un altro come Cartaginese.

Questo manuale utilizza un comodo sistema di numerazione che facilita i giocatori nei riferimenti a talune regole. In tutto il manuale, si vedranno spesso dei numeri tra parentesi, come per esempio “(18.1)”, che vogliono indicare i riferimenti, dove alcuni termini nelle regole, possono trovare una più adeguata spiegazione. Alcune volte, comunque, i numeri tra parentesi si riferiranno soltanto ad una sezione (18), altre si riferiranno ad una sottosezione di una sezione (18.1).

# 2

## COMPONENTI DEL GIOCO

### 2.1 Inventario

Un gioco completo di Annibale include:

1 mappa di 22” x 32”

3 fogli di pedine di gioco pre-tagliati

- 86 Segnalini Politici
- 66 Unità di Combattimento
- 14 Generali
- 13 Segnalini Città
- 8 Segnalini tribali (3 Cartaginesi e 5 Neutrali)
- 8 Gettoni Generale
- 5 Segnalini Assedio/Sottomissione
- 1 Segnalino Proconsole
- 1 Segnalino Macchina d’ Assedio
- 1 Segnalino dei Turni

64 carte strategiche

48 carte battaglie

14 basette di plastica

2 dadi a 6 facce

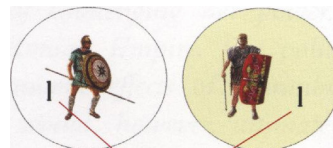
1 manuale di regole

### 2.2. I Pezzi di Gioco

**UNITA’ DI COMBATTIMENTO:** ogni pezzo di gioco rotondo, che porta stampato una figura di soldato Romano, Cartaginese o Elefante, rappresenta un numero di unità di combattimento della relativa nazionalità, uguale al valore stampato, riportato sul pezzo.

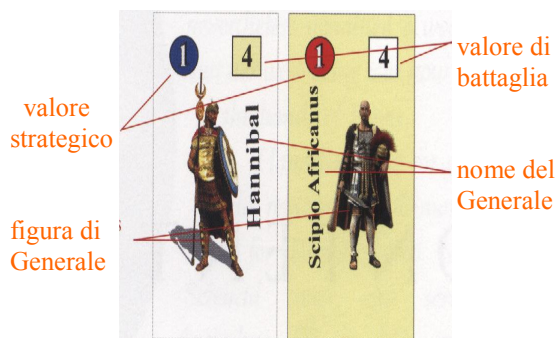
In tutto il manuale, il termine “Unità di Combattimento” sarà riportato con l’abbreviazione “CU” o al plurale “CUs”. Unità di Combattimento di valore 1 possono essere utilizzati per “scambiare” Unità di Combattimento di valore 2, 3 e 5 (e viceversa) in qualsiasi momento, durante il gioco. Il numero di unità riportati nel gioco non è un limite (eccetto per i segnalini macchine d’assedio ed elefanti); i giocatori possono crearne di più, se necessario.

### CU Cartaginesi e CU Romane



valore delle unità

**GENERALI:** ciascun pezzo di gioco rettangolare rappresenta un singolo Generale. I Generali si piazzano in piedi sui supporti in plastica.



valore strategico

valore di battaglia

nome del Generale

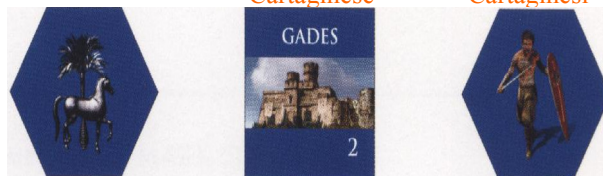
figura di Generale

**SEGNALINI DI CONTROLLO POLITICO:** i segnalini di gioco esagonali, con il simbolo di Roma e Cartagine stampato sotto e sopra, sono utilizzati per ricordare quale fazione conserva il Controllo Politico di uno spazio. In tutto il manuale, il termine “Segnalino di Controllo Politico” sarà riportato con l’abbreviazione “PC”, o al plurale “PCs”. I segnalini di gioco quadrati sono le Città Fortificate e i rimanenti pezzi esagonali sono le Tribù. Questi due tipi di segnalini sono simili ai segnalini di PC in tutto, eccetto, una maggiore difficoltà per convertirli o rimuoverli (vedere regola 20) e le città fortificate possiedono alcune caratteristiche speciali che avranno una più appropriata descrizione nel manuale.

### PC Cartaginesi

### Città fortificata Cartaginese

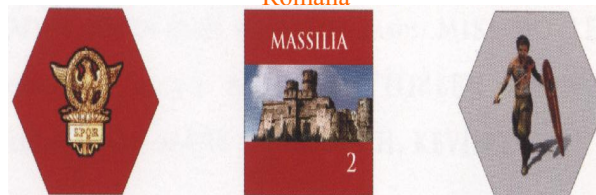
### Tribù amiche Cartaginesi



### PC Romano

### Città fortificata Romana

### Tribù neutrale



**SEGNALINO DEI TURNI:** il segnalino dei turni viene utilizzato per indicare il turno corrente sulla Colonna dei Turni, sulla plancia.



### 3

#### GLOSSARIO DEI TERMINI DI GIOCO

*A seguire, dei termini di gioco e delle abbreviazioni molto importanti che occorre conoscere prima di leggere le regole:*

**Africa:** l'intero spazio nelle quattro Province della Numidia Ovest, Numidia Est, provincia Cartaginese e Cartagine.

**Spagna (Hispania):** l'intero spazio nelle quattro Province di Baetica, Celtiberia, Orospea e Idubeda.

**Italia:** l'intero spazio della Gallia Cisalpina, Etruria, Apulia, Latium, Campania, Lucania e Samnium.

**Armata:** una armata consiste di un generale e qualsiasi numero di unità da combattimento amiche, distaccate insieme in uno spazio.

**Box di riferimento:** i riquadri sulla mappa che riassumono le Abilità Speciali dei generali.

**Controllo Politico (PC):** un giocatore controlla uno spazio se ha un proprio segnalino di PC su di esso. Un giocatore controlla una Provincia se controlla la maggior parte di spazi della medesima. Uno spazio che contiene un segnalino di PC resta sotto il controllo del relativo proprietario anche se sono presenti Generali e/o Unità da Combattimento nemiche.

**Province:** un gruppo di spazi situati all'interno di una linea di confine Provinciale. Ci sono 22 province nel gioco, ma solo 18 di esse contano come punti vittoria (vedere 19.1).

**Console:** un generale Romano è chiamato sia console sia proconsole. I consoli sono più alti in grado dei proconsoli. Vedere regola 18.

**Armata consolare:** un'armata comandata da un console (18.1).

**Numero di Operazione:** un numero tra 1 e 3 situato nell'angolo superiore sinistro di ciascuna Carta Strategica, abbreviato con "OP" nel resto del manuale o al plurale "OPs".

### 4

#### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Piazzare il segnalino dei turni nello spazio 1 (218 a.C.) della tabella dei Turni e preparare i pezzi così:

##### 4.1 Preparazione dei Romani

8 Unità e il console P. C. Scipione a Roma (Latium).

8 Unità e il console Tiberio Longus ad Agrigentum (Sicilia).

Piazzare 1 segnalino di PC Romano in ogni spazio rosso sulla mappa. Piazzare i PCs esagonali negli spazi esagonali, e negli spazi quadrati i segnalini di Città Fortificata che portano il relativo nome.

Gli altri 7 Generali Romani non vanno piazzati. Entreranno in gioco successivamente come rinforzi. Piazzare gli 8 segnalini rotondi dei Generali Romani in un sacchetto per una pesca casuale.

##### 4.2 Preparazione dei Cartaginesi

4 Unità e Hanno in Carthage.

10 Unità (2 delle quali sono CUs con Elefanti) e Annibale a Seguntum. Piazzare Mago e H. Gisgo nello spazio di Annibale riportato sulla mappa.

2 Unità e Asdrubale in New Carthage.

Piazzare 1 segnalino di PCs Cartaginese in ogni spazio blu sulla mappa.

Piazzare gli PCs esagonali negli esagoni, e negli spazi quadrati i segnalini di Città Fortificate che portano il relativo nome.

##### 4.3 Preparazione delle Tribù

Piazzare gli 8 segnalini Tribù esagonali nei relativi esagoni con il nome della tribù.

Non ci sono posti per ciascun segnalino Tribù.

##### 4.4 Carte Evento e Carte Battaglia

Mescolare separatamente le 48 Carte Battaglia e le 64 Carte Strategiche e porre i due mazzi coperti. Si è pronti a giocare.

## 5

### SEQUENZA DI GIOCO

“Annibale: Roma contro Cartagine” si svolge in turni, ciascuno dei quali si svolge nel modo seguente:

#### 5.1. Fase Rifornimento

(saltare questa fase al turno 1).

I giocatori conducono la fase Rifornimento nel seguente ordine:

**5.1.1.** Il Cartaginese piazza i propri rifornimenti (6.1)

**5.1.2.** Se il Cartaginese ha qualche suo Generale non piazzato (regola 10.10), può piazzarlo ovunque sulla mappa, insieme a qualsiasi Unità Cartaginese.

**5.1.3.** Il Romano piazza i propri Rifornimenti (6.2). Al 6° turno aggiunge anche Scipione l'Africano più 5 Unità addizionali.

**5.1.4.** Il Romano designa un Proconsole, rimuove i propri vecchi Consoli, e sceglie a caso e piazza due nuovi Consoli (regola 6.4).

#### 5.2. Distribuzione Carte Strategiche

Assegnare a ciascun giocatore il numero di Carte Strategiche riportato sulla colonna dei Turni.

#### 5.3. Fase Strategica

I giocatori risolvono questa fase giocando le proprie carte strategiche una alla volta, alternativamente (un giocatore gioca una carta, quindi l'avversario gioca la propria, e così via). La Fase Strategica termina quando i giocatori hanno esaurito le proprie carte disponibili.

#### 5.4. Fase di Logoramento Invernale

Entrambi i giocatori espletano la fase di logoramento invernale contro le proprie Unità come descritto nella regola (21.1).

#### 5.5. Fase di Rimozione di Isolamento Politico

Entrambi i giocatori (prima il Romano, seguito dal Cartaginese) rimuovono tutti i propri segnalini, eccetto città e tribù, di PCs che sono isolati. (regola 19.4)

#### 5.6. Controllo Vittoria

Entrambi i giocatori calcolano i propri Punti Politici come spiegato nella regola (22.1). Se un giocatore ha meno punti politici dell'altro, perderà un certo numero di PCs come spiegato nella regola (22.2).

#### 5.7. Fine del Turno

Dopo aver completato il Controllo Vittoria, inizia un altro turno di gioco. Il gioco continua fino a quando una delle due parti non ottiene una Vittoria per Morte Istantanea (regola 23) o tutti i turni previsti sono stati giocati.

## 6

### RIFORMIMENTI

#### 6.1 Rifornimenti Cartaginesi

Una Unità in Cartagine o insieme ad un qualsiasi generale in Africa.

Una Unità in Nuova Cartagine o insieme ad un qualsiasi Generale Cartaginese in Spagna, se Nuova Cartagine è controllata da forze amiche.

(La città di Nuova Cartagine contiene laboratori, cantieri navali e manovalanza che rifornisce l'armata di Annibale).

Una Unità in Nuova Cartagine o insieme ad un qualsiasi Generale Cartaginese in Spagna, se la provincia di Baetica è controllata da forze amiche.

(Questa provincia è ricca di argento e finanzia gran parte dello sforzo bellico Cartaginese).

Una Unità in qualsiasi spazio che contiene un Generale Cartaginese, oppure in Cartagine o Nuova Cartagine.

**GENERALI CARTAGINESI NON PIAZZATI:** se ci sono Generali Cartaginesi rimossi (10.10), si fanno rientrare in gioco dopo il piazzamento dei rinforzi Cartaginesi. Possono essere piazzati in qualsiasi spazio che contiene uno o più Unità Cartaginesi che non sono in quel momento sotto assedio.

#### 6.2 Rifornimenti Romani

Il Romano riceve 5 Unità per turno. Queste unità possono essere piazzate in Roma o insieme ad un qualsiasi Generale Romano. Almeno tre delle cinque unità Romane devono essere piazzate in Italia. Queste unità possono essere piazzate tutte nello stesso spazio o divise a piacere tra Roma e Generali Romani. Se il Romano non possiede almeno una divisione con almeno cinque o più Unità, egli deve (se possibile) rifornire uno spazio fino a formare una divisione di cinque Unità (questo è importante per piazzare i Consoli).



### 6.3 Restrizioni al Piazzamento

I rinforzi non possono essere collocati all'interno di città fortificate assediate (vedere 20.4 per una definizione di assedio).

Un Generale nemico senza Unità, non impedisce il piazzamento dei rinforzi e andrà rimosso (10.10), se i rifornimenti vengono collocati in quello spazio. Se Roma è assediata e tutti i generali Romani sono in Roma, il Romano non riceverà rinforzi eccetto quelli che giungono con Scipione l'Africano. Lo stesso vale per la specifica area dei rinforzi Cartaginesi: se Nuova Cartagine è assediata e tutti i Generali cartaginesi sono all'interno della città, il giocatore perderà la possibilità dei 2 rinforzi relativi.

### 6.4 Elezione di Consoli e Proconsoli

Roma nel 218 a.C. è stata una repubblica governata dal Senato. Volendo evitare il pericolo di avere regnanti o dittatori, il Senato è sempre stato molto attento a non dare troppi poteri ai leader militari. Per questo, durante una guerra, eleggeva due Consoli ogni anno per guidare l'esercito di Roma. Alla fine di ogni anno venivano eletti due nuovi Consoli, ma in alcuni casi ad un Console veniva concesso di restare alla guida dell'esercito, se la situazione lo richiedeva (oppure se aveva condotto molto bene le operazioni); in questo caso il Senato faceva di lui un Proconsole.

#### PROCEDURA:

Il Romano, durante la Fase di Rifornimento di ciascun turno (eccetto il primo), deve seguire la procedura descritta qui sotto per i propri Generali:

6.4.1 Designa uno dei Generali Romani, correntemente sulla mappa, come Proconsole. (Non è obbligatorio ma consigliabile. Non è richiesto al giocatore Romano designare un proconsole, ma l'azione gli consentirebbe di avere un Generale in più in gioco, se desidera).

6.4.2 Rimuove tutti i Generali Romani dalla mappa (eccetto Scipione l'Africano se è in gioco).

6.4.3 Sceglie a caso due Generali come Consoli per il turno (quelli rimossi nel passo 2 possono essere pescati daccapo).

6.4.4 Piazzare i due nuovi Consoli sulla mappa. Da notare che due Generali Romani sulla mappa all'inizio del gioco sono consoli.

### 6.5 Piazzamento dei Consoli

I Consoli possono essere piazzati insieme o in spazi separati ma devono essere piazzati in uno spazio che contiene non meno di 5 Unità Romane (se la condizione esiste in un solo spazio, entrambi i Consoli devono essere piazzati insieme). Un Console può essere piazzato con un Proconsole, nel qual caso il Proconsole diventa un subordinato (9.2). I Consoli Romani possono essere piazzati dentro Roma assediata (possono anche non esserci Unità Romane) se non possono essere piazzati in nessun altro spazio che soddisfi le condizioni viste.

### 6.6 i Proconsoli

Un Proconsole resta sulla mappa insieme alla propria armata assegnata. E' consentito tenere un solo Proconsole alla volta in gioco (fino all'arrivo di Scipione l'Africano). Ciascuna Fase di Rifornimento, dà la possibilità di scegliere se mantenere il proprio Proconsole o dimmetterlo a favore di uno dei propri Consoli come sostituto del Proconsole.

Indicare quale Generale sarà Proconsole piazzando sul Box relativo al Generale il segnalino del Proconsole.



### 6.7 Scipione l'Africano

Scipione l'Africano entra in gioco a partire dal 6° turno (211-210) come secondo Proconsole. Egli porta con sé cinque Unità che si aggiungono alle cinque Unità che il giocatore Romano normalmente riceve. Scipione e le sue 5 Unità devono essere piazzati come un unico gruppo; non possono essere divise. Il giocatore Romano può piazzare Scipione e la sua Armata in qualsiasi spazio in Italia o porto in Spagna che contiene un PC amico e privo di Unità nemiche. L'Armata di Scipione arriva dopo che le normali cinque Unità sono state piazzate e prima che si eleggano i due nuovi Consoli. Non può essere piazzata dentro città fortificate. Se non ci sono spazi sulla mappa, che soddisfano le condizioni viste al 6° turno, Scipione l'Africano e la sua Armata non potranno mai entrare in gioco.

Una volta sulla mappa, Scipione agisce come un Proconsole permanente per il giocatore Romano, consentendogli di avere due Proconsoli in gioco.

# 7

## FASE STRATEGICA

### 7.1 Ricezione Carte Strategiche

Ogni giocatore è assegnatario di un numero di carte Strategiche durante ciascun turno (sette carte per ciascun turno dall'1 al 3, otto carte nei turni 4-6, e nove carte nei turni 7-9).

### 7.2 Due Opzioni per Ciascuna Carta

Ciascuna carta giocata (che chiameremo "gioco" d'ora in poi) permette al giocatore di utilizzare il Numero Operazione (OPs) sulla carta, o di causare l'evento che la carta riporta. E' possibile scartare la carta, se non si intende fare nulla.

### 7.3 Chi Possiede l'Iniziativa

Normalmente il giocatore Cartaginese decide per primo cosa giocherà, ma se il giocatore Romano possiede la Carta Campagna Maggiore o Minore, e avrà l'intenzione di giocarla, (come Evento o Numero Operazione), per il proprio primo gioco nella Fase Strategica, potrà scegliere di giocare per primo. Di seguito come procedere:

*Il giocatore Cartaginese chiede prima se il giocatore Romano utilizzerà la Carta Campagna come primo gioco. Se no, il Cartaginese dichiara cosa farà come primo gioco.*

### 7.4 Conclusione Fase Strategica

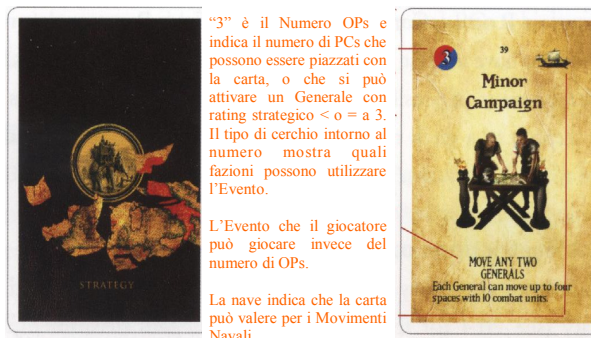
I giocatori giocano e applicano alternativamente le Carte Strategiche fino a quando tutte le carte in loro possesso non vengono giocate. A questo punto, la Fase Strategica termina. E' possibile che un giocatore abbia utilizzato tutte le proprie Carte Strategiche mentre il suo avversario ne mantiene ancora alcune. In questo caso, il giocatore che mantiene ancora Carte Strategiche le giocherà una alla volta, fino a terminarle.

# 8

## CARTE STRATEGICHE

### 8.1 Descrizione

Ciascuna Carta Strategica ha due elementi primari; un numero da 1 a 3 nell'angolo alto a sinistra (chiamato Numero Operazione o OPs) e un evento. Il Numero Operazione è utilizzato per attivare generali o piazzare PCs. L'evento resta disponibile solo se non si utilizza il Numero Operazione. Il simbolo della nave nell'angolo alto a destra (sulle Carte Campagna e Numero Operazione 3) indica che la carta permette Movimenti Navali.



### 8.2 Utilizzare il Numero Operazione (OPs)

Il Numero Operazione consente di fare una delle seguenti azioni:

- **MUOVERE UN GENERALE:** (con o senza Unità) il cui Rating Strategico sia inferiore o uguale al numero OPs. **ESEMPIO:** con OPs di "1", è possibile muovere soltanto Generali con Valore Strategico "1". Con OPs di "2", è possibile muovere Generali con Valore "1" e "2"; con OpS "3", è possibile muovere uno qualsiasi dei propri Generali.
- **PIAZZARE IL CONTROLLO POLITICO:** piazzare una quantità di PC sulla mappa uguale al numero di OPs. I segnalini PC possono piazzati su qualsiasi spazio che non contiene Unità o PC nemici. **ESEMPIO:** se si gioca un OPs di "3", si potranno piazzare 3 PCs.
- **RECLUTARE TRUPPE:** questa azione è permessa solo con una carta da "3" OPs. Giocare una carta "3" in questo modo, permette di piazzare una sola Unità insieme ad un qualsiasi Generale che si trova in uno spazio controllato amico, o in una provincia controllata da amici. Non è possibile reclutare Truppe in Città Fortificate assediate (20.5).

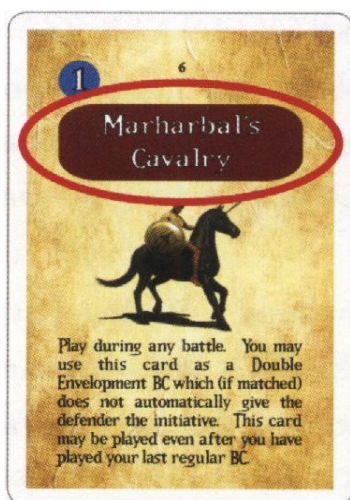
### 8.3 Eventi

Il Numero Operazione di ogni Carta Strategica possiede un codice-colore ad indicare quale fazione può causare l'evento riportato. Gli Eventi giocabili solo dal giocatore Romano sono colorati di rosso; di blu quelli giocabili dal Cartaginese. Gli Eventi giocabili da entrambi i giocatori sono colorati metà rosso, metà blu. Indipendentemente dalle icone raffigurate, entrambi i giocatori possono utilizzare il Numero Operazione di ciascuna carta.

### 8.4 Azionare un Evento

Le Carte che azionano un Evento riportano il proprio titolo in lettere bianche in un ovale marrone e possono essere giocate nel mezzo del gioco o di una battaglia.

## CARTA EVENTO



Giocare una Carta che aziona un Evento non conta come una normale giocata. È necessario giocare ancora un'altra Carta Strategica (se si possiedono). In effetti, al proprio turno di gioco, si deve giocare una ulteriore Carta Strategica (se si possiede).

Tuttavia, giocare una Carta Evento può significare che non si ha nulla da fare nell'ultima Fase Strategica (nel caso non si possiedono carte Strategiche).

**Nota:** le due Carte Evento "Tribù Ostili" (# 7 e 8) possono essere utilizzate come una Carta Evento o giocate durante il proprio turno se l'armata avversaria si trovano ancora in Liguria o Gallia Transalpina.

### 8.5 Carte "da Rimuovere se Giocate"

Quando una carta riporta la scritta "RIMUOVERE SE GIOCATA" (REMOVE IF PLAYED), la carta va rimossa dal Mazzo Strategico dopo averla giocata, perché l'evento può avverarsi una sola volta nel gioco. Porre queste carte in luogo diverso dall'area degli scarti perché non vanno rimescolate con il mazzo regolare.

Esiste un evento che va rimosso dopo averlo giocato due volte — Filippo di Macedonia. La seconda giocata della carta, essenzialmente cancella gli effetti del primo utilizzo e, così, quegli effetti non faranno più parte del gioco.

Una carta "RIMUOVERE SE GIOCATA" non va rimossa se utilizzata solo per gli OPs; l'evento non si avvera.

### 8.6 Scarto

È possibile scartare una Carta Strategica piuttosto che giocarla. In questo caso non si dispone di azioni e il turno passa al proprio avversario per giocare una Carta Strategica. Lo scarto va posto scoperto per permettere all'avversario di guardare la carta.

### 8.7 Mescolare

Se non ci sono abbastanza Carte Strategiche nel Mazzo per far fronte ad una mano piena per ogni giocatore nel turno adveniente, mescolare l'intero Mazzo Strategico (escludendo le carte permanentemente rimosse)

prima di giocare una qualsiasi carta. Il mazzo va mescolato anche quando la carta TREGUA (TRUCE) viene giocata o scartata (senza tener conto se l'evento viene utilizzato o no). In questo caso il mazzo va mescolato alla fine del turno.

## 9

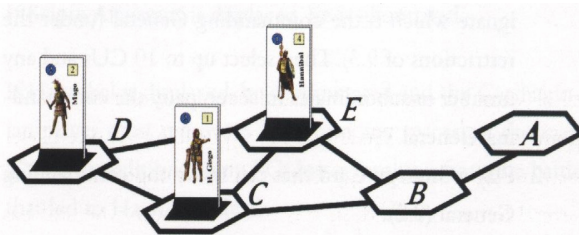
### CONCENTRAMENTO E SUBORDINAZIONE

#### 9.1 Concentrare Unità

Non esiste un limite di concentrazione di Unità che possono coesistere in un singolo spazio.

#### 9.2 Concentramento di Generali

È possibile che più di un generale sia presente in uno spazio, ma solo uno può essere il Comandante. Tutti gli altri Generali nello stesso spazio vanno considerati subordinati. Si tiene il Comandante sulla mappa, e si piazzano i subordinati nel relativo Box del Generale Comandante sulla plancia. Per esempio Hanno e M. Gisgo sono subordinati ad Hannibale all'inizio del gioco. Quando un Generale Comandante muove, il Generale subordinato muove con esse se vuole. Un subordinato nel Box relativo al Comandante non influenza in alcun modo il Comandante. Pur agendo come subordinato, le proprie Abilità Speciali (24) non possono essere utilizzate.



**ESEMPIO:** Hannibale, con Gisgo e Mago come subordinati, partito in "A" giunge in "E" attraverso B, C e D. Il giocatore Cartaginese disloca Gisgo e Mago (con Unità) in C e D.

#### 9.3 Grado

Normalmente, il giocatore proprietario può decidere quale dei propri generali sarà il Comandante e quali i subordinati, e si è liberi di cambiare il proprio Comandante prima di attivare l'Armata. Tuttavia, se un Generale è più alto in grado di un altro, allora il Generale Graduato deve essere il Comandante. Hannibale è il Generale più alto in grado Cartaginese. I Consoli sono più alti in grado dei Proconsoli. Se nello stesso spazio ci sono due Consoli, viene richiesto un lancio di dadi per un cambiamento di comandante. (18.2).

# 10

## MOVIMENTO

### 10.1 Chi può Muovere

I Generali possono muovere con o senza Unità. Le Unità di Combattimento non possono muovere se non accompagnate da un Generale. Un Generale può essere mosso solo quando una Carta Strategica giocata lo permette. Un Generale insieme con delle Unità viene comunemente chiamato "Armata". Solo un'Armata muove con ciascuna Carta Strategica, a meno che non viene giocata la Carta Strategica "Campagna" (10.11). La stessa Armata può essere attivata da ogni Carta Strategica giocata.

### 10.2 Procedura del Movimento

È possibile muovere un Generale fino a quattro spazi (sei, se viene giocata la Carta Strategica "Marcia Forzata"). Un Generale può muovere insieme con un massimo di dieci Unità di Combattimento. Quando si muove un Generale, è possibile unire o lasciare Unità di Combattimento lungo il percorso, fintanto che non vi siano mai più di dieci unità che muovono con il Generale allo stesso momento. È possibile muovere un Generale in un qualsiasi spazio ad esso adiacente (cioè a lui collegato da una linea). La sequenza seguente deve essere osservata quando si muove un'Armata:

1. Selezionare il Generale che si intende attivare. Se esistono 2 o più Generali con un'Armata, è possibile designare quale sarà il Comandante (osservando le regole del paragrafo 9.3). Quindi selezionare fino a dieci Unità e qualsiasi numero di subordinati per accompagnare il Generale Comandante.
2. Giocare una Carta Strategica che può attivare il Comandante (8.2).
3. Muovere l'Armata. Appena l'Armata entra in ciascuno spazio, potrebbe innescare una Reazione (10.3) del giocatore non attivo, che va condotto prima di procedere col passo successivo.
4. Se il giocatore non attivo compie con successo una Intercettazione (12), l'Armata attiva può arretrare di uno spazio e terminare il movimento (12.5).
5. Se si trova una sola Unità nemica in uno spazio, l'Armata attiva può condurre un Assalto nello stesso tempo (10.5).
6. Ripetere i punti 3-5 fino a quando l'Armata completa il proprio movimento.
7. L'Armata adesso può condurre una delle seguenti azioni: un tentativo di assedio o sottomissione (20), oppure una battaglia (14). Non è possibile tentare un assedio e una battaglia con la giocata di una singola Carta Strategica.

### 10.3 Fase Reazione

Ogni spazio che un'Armata penetra, può provocare una reazione da parte del giocatore non attivo. Questa è chiamata Fase Reazione e si esegue così:

1. Se lo spazio contiene una Città Fortificata, il giocatore non attivo dichiara quali proprie unità vanno considerate all'interno e quali all'esterno della città e li pone rispettivamente sotto o sopra il segnalino della Città.
2. Il giocatore non attivo dichiara tutti i propri tentativi di Intercettazione (12) e di Evasione (13). Tutti devono essere dichiarati prima di cominciare a risolverli ed è tenuto a risolvere tutti quelli designati.
3. Se viene dichiarata una Evasione, il giocatore non attivo deve lanciare per tentare l'evasione e, se riesce, muove la propria Armata via dallo spazio interessato.
4. Se vengono dichiarate alcune Intercettazioni, il giocatore non attivo deve risolverle adesso (nell'ordine che preferisce). L'Armata che intercetta in uno spazio non può entrare in una Città Fortificata, visto che le Unità del giocatore non attivo possono entrare in una Fortificazione solo durante il passo 1, visto sopra.

### 10.4 Spazi Occupati da Nemici

Quando si muove una Armata in uno spazio che contiene una o più Unità nemiche, e queste Unità nemiche, non tentano, non possono, o falliscono una Evasione (13), l'Armata deve fermarsi, termina il proprio movimento, e deve combattere le forze nemiche (eccezione: 10.5). Un Generale senza Armata non può muovere in uno spazio che contiene Unità nemiche e non può fermarsi in uno spazio che contiene un Generale nemico senza Armata (può passare attraverso tale spazio).

### 10.5 Assalti

Se una propria Armata con almeno cinque Unità entra in uno spazio che contiene una singola Unità avversaria senza Generale, l'Unità nemica è automaticamente eliminata senza perdite per la propria Armata. Questa manovra non viene considerata una "battaglia", e dunque non occorre giocare una Carta Battaglia. La propria Armata può continuare la marcia senza perdere il proprio normale movimento. Non ci sono restrizioni al numero delle volte in cui la propria Armata può fare un assalto in un singolo turno, esiste soltanto il limite dell'abilità di movimento dei Generali. Ma questo può succedere solo quando almeno 5 Unità entrano in uno spazio con una sola Unità nemica. Due unità non possono essere assaltate da 10 Unità.

### 10.6 Passi Montagnosi e Stretti

Muovere attraverso passi montagnosi (Alpi e non Alpi) e attraverso stretti costa due e non 1 capacità di movimento dei Generali.

**LOGORAMENTO SU PASSI MONTAGNOSI:** ogni volta che una Armata attraversa un passo montagnoso, deve lanciare per il logoramento (21.1) immediatamente dopo l'attraversamento. Se il passo non è un passo Alpino, modificare il lancio di -2. Tale modificatore non si applica per attraversare le Alpi.

**STRETTI:** muovere attraverso lo Stretto di Messina, è consentito solo se si controlla sia Rhegium che Messina. Da notare che entrambi i giocatori potrebbero utilizzare i movimenti navali tra questi porti. Il movimento attraverso lo Stretto di Sardegna è consentito, indipendentemente dal controllo.

**ALTRI EFFETTI:** Intercettazione (12), Evasione (13), Ripieghi (16) e Ritirate (15) sono proibiti attraverso i passi di montagna (entrambi i tipi) e gli stretti.

### 10.7 Città Fortificate e Movimento

I giocatori dovranno considerare una Città Fortificata come uno spazio all'interno di uno spazio. Generali e Unità possono trovarsi all'interno o all'esterno della città. Il numero di Unità che è possibile stanziare in una città è limitato; Roma e Cartagine possono contenere 5 Unità, mentre tutte le altre possono contenere 2 Unità. Per indicare le Unità dentro le Città Fortificate, occorre piazzarle sotto il Segnalino della Città stessa. Dunque le Unità sopra il segnalino Città sono considerate fuori le mura. I Generali dentro la Città, possono essere piazzati al lato del segnalino della Città. Le Unità che restano fuori la Città fermano il movimento nemico; quelle dentro, no. È possibile muovere Generali e Unità da fuori una Fortificazione dentro, (e viceversa) nelle seguenti situazioni:

**GIOCATORE ATTIVO:** con un normale movimento (giocare una Carta Strategica) durante il proprio turno. Normalmente muovere dentro una Città è il movimento finale di una Armata (10.2).

**GIOCATORE NON ATTIVO:** se una Armata nemica entra in uno spazio di Città Fortificata non assediata e il giocatore non attivo possiede Unità o Generali in città, questi può dichiarare quali Unità e/o Generali sono considerati "dentro" o "fuori". Questa decisione può cambiare ogni volta che una forza nemica entra nello spazio.

### 10.8 Armate Combinate

Un Generale attivato può cooptare un altro Generale (con o senza Armate) e muovere. Il Generale che è stato cooptato deve considerarsi un subordinato per quella mossa. Un Generale maggiore di grado del Generale attivato non può essere cooptato. Se un Generale termina il proprio movimento in uno spazio che contiene un altro Generale, e il nuovo Generale supera di grado il Generale attivato, quest'ultimo si considera subordinato. Se termina il movimento in uno spazio con un Generale di pari grado, siccome è il Comandante, il nuovo Generale si considera subordinato.

### 10.9 Divisione di Armate

Un'Armata può staccare Generali subordinati (con o senza Unità) in qualsiasi momento. Un subordinato nel box del Generale Comandante può essere attivato e staccato dal Comandante insieme ad alcune Unità a piacere del giocatore che controlla le Armate in questione (eccezione 18.1). Piazzare il subordinato sulla mappa e utilizzare lo spazio occupato dal Comandante come spazio di partenza. Il Generale subordinato si considera come il Comandante di questa nuova Armata e può cooptare altri subordinati non superiori di grado. Un subordinato che si distacca e muove via va considerato come una mossa di Generale (cioè attivare un subordinato non consente al Generale Comandante di muovere).

### 10.10 Generali Rimossi

Un Generale si considera rimosso se una Armata nemica entra nello spazio di un Generale non assistito da Unità amiche. Viene anche rimosso se tutte le Unità che assistono il Generale sono eliminate a causa di perdite sulla Tabella delle Ritirate, persi in Ritirata, o persi sulla Tabella Navale. Un Generale non viene rimosso se tutte le Unità sotto il suo comando sono rimosse a causa della Tabella di Logoramento, per l'evento Tempesta in Mare (#60), o per il lancio del dado nelle Perdite subite in Battaglia.

Se Scipione l'Africano viene rimosso, è eliminato.

Se Hannibale è rimosso viene eliminato e il giocatore Cartaginese deve rimuovere 5 PCs da qualunque spazio sulla mappa. A questi si aggiungono qualunque perdita di PCs che risulta dalla battaglia che ha portato alla morte di Hannibale.

In seguito a queste due eventualità, un Generale rimosso viene tolto dalla mappa e ritorna in gioco alla successiva Fase Rifornimenti (5.1).

### 10.11 Limitazioni Carta Campagna

- A. Quando si gioca una Carta Campagna, si può attivare più di una Armata.
- B. Ogni Generale Comandante deve completare tutto il movimento e la battaglia prima che un altro Generale possa essere attivato. Una Unità o un subordinato mosso da un Generale durante la campagna, può essere mosso da un altro Generale durante la stessa campagna, senza che l'Unità o il Generale muova più di quattro spazi. (eccezione: Nero 10.12).
- C. Una volta che una Armata partecipa ad una battaglia, assedio/sottomissione, e indietreggia di uno spazio per evitare di essere Intercettata (12.5), o fallisce il proprio Inseguimento (13.4) si considera aver consumato tutta la propria capacità di movimento e non può essere mossa da un altro Generale durante la campagna.
- D. Una Carta Campagna non permette di muovere uno stesso Generale più volte.

**ASSEDIO E SOTTOMISSIONE:** una Carta Campagna non può essere utilizzata per condurre più di un assedio o tentativo di sottomissione contro la medesima Città Fortificata o Tribù, ma potrebbe essere utilizzata per combattere i difensori e quindi per condurre un assedio o un tentativo di sottomissione contro lo stesso sito, così come portare più Generali a eseguire ciascuna azione.

### 10.12 Nero

Nero possiede la speciale capacità di muovere 6 spazi durante una campagna. Un'Armata comandata da Nero possiede la stessa capacità.

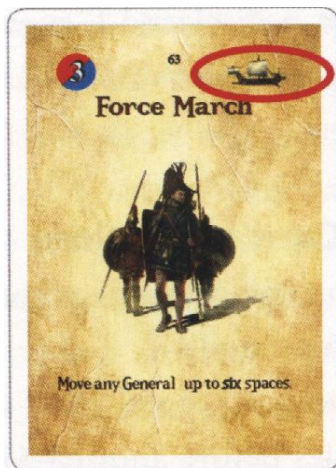
## 11

### MOVIMENTO NAVALE

#### 11.1 Procedura

Un Generale (con o senza Unità) può muovere da un porto ad un altro utilizzando un Movimento Navale. Le Unità da sole non possono utilizzare tale movimento. Questo Movimento è possibile quando si gioca una Carta Strategica di valore 3 o una Carta Campagna (si nota una icona di una nave nell'angolo alto a destra della carta per facilitare l'accoglimento).

Carta di Movimento Navale



Il costo movimento per utilizzare un Movimento Navale è uguale a 3 spazi.

*ESEMPIO:* è possibile muovere 1 spazio e spostarsi in un porto e quindi utilizzare il Movimento Navale; o è possibile partire da un porto, utilizzare il Movimento Navale e muovere di uno spazio ulteriore per terra.

### 11.2 Porti Nemici

Non è necessario controllare un porto per l'imbarco e lo sbarco. È possibile un Movimento Navale da e verso qualsiasi porto inclusi quelli con PC o Unità nemiche all'interno.

### 11.3 Movimento Navale e Città Fortificate

Un Movimento Navale direttamente in una Città Fortificata (come un imbarco partendo dalla città) è possibile se la città è amica e non sotto assedio (vedere 20.4 per una definizione di "assedio"). È proibito un Movimento Navale verso o da una Città Fortificata assediata. Da notare che non è impedito il Movimento Navale da o verso uno spazio che contiene una Città assediata (in questo caso si considera che lo sbarco e l'imbarco delle truppe avviene fuori dalle mura!).

### 11.4 Limite al Movimento Navale

Una Carta Campagna Maggiore o Minore permette ad un'Armata con un massimo di 10 Unità di utilizzare il movimento navale (soltanto una delle due o tre Armate che è possibile attivare può utilizzare il movimento navale). Una Carta Strategica di valore 3 permette ad un'armata fino ad un massimo di 5 unità di utilizzare il movimento navale.

### 11.5 Supremazia Navale Romana

Il giocatore Romano gode di una supremazia navale, quindi qualsiasi movimento navale Cartaginese corre il rischio di un affondamento. Ogni volta che un Generale o Armata Cartaginese muove via mare, il Romano lancia sulla Tavola di Combattimenti Navali. Se, dopo l'applicazione degli appropriati modificatori, la forza è inabissata, le Unità sono eliminate e il Generale rimosso (10.10). Se la forza è costretta al rientro, deve rientrare nel porto di imbarco, perdendo i punti movimento marini. Le Unità perdute in mare non contano per le Conseguenze Politiche (regola 15.5).

### 11.6 Modificatori Tavola Combattimenti Navali

Il giocatore Romano modifica il suo lancio di dadi contro le navi nel modo seguente:

- +\/- modificatori di entrambi i porti \* (vedere la mappa)
- -1 se un generale muove senza Unità o se l'Armata che viaggia sul mare conta una sola Unità.
- + 1 se il porto contiene un PC Romano \*
- -1 se Cartagine controlla Siracusa. @
- -1 se la Macedonia è alleata con Cartagine (evento #9).@
- -1 se è attiva Vittoria Navale Cartaginese (carta evento # 29).@

\* questi modificatori si applicano ad entrambi i porti da cui e verso cui l'Armata muove, e sono cumulativi.

@ questi modificatori possono o meno essere attivi. Controllare i Modificatori Movimenti Navali Cartaginesi per vedere se sono attivi.

*ESEMPIO: Il Cartaginese invia un'Armata da Cartagine (modificatore del porto -2) a Nuova Cartagine (modificatore -2); modificatore complessivo è -4.*

*ESEMPIO: il Cartaginese invia un'Armata con solo 1 Unità (-1) da Nuova Cartagine (-2) a Rhegium (+1). Contenendo Rhegium un PC Romano aggiunge un ulteriore modificatore (+1). Il modificatore complessivo sarà: (-1) + (-2) + (+1) + (+1) = -1.*

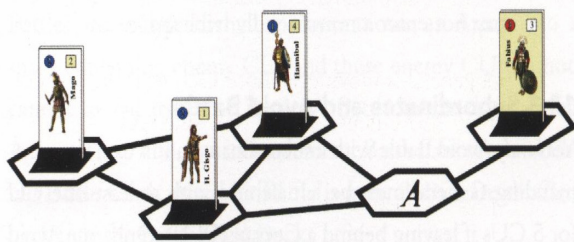
## 12 INTERCETTAZIONE

### 12.1 In Generale

L'intercettazione è un particolare tipo di movimento che consente ad una Armata non attiva di avanzare di uno spazio durante il movimento di un Generale avversario per interrompere l'avanzata della relativa Armata nemica. L'intercettazione obbliga l'Armata in avanzata a combattere una battaglia (14) o a muovere indietro di uno spazio (12.5).

### 12.2 Quando è Possibile Utilizzare l'Intercettazione?

Una qualunque Armata controllata dal giocatore non attivo può tentare l'intercettazione ogni qual volta che una Armata o un Generale nemico entra (per terra o per mare) in uno spazio adiacente all'Armata non attiva e lo spazio non contiene nessuna Unità nemica già stanziata. Una Armata può tentare l'intercettazione ogni volta che le predette condizioni si verificano; per esempio se una Armata nemica tenta di muovere attorno alla propria Armata, è possibile tentare l'intercettazione ogni volta che entra in uno spazio adiacente, libero da Unità lì stanziate.



*ESEMPIO: Fabius (a destra in alto) muove per attaccare Gisgo (in primo piano). Quando Fabius entra nell'esagono A, sia Hannibal (alle spalle di Gisgo) che Gisgo possono tentare l'intercettazione. Quando Fabius entra nello spazio di Gisgo, questi non può intercettare, ma Hannibal e Mago sì.*

### 12.3 Restrizioni all'Intercettazione

Non si può intercettare uno spazio che contiene già una o più Unità nemiche rimaste ferme.

Non si può intercettare su montagne o stretti.

È possibile intercettare solo contro i movimenti.

Non si può intercettare un tentativo di Evasione (13.1), un Ripiegamento (16), una Ritirata (15), o intercettare chi intercetta.

### 12.4 Tentativo di Intercettazione

Per intercettare, occorre dichiarare quale Generale e con quante Unità farà il tentativo, quindi lanciare il dado. Modificare il lancio con +1 se lo spazio che si intende intercettare contiene un PC nemico ed è privo di Unità amiche. Se il lancio modificato è inferiore o uguale al valore di Battaglia del proprio Generale, l'intercettazione riesce e si deve muovere la forza di intercettazione dichiarata, nello spazio. In una battaglia causata da una intercettazione riuscita, il giocatore che intercetta riceve una Carta Battaglia extra per simulare gli effetti della sorpresa. Una carta è il massimo beneficio, anche se la forza di intercettazione è composta da due o più Armate. Il giocatore attivo sarà il primo a giocare le proprie Carte Battaglia.

### 12.5 Indietreggiare di Uno Spazio

Una Armata intercettata non è mai obbligata a sostenere un combattimento; può invece indietreggiare verso l'ultimo spazio occupato e terminare il movimento. Se una Armata indietreggia attraverso un passo, deve lanciare per il Logoramento di nuovo. Se proviene da uno sbarco, deve tornare al porto di imbarco. Se fosse un Movimento Navale Cartaginese, il giocatore Cartaginese deve subire la Supremazia navale Romana e lanciare sulla Tabella di Combattimento Navale di nuovo. Se il risultato è un Ritorno, il Cartaginese non potrà indietreggiare, sarà costretto a sbarcare in suolo nemico e dovrà subire l'intercettazione. Se una Armata indietreggia in una Città Fortificata nemica o in uno spazio Tribù, potrà condurre un assedio o un tentativo di sottomissione su quel sito.

### 12.6 Intercettazioni Multiple

Si possono provare più di un tentativo di intercettazione nello stesso spazio se si possiedono più di una Armata adiacente allo spazio che il proprio avversario tenta di occupare. In questo caso, occorre dichiarare tutti i tentativi di intercettazione prima di cominciare a risolverli, e il proprio avversario può attendere il risultato di tutti i tentativi prima di decidere se entrare in combattimento o indietreggiare. Se due o più intercettazioni riescono, allora le Armate si fondono nello spazio da intercettare sotto il comando di un Generale e le forze combinate combatteranno l'Armata avversaria.

# 13

## EVASIONE ED INSEGUIMENTO

### 12.7 Intercettazioni e Subordinati

È possibile spedire una parte della propria Armata (sotto il comando di un subordinato o di un Generale) per le Intercettazioni. È obbligatorio dichiarare quale Generale e quante Unità tenteranno l'Intercettazione. Non importa quanti subordinati possiede una Armata, solo una Intercettazione è possibile lanciare da ciascuno spazio (cioè, non è possibile tentare due o più Intercettazioni da uno stesso spazio con la speranza che almeno una abbia successo). Se un subordinato Intercetta, il Generale Comandante deve essere lasciato alle spalle con almeno una Unità (da notare che i Consoli non possono essere lasciati volontariamente con non meno di 5 Unità [18.1]). Dopo che gli effetti dell'Intercettazione sono stati risolti, il Generale più alto in grado manterrà ancora il comando dell'Armata. Se ci sono due Generali di pari grado, il giocatore deciderà chi sarà il Comandante.

### 12.8 Intercettazioni e Città Fortificate

Una Armata dentro una Città Fortificata può Intercettare un'Armata in uno spazio adiacente se non ci sono Unità nemiche fuori le mura della Città.

Viceversa, se si Intercetta una Armata che entra nello spazio antistante una sua Città attraverso un movimento di terra, una battaglia dovrà essere combattuta prima che l'Armata Intercettata possa entrare nella sua Città. Se l'Armata penetra lo spazio antistante la sua Città attraverso un movimento marino, l'Armata Intercettata ha quattro opzioni: accettare la battaglia; muovere nella città fortificata (se la città può ospitare l'Armata), tornare al porto di imbarco, oppure dividere l'Armata tra le ultime due opzioni. Una Armata che indietreggia di uno spazio non può mai staccare Unità fuori la città.

### 12.9 Intercettazioni e Assalti

Un assalto è possibile dopo l'Intercettazione, dunque l'Armata che Intercetta potrebbe prevenire un assalto.

### 12.10 Intercettazione Fallita ed Evasione

Se una Armata fallisce un tentativo di intercettazione, non potrà tentare una Evasione (13) contro la stessa Armata che ha cercato di intercettare durante la corrente carta giocata. L'Armata che fallisce l'intercettazione potrebbe ancora tentare una Intercettazione senza restrizioni, e può anche tentare l'Evasione contro una altra Armata, se la carta corrente in gioco fosse Carta Campagna.

### 13.1 Evasione

Solo il giocatore non attivo può evadere. Se una Armata nemica entra in uno spazio contenente una delle proprie Armate, o uno o più dei propri Generali senza Unità, è possibile tentare l'evasione. Per determinare se il tentativo riesce, si lancia il dado. Se il lancio è inferiore o uguale al Fattore Battaglia del proprio Generale Comandante, l'Evasione riesce. Una Evasione riuscita permette alla propria Armata o Generale, di uscire dallo spazio e muovere in uno spazio adiacente, con le eccezioni portate in seguito. Se il lancio è più grande del Valore di Battaglia del Comandante, l'Armata non può muoversi e la battaglia va risolta, con un malus di 1 carta Battaglia per l'Armata che ha fallito l'evasione, per la perdita di morale che verosimilmente subisce per la mancata ritirata. Un Generale senza Unità va rimosso.

### 13.2 Eccezioni all'Evasione

Non più di 10 Unità possono evadere. Un'Armata che contiene più di 10 unità deve lasciare sul posto le Unità in eccesso. Le Unità e Generali che falliscono un tentativo di Intercettazione non possono Evitare la battaglia contro la stessa Armata che hanno tentato di intercettare nello stesso turno di gioco (12.10). Una Armata o Generale che evade:

- può lasciare indietro Unità e/o Generali (finché la regola 18.1 non è violata).
- Non può attraversare passi montagnosi o stretti.
- Non può entrare in uno spazio adiacente che contiene Unità o PC nemici.
- Non può entrare nello spazio da cui proviene l'Armata nemica.
- Non può entrare in uno spazio tribù non amica.

### 13.3 Subordinati ed Evasione

È possibile Evadere con un subordinato. In questo caso il Generale Comandante deve restare indietro con almeno una Unità (o 5 se il Comandante è un Console [18.1]). Solo un tentativo di Evasione è permesso per ogni Fase di Reazione, quindi i Generali non possono tentare l'Evasione in spazi differenti, e non è possibile Evadere con un Generale dopo che si è fallita l'Evasione con un altro.



### 13.4 Inseguimento

Dopo una Evasione riuscita, il giocatore attivo può tentare di continuare il movimento (sia per inseguire sia per muovere in diversa direzione). Per determinare se il tentativo riesce, si lancia il dado. Se il lancio è inferiore o meno al Fattore Battaglia del Comandante, l'Armata può continuare il movimento. Se il proprio Generale ha già percorso il limite dei quattro spazi (o sei se si è giocato la carta "Marcia Forzata"), o se il lancio è superiore al Fattore Battaglia, l'Armata è obbligata a fermarsi nello spazio corrente. Se si insegue l'Armata che ha evaso, questa può tentare ancora di evadere, e ancora si può inseguire fino a quando l'Evasione non riesce o il Generale attivo compie il massimo movimento.

### 13.5 Città Fortificate ed Evasione

Una Armata allocata su una Città Fortificata, ma fuori le mura ha due opzioni. O dichiarare che l'Armata è dentro la città oppure che tenta l'Evasione. Nel primo caso non rallenta il movimento avversario, nel secondo caso sì (se riesce ad Evadere e non riesce l'Inseguimento). Se l'Evasione riesce, l'Armata allocata sullo spazio di Città Fortificata può muovere dentro la Città.

### 13.6 Assedio/Sottomissione e Inseguimento

Una Armata che fallisce l'inseguimento ma termina il proprio movimento su uno spazio Città Fortificata o Tribù può comunque tentare un Assedio o Sottomissione contro il sito.

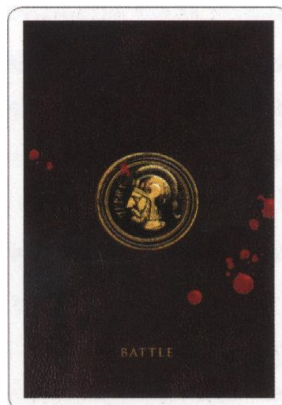
## 14 BATTAGLIE

Le battaglie hanno inizio quando un giocatore muove una Armata in uno spazio che contiene Unità nemiche e queste non possono, non tentano o falliscono una Evasione. Una Battaglia obbliga una Armata a fermarsi e a terminare il proprio movimento. Le Battaglie si risolvono utilizzando le Carte Battaglia. Dopo che la Battaglia termina, tutte le Carte Battaglia vanno rimescolate e risposte nel Mazzo delle Carte Battaglia.

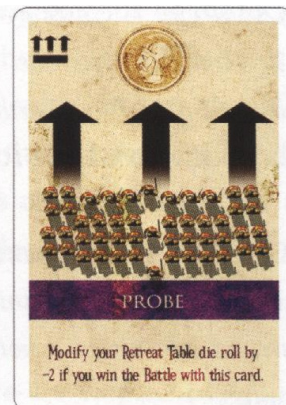
### 14.1 Carte Battaglia (BC)

Le Battaglie si risolvono utilizzando le Carte Battaglia.

Dorso Carte Battaglia



Fronte Carta Battaglia



Ciascun giocatore pesca un numero di Carte Battaglia come descritto sotto:

Un numero di Carte uguale al Fattore Battaglia del Generale Comandante (se un Generale è presente).

Una Carta per ogni Unità presente in battaglia.

Una Carta per ogni Intercettazione riuscita (12.4).

Una Carta in meno se l'Armata che difende fallisce l'Evasione (13.1).

Un numero di Carte Battaglia variabile per gli Alleati (14.2).

Il giocatore Romano riceve 2 Carte Battaglia per ogni battaglia che si svolge in Latium (14.4).

Una Carta se lo spazio contiene una Tribù amica (20.9).

**20 CARTE MASSIMO:** senza tener conto di altri fattori, il numero massimo di Carte Battaglia che un giocatore può tenere (prima di considerare qualsiasi possibile riduzione per una carica di elefanti) è 20 Carte. Ogni Carta superiore alla 20a va scartata. Dopo aver terminato una battaglia, le Carte vanno mescolate insieme in un unico mazzo, per essere pescate alla battaglia successiva.

### 14.2 Alleati

I giocatori ricevono delle Carte aggiuntive se presentano degli alleati. Un giocatore presenta un alleato se possiede il Controllo Politico della Provincia (determinato al momento della battaglia). Ciascuna provincia ha un valore di una Carta Battaglia, eccetto la Eastern e la Western Numidia, che ne valgono due. Alcuni Alleati non si allontaneranno al di là della propria provincia, dunque il bonus della Carta è disponibile solo all'interno della provincia. Comunque, gli alleati in Africa, Spagna e Italia (vedi il glossario 3) sono disponibili in qualsiasi provincia entro il proprio paese (questi paesi sono codificati con un colore sulla mappa).

**PROVINCE INSULARI:** gli Alleati su isole (Balearic Islands, Sicilia, Syracuse, Sardinia\Corsica) sono disponibili solo per le battaglie sulle isole. La Sardegna\Corsica va considerata un'unica isola.

*ESEMPIO 1: Cartagine controlla tre province in Spagna mentre Roma una. Non importa dove si ha uno scontro in Spagna, il Cartaginese avrà tre Carte Battaglia per gli alleati, il Romano una.*

*ESEMPIO 2: la battaglia è in Africa. Il Cartaginese controlla Cartagine e Carthagina, mentre Roma controlla la Western Numidia. In questo caso entrambi i giocatori ricevono due Carte Battaglia.*

*ESEMPIO 3: la battaglia è in Sicilia, che si trova fuori dall'Italia. Chi controlla la Sicilia riceverà una Carta Battaglia come chi controlla Siracusa. Non sono possibili altre combinazioni.*

### 14.3 Eccezioni sugli Alleati

**GENERALI:** è possibile ricevere la carta bonus per gli alleati se si ha un Generale in battaglia. Se nella stessa provincia o paese si hanno molteplici battaglie durante la giocata della Carta Campagna, tutte le battaglie riceveranno la carta bonus per gli alleati, se almeno un Generale sarà presente alla battaglia.

**ALLEATI ITALIANI:** il Romano non potrà mai ricevere più di due Carte Battaglia per gli alleati italiani e non può contare la provincia di Latium per alleata. Si considera che questa provincia già approvvisiona le Legioni Romane con il reclutamento e dunque il supporto a Roma è già contenuto nel progetto. Il Cartaginese potrà contare fino a sei Carte Battaglia per alleati in Italia (Campania, Lucania, Apulia, Samnium, Etruria e Gallia Cisalpina).

*ESEMPIO: battaglia di Canne, Italia. Cartagine controlla le province della Gallia Cisalpina e della Lucania. Roma controlla la Campania, Samnium e l'Etruria. Nessuna fazione controlla l'Apulia. Entrambi ricevono due Carte Battaglia bonus per gli alleati.*

### 14.4 Milizia

Roma riceve due Carte Battaglia in più per tutte le battaglie che si hanno in Latium (oltre a quelle degli alleati italiani). Questa milizia è disponibile anche se non è presente alcun Generale in Roma.

### 14.5 Sequenza della Risoluzione delle Battaglie

Il giocatore attivo inizia come attaccante, il giocatore non attivo come difensore. Ciascuna battaglia viene risolta separatamente, quindi l'identità dell'attaccante e del difensore può cambiare da battaglia a battaglia (e sicuramente, da round a round durante la battaglia).

Ecco la sequenza:

1. Lancio del dado per cambio Comando (18.2)
2. L'attaccante dichiara le Carte Strategiche relative alla battaglia.
3. Il difensore dichiara le Carte Strategiche relative alla battaglia.
4. Dichiarazione di carica degli Elefanti (17) e lancio del dado per la carica, tranne se immediatamente prima del lancio si gioca l'evento Elefanti Spaventati (Evento # 42).
5. Scoprire la quantità di Carte Battaglia rivelate dall'evento Spia in Campo Nemico (Evento # 20) e iniziare la battaglia.

### 14.6 Round di Battaglia

Una battaglia si combatte in round. In ciascun round prima l'attaccante gioca una Carta Battaglia e quindi il difensore deve giocare una Carta Battaglia corrispondente a quella dell'attaccante (14.7). Se il difensore non può o non vuole corrispondere la Carta dell'attaccante, perde la battaglia. Se il difensore gioca una Carta Battaglia che contrasta l'attaccante, si giocherà un altro round. I giocatori continueranno a combattersi fin quando uno vince.

### 14.7 Contrastare la Carta Battaglia Attaccante

Il difensore contrasta la carta Battaglia Attaccante giocandone una esattamente dello stesso tipo. Così una carta Attacco Frontale viene corrisposta da un Attacco Frontale, una carta Ricognizione da una carta Ricognizione, e così via.

**CONDUZIONE DI UNA BATTAGLIA:** se si è l'attaccante, normalmente la miglior carta da giocare è del tipo predominante che si possiede. Con soltanto 48 Carte Battaglia nel Mazzo, se si possiedono più carte di uno stesso tipo, presumibilmente l'avversario ne avrà meno. Si esamini il grafico alla fine del manuale (26) per il numero e il tipo di Carte Battaglia nel Mazzo.

### 14.8 Contrattacco

Dopo ciascun round, il difensore può cercare di contrattaccare. Se ci riesce, diventa l'attaccante nel round successivo, e l'ex attaccante diventa difensore. Per tentare un contrattacco, il difensore lancia il dado. Se il lancio è inferiore o uguale al Fattore Battaglia del Comandante, prende l'iniziativa e diventa attaccante. Se il lancio è superiore al Fattore Battaglia, resta difensore al round successivo.

**ECCEZIONE ACCERCHIAMENTO:** se l'attaccante gioca l'Accerchiamento e il difensore contrasta, il difensore può automaticamente prendere l'iniziativa (non è obbligatorio) e diventare attaccante (la tattica dell'Accerchiamento è una tattica difficile e pericolosa da adottare). Da notare che questo è l'unico modo per diventare attaccanti per una forza senza un Generale.

#### 14.9 Carte Riserva

Ci sono quattro carte Riserva nel mazzo battaglia. Queste carte sono carte jolly che possono essere utilizzate come una qualsiasi degli altri cinque tipi di carte presenti (Assalto Frontale, Fianco Sinistro, Fianco Destro, Ricognizione o Accerchiamento). Possono essere utilizzate dall'attaccante o dal difensore (per contrastare una carta). Quando l'attaccante gioca una carta Riserva, deve indicare quale tipo di carta rappresenta e si assume tutte le conseguenze delle caratteristiche di quella carta (per esempio, se si utilizza una carta Riserva come Accerchiamento, risulterà una automatica perdita dell'iniziativa se il difensore la contrasterà).

#### 14.10 Come Vincere una Battaglia

L'attaccante vince se il difensore non può o non potrà contrastare la sua Carta Battaglia.

Il difensore vince se l'attaccante non ha Carte Battaglia all'inizio di un round di battaglia (il difensore vince anche se lui stesso non possiede più Carta Battaglia). *Questa è una delle ragioni per cui il difensore può voler non contrattaccare!*

#### 14.11 Perdite subite in Battaglia

Dopo aver determinato il vincitore, i giocatori lanciano sulla Tabella Logoramento per determinare il numero di Unità che deve essere rimosso da ambo le parti per le Perdite subite in Battaglia. Il numero di rounds di durata della battaglia determina la colonna di riferimento della Tabella di Logoramento. L'ultimo round di battaglia (quello in cui il difensore non contrasta l'attaccante) determina il numero totale dei rounds. I Giocatori fanno riferimento alla colonna con il lancio del dado che determina il numero di Unità eliminate.

Nota: siccome il numero di rounds giocati afferisce al numero delle possibili perdite, in alcune situazioni il difensore può scegliere di non contrastare la Carta Battaglia attaccante, così da subire "minori danni". È perfettamente ammesso.

*ESEMPIO: una battaglia termina in quattro rounds viene lanciato un "5" per le Perdite subite in Battaglia. Il risultato è che entrambi i giocatori perdono una Unità.*

**CALCOLO DEI ROUNDS:** un tentativo di Ripiegamento fallito (16.) non conta come un round. È consigliabile che i giocatori tengano le carte giocate in pile separate, per determinare facilmente i rounds giocati.

#### 14.12 Tabella delle Ritirate

Oltre alle Perdite subite in Battaglia, il perdente della battaglia subirà ulteriori perdite determinate dalla Tabella delle Ritirate. Dopo ciascuna battaglia, il perdente lancia il dado e Consulta la Tabella delle Ritirate. La colonna a sinistra viene utilizzata se l'Armata del perdente ha cominciato la battaglia con massimo quattro Unità.

La colonna di destra se invece ha cominciato la battaglia con più di quattro Unità. Le perdite devono essere subite dalle Unità; non possono essere assorbite dagli alleati o dalle milizie. Il lancio del dado si modifica con +2 se la battaglia è stata vinta con un Accerchiamento e con -2 se la battaglia è stata vinta con l'Esplorazione.

**ELEFANTI PERDUTI:** se ci sono delle Unità di elefanti nell'Armata sconfitta, la prima Unità da rimuovere, per la Tabella delle Ritirate, deve essere una Unità elefante. Tutte le altre possono essere assegnate a Unità diverse. Da notare che un giocatore può perdere due Unità elefanti in una battaglia se perde la prima con lancio del dado di "6" nelle Perdite subite in Battaglia e quindi la seconda sulla Tabella delle Ritirate.

**ESAURIMENTO CARTE:** non ci sono modificatori al dado per la Tabella delle Ritirate quando l'attaccante perde per aver esaurito le Carte Battaglia. Semplicemente si fa riferimento al valore lanciato sul dado.

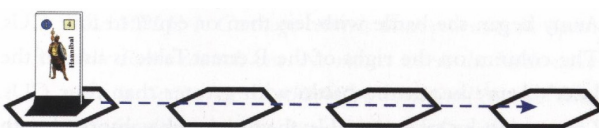
## 15

### RITIRATE

#### 15.1 Procedura Ritirate

Dopo aver rimosso le Perdite subite in Battaglia e della Tabella delle Ritirate, chi perde la battaglia deve ritirare le proprie forze e subire le conseguenze politiche della disfatta. Il perdente deve ritirarsi in uno spazio che sia controllato da amici (contenente un PC amico) e libero da Unità nemiche, o in uno spazio che contiene un maggior numero di Unità amiche di quelle che si ritirano. Se esiste più di uno spazio in cui è possibile ritirare le proprie forze, è obbligatorio scegliere il più vicino (se ci sono più spazi equidistanti è possibile scegliere dove ritirarsi). Non si può lasciare indietro nessuna Unità o Generale durante la ritirata, e qualsiasi unità amica incontrata sul percorso (se non è superiore in numero alle forze in ritirata) viene trasportata nella ritirata come se facente parte delle forze che si ritirano. Il limite al movimento delle 10 Unità non si applica alla ritirata; una forza di qualsiasi grandezza (comandata o meno da un Generale) sconfitta in battaglia è costretta alla ritirata.

**PERCORSO DI RITIRATA CHE CAUSA PERDITE:** un giocatore può, come opzione, scegliere un percorso di ritirata o una destinazione più lontana se perderà un numero inferiore di Unità (vedi 15.3) che provocherebbe il sentiero più corto e non viola la regola 15.2.



Una Armata può ritirarsi fino a 4 spazi. Una ritirata deve terminare in uno spazio con PC amico o un numero di Unità maggiore di quelle che si ritirano.

### 15.2 Eccezioni alla Ritirata

La ritirata non è permessa attraverso passi di montagna (entrambi i tipi) o stretti. Non è possibile ritirarsi per un percorso più lungo di quattro spazi. Non possibile ritirarsi con il Movimento navale. Se l'Armata perdente è sbarcata in uno spazio battaglia circondato viene eliminata. (Non è possibile ad una Armata sbarcata via mare, ritirarsi via terra).

Eccezioni:

- a. se lo spazio battaglia contiene una Città Fortificata amica all'armata che si ritira, si presume che l'Armata sia sbarcata in città e abbia marciato fuori. L'Armata può pertanto ritirarsi nella città. Se alcune Unità non possono entrarvi sono eliminate.
- b. Se a ritirarsi è l'originario attaccante, deve sempre ritirarsi prima nello spazio da cui è entrato in battaglia.
- c. Se a ritirarsi è l'originario difensore, non può entrare nello spazio da cui l'attaccante è entrato in battaglia per tutto il percorso di ritirata.
- d. La forza che si ritira non può mai rientrare nello spazio da cui è obbligata a ritirarsi per l'intera ritirata.

### 15.3 Penalizzazioni alla Ritirata

Una forza che si ritira (Armata o Unità) deve perdere una unità addizionale per ogni spazio in cui entra che contiene un PC nemico o una tribù non amica. Se si è costretti a ritirarsi attraverso spazi con Unità nemiche, si perde una Unità addizionale per ogni Unità nemica nello spazio. Generali nemici senza Unità non hanno effetti sulla ritirata e non possono bloccare il percorso di ritirata. Una forza che non può ritirarsi, che non ha posto dove ritirarsi o è obbligata a ritirarsi per più di quattro spazi, viene eliminata.

### 15.4 Ritirata in Città Fortificate

Una forza che si ritira non può mai tentare di ritirarsi in una Città assediata eccetto la forza (se esiste) che proviene dalla città (20.7). Una forza può ritirarsi in una Città amica non assediata se la battaglia si è avuta nello spazio della Città. Se esiste un maggior numero di Unità in ritirata di quelle che la Città può accogliere, la forza può dividersi in due colonne; una andrà nella città, l'altra secondo le normali regole della ritirata. Il Generale Comandante o subordinati possono accompagnare entrambe le forze o dividersi in qualsiasi modo (occorre non violare la regola 18.1). Questo è l'unico modo per dividere una forza che si ritira.

### 15.5 Conseguenze Politiche

Il perdente adesso deve rimuovere un numero di propri PC, da spazi diversi dalle Città Fortificate e Tribù, dalla mappa, uguale alla metà (arrotondata per difetto) del numero di Unità perse in battaglia (incluse Unità Perse in Battaglia, sulla Tabella delle Ritirate e durante la Ritirata). I PC possono essere presi ovunque sulla mappa a proprio piacimento.

*ESEMPIO: se il perdente di una battaglia ha perduto tre Unità deve rimuovere un PC. Se ha perduto una sola Unità non occorre perdere alcun PC. Il perdente sceglierà di togliere i propri PC da aree più critiche. Queste aree probabilmente ricevono piccole attenzioni e consumano maggiori ricchezze per il paese che le controlla e sono le prime a ribellarsi.*

### 15.6 Richiesta di Pace

Se, come risultato di una battaglia, il perdente è impossibilitato a rimuovere alcun PC per soddisfare le Conseguenze Politiche della disfatta, deve immediatamente richiedere la Pace, perdendo in tal modo la guerra (vedere regola 22.3).

## 16

### RIPIEGAMENTI

#### 16.1 In Generale

Il Ripiegamento è un modo per l'attaccante corrente (non necessariamente l'attaccante originario) per tirarsi fuori da una battaglia. Per Ripiegare, l'attaccante deve perdere la propria chance di giocare una Carta Battaglia e lanciare un numero inferiore o uguale al Valore Battaglia del Comandante. Il difensore può impedire il Ripiegamento, lanciando un numero inferiore o uguale al valore Battaglia del proprio comandante (non è obbligato a farlo). Se il Ripiegamento dell'attaccante non ha successo, o se il difensore impedisce il Ripiegamento, il difensore può subito prendere l'iniziativa e diventare attaccante. Non c'è limite al numero di volte che si può tentare il Ripiegamento in una singola battaglia.

#### 16.2 Ripiegamento Riuscito

Un ripiegamento riuscito pone termine alla battaglia e le forze in ripiegamento muovono verso uno spazio adiacente (eccezione: unità che ripiegano da una città assediata possono ripiegare al suo interno). Le Perdite subite in Battaglia si risolvono normalmente, non si utilizza la Tabella delle Ritirate.

### 16.3 Restrizioni al Ripiegamento

- Una Armata in ripiegamento non può dividersi.
- Una Armata non può ripiegare attraverso passi montagnosi (entrambi i tipi), o attraverso stretti o per mare.
- Non è possibile ripiegare in un esagono con Unità o PC nemici.
- Non è possibile ripiegare nello spazio da cui l'Armata nemica è entrata in battaglia. Se l'attaccante originario ripiega, deve farlo nello spazio da cui proveniva.
- Non è possibile ripiegare in spazi contenenti tribù non amiche.

## 17

### ELEFANTI



*I Cartaginesi utilizzavano gli elefanti come terribile arma di battaglia. La vista di una carica di elefanti era spesso motivo di rotta e fuga per molte truppe. Alcuni Generale Romani avevano imparato come difendersi da questi animali o come aizzarli contro gli stessi possessori.*

#### 17.1 Ricezione Elefanti

Ci sono quattro segnalini Cartaginesi (per un totale di quattro Unità) che riportano un Elefante. Due iniziano il gioco con Hannibale e gli altri possono giungere a Cartagine giocando la Carta Rifornimenti Africani (evento #12). I quattro segnalini sono una limitazione intenzionale, e non possono essere superati.

#### 17.2 Proprietà

Le Unità con Elefanti possiedono le stesse caratteristiche delle Unità regolari (compreso la possibilità di utilizzare il Movimento Navale) eccetto che offrono una speciale capacità di attacco al Cartaginese (17.3). Quando si rimuovono Unità per Perdite subite in Battaglia (14.11) o Logoramento (21), il giocatore Cartaginese può scegliere qualsiasi Unità che vuole, tranne se è costretto a rimuovere una Unità con Elefanti da una "e" come risultato del lancio della Tabella di Logoramento. Quando dovrò rimuovere Unità dovute alla Tabella Ritirata (14.12), la prima Unità selezionata deve essere una Unità Elefante.

### 17.3 Elefanti da Combattimento

Unità con Elefante offre al giocatore Cartaginese una opportunità di sottrarre Carte Battaglia al giocatore Romano all'inizio di una battaglia. Se il Cartaginese schiera in battaglia Unità Elefanti, può dichiarare una Carica di Elefanti che deve essere dichiarata prima che il Cartaginese guardi le proprie carte Battaglia. La Carica di Elefanti ha successo se il Cartaginese ottiene una lancio di dado più grande del Valore Battaglia del Comandante Romano della fazione nemica. Se il lancio è inferiore o uguale al valore battaglia del generale Romano, la carica non ha effetto (sebbene le Unità potranno essere utilizzate in battaglia). Se non ci sono Generali Romani presenti in battaglia, la carica fallisce col lancio di "1".

#### 17.4 Carica Elefanti Riuscita

Se una carica riesce, la mano di carte battaglia Romane si riduce del numero di Elefanti coinvolti nella carica.

#### 17.5 Imbizzarrimento Elefanti

Se si lancia "1", la mano di Carte Battaglia Cartaginese si riduce di una Carta (non ha importanza quanti Elefanti sono coinvolti nella carica). Essendo gli Elefanti abbastanza familiari, un imbizzarrimento non torna a danno dell'Armata Cartaginese.

## 18

### CONSOLI E ARMATE CONSOLARI

*Storicamente, i due Consoli Romani avevano la stessa autorità. Avevano il comando di una Armata di uguale potenza e questo causava, spesso, grossi problemi di coordinamento quando nasceva la necessità di unire i due eserciti. Non è stato raro il caso in cui una Armata combinata veniva condotta un giorno da un Console, e il giorno successivo dall'altro.*

#### 18.1 Armata Consolare

Una Armata Romana contenente uno o entrambi i Consoli è detta Armata Consolare. Il giocatore Romano non può mai giocare un'azione volontariamente che lascerebbe il Console o un'Armata Consolare con meno di 5 Unità. Questo significa che una Armata Consolare non può lasciare uno spazio e dislocare Unità se non è accompagnata da almeno 5 Unità. Significa anche che una volta che entrambi i Consoli sono insieme, non possono dividere l'Armata Consolare finché questa non contiene almeno 10 Unità. Non ci sono penalità per una Armata Consolare se scende sotto le cinque Unità in seguito a logoramento, battaglia o ritirata; e se succede, non potrà dividere o dislocare Unità fin quando conterà daccapo più di cinque unità.

## 18.2 Lancio del Dado per Cambio Comandante

Se entrambi i Consoli si trovano nella medesima Armata il giocatore Romano può scegliere uno per lo spostamento (comando) dell'Armata; l'altro sarà un subordinato. Se questa Armata, con entrambi i Consoli, entra in Battaglia come attaccante, il giocatore Cartaginese può tentare un Lancio per il Cambio Comandante per tentare di cambiare il corrente Comandante. Se Cartagine attacca questa Armata, è obbligato a tentare il cambio di comando.

**PROCEDURA:** si lancia 1 dado, con 1-3 non c'è cambio, con 4-6 il comandante e il Console subordinato scambiano posizione.

*ESEMPIO: i Consoli Marcello e Varro sono posti insieme. Il giocatore Romano indica Marcello come Comandante e attiva l'Armata. L'Armata muove per dare battaglia. Prima di giocare le carte Battaglia, il Cartaginese lancia per un Cambio Comandante e lancia "5". Questo risultato comporta il cambiamento di comandante e dunque Varro sarà il comandante dell'Armata nella battaglia.*

## 18.3 Consoli e Proconsoli

Un Console è superiore al Proconsole e quando un Proconsole termina il proprio movimento con un Console diventa un subordinato. Comunque, un'Armata guidata da un Proconsole può essere più grande di un'Armata Consolare e può attraversarla, senza restrizioni se l'Armata Consolare conta almeno cinque Unità. Altrimenti l'Armata Proconsolare deve fermarsi nello spazio dell'Armata Consolare e terminare il movimento, oppure distaccare all'Armata Consolare proprie Unità, fino a costituirne almeno il numero minimo di 5 Unità. Un Proconsole che inizia il turno di stanza con l'Armata Consolare può essere attivato e partire con un massimo di 10 unità, o lasciato sul posto con qualsiasi numero di unità sempre che la regola 18.1 non sia violata.

# 19

## CONTROLLO POLITICO

### 19.1 Controllo Politico

Un giocatore prende il controllo di uno spazio o di una provincia attraverso il piazzamento di segnalini di Controllo Politico (PCs). Un giocatore controlla uno spazio se ha un segnalino PC su di esso. Si controlla una Provincia se si ha il controllo della maggioranza degli spazi della Provincia (non è di per sé sufficiente avere più PC in una Provincia per avere il Controllo Politico). Il numero di PCs richiesti per controllare ciascuna delle 18 Province con cui guadagnare Punti Politici è il seguente:

#### Africa

Cartagine 1  
Carthagina 4  
Eastern Numidia 3  
Western Numidia 3

#### Italia

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

#### Altre

Sicilia 3  
Corsica/Sardinia 3  
Syracuse 1

#### Spagna

Baltica 3  
Ceotiberia 3  
Orospeda 3  
Idubeda 4

Una spazio che contiene un segnalino di Controllo Politico resta sotto il controllo del giocatore proprietario del PC, anche se sul territorio, sono presenti Generali e/o Unità nemiche.

### 19.2 Piazzare Segnalini PC

Le Carte Strategiche possono essere giocate per piazzare PCs sulla mappa. Il numero di PCs che può essere piazzato è uguale al Numero di Operazione (Ops) della Carta stessa. È possibile piazzare PCs in qualsiasi spazio che non contiene già PC o Unità nemiche. Eccezione: è possibile "convertire" un PC nemico in un territorio (capovolgendolo) se si possiede una unità amica su quel territorio.

### 19.3 Caratteristiche dei Segnalini PC

- i PCs non arrestano o rallentano il movimento delle unità.
- Tentativi di Intercettazione in spazi che contengono PC nemici e non contengono Unità amiche è più difficoltoso (12.4).
- Non è possibile la manovra di Evasione in uno spazio con un PC nemico (13.2).
- Una Ritirata deve arrestarsi in uno spazio con PC amico (15.1).
- Una Armata che si ritira attraverso un PC nemico deve rimuovere una Unità addizionale (15.3).

- f. Una Armata non può Ripiegare da una battaglia su uno spazio con PC nemico (16.3).
- g. Le unità su un PC nemico al termine del turno vanno sottoposte al Logoramento Invernale (21.1).

### 19.4 Rimozione di Segnali PC Isolati

Durante la Fase di Isolamento Politico, ciascun giocatore (partendo dal giocatore Romano) è obbligato a rimuovere tutti i propri segnalini di Controllo Politico isolati, ad eccezione di quelli in Città Fortificate o Tribù. Un PC si dice isolato, quando il giocatore non può tracciare un sentiero di spazi, dal segnalino ad una Unità, Città Fortificata, una Tribù o un porto amici. Una Città Fortificata assediata è ancora in grado di approvvigionare altri PCs. Il sentiero non può attraversare passi montagnosi, non può entrare in spazi che contengono PC nemici o Tribù neutrali, a meno che in questi spazi sono presenti Unità amiche. Il sentiero può entrare e uscire da uno spazio che contiene Unità nemiche solo se lo spazio contiene anche PC amici.

*ESEMPIO: I segnalini Politici Romani A e B sono isolati perché non è possibile tracciare un sentiero attraverso un passo di montagna o perché negli spazi si trovano PC nemici e Tribù neutrali. Il PC Romano in C non è isolato perché è possibile tracciare un sentiero con l'unità di combattimento in E. Tutti i PCs Cartaginesi possono tracciare un sentiero con un porto amico. L'Unità di combattimento Romana non ha effetto sui PC Cartaginesi in E.*



## 20

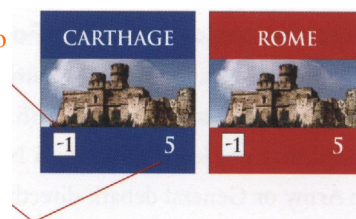
### ASSEDIO E SOTTOMISSIONE

#### 20.1 Conversione di Città Fortificate e Tribù

Le Città Fortificate e le Tribù sono PC difficili da convertire. Il solo modo per convertire una Città è dato da un assedio riuscito contro di essa o giocare una carta evento che abbia quegli effetti. L'unico modo per convertire una Tribù è sottometerla.

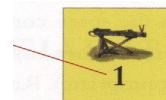
Modificatore al lancio sulla Tabella Assedio

Numero di Unità Alloggiabili in Città



#### 20.2 Procedura Assedio e Sottomissione

Un assedio o una sottomissione è un processo che si esplica in più turni dove una Armata accumula 3 punti assedio contro una Città Fortificata o Tribù. Si ricordano i punti assedio accumulati con il segnalino Assedio/Sottomissione.



Un punto assedio viene guadagnato quando una Armata attivata lancia bene sulla Tabella Assedio/Sottomissione. Qualsiasi Generale attivato che termina il proprio movimento su una Città Fortificata nemica o un territorio Tribù contenente almeno tre Unità amiche (già esistenti o condotti da lontano) può condurre un tentativo di assedio o sottomissione (un lancio di dado) contro il sito interessato. Una Armata non attivata sopra la Città o la Tribù si considera che mantiene l'assedio ma non tenta il lancio per l'assedio o la sottomissione. Nessuna Città o Tribù può essere sottoposta a più di un tentativo di assedio o sottomissione per Carta Strategica giocata (cioè, una Grande campagna non può essere utilizzata per dirigere tre tentativi di assedio contro la stessa città).

#### 20.3 Subordinati e Assedio/Sottomissione

I Subordinati possono staccarsi con 3 Unità dall'Armata assediante e portare un tentativo di assedio senza l'attivazione del Comandante Generale con un semplice annuncio di conduzione di un assedio o sottomissione. Un subordinato che conduce un assedio o un tentativo di sottomissione è considerato temporaneamente in comando e può utilizzare le proprie abilità speciali. Se il tentativo avviene con la giocata della Carta Campagna, solo 3 Unità (o 5 Unità per un Console) più il subordinato si considera che abbiano mosso. Le restanti Unità e il Generale nello spazio saranno disponibili per future operazioni sulla Carta Campagna,

#### 20.4 Stato di Assedio

Una città non è considerata assediata fino a che non è marcata con uno o più punti assedio, senza considerare il numero di tentativi di assedio subiti o il numero di Unità nemiche nel suo territorio.

#### 20.5 Restrizioni alle Forze Assediate

Una città assediata non riceve rifornimenti e un Generale assediato non può reclutare truppe (8.2). Una Armata o un Generale assediato non possono lasciare la città via mare, e non possono sbarcare direttamente in una città assediata (possono sbarcare sulla terraferma, fuori le mura della città). Una Armata assediata può tentare una sortita e cominciare una battaglia contro l'Armata assediante. Se lo fa, la battaglia e le carte battaglia bonus sono risolte normalmente.

#### 20.6 Togliere un Assedio o Terminare una Sottomissione

Un assedio è tolto o una sottomissione terminata nel momento in cui non ci sono Unità nemiche nello spazio della Città o della Tribù. Se ciò si verifica, si tolgono tutti i punti assedio o sottomissione accumulati. Ridurre la forza assediante sotto le 3 Unità non fa terminare l'assedio o la sottomissione.

#### 20.7 Armate in Soccorso e Forze Assediate

Se si invia una Armata ad attaccare l'Armata nemica che assedia una delle proprie Città, è possibile coinvolgere le Unità all'interno della città durante la battaglia. Quando Unità assediate sono coinvolte nell'attacco o l'Armata assediata attacca di propria iniziativa, si ha una "sortita". Le perdite subite in battaglia possono riguardare sia l'Armata in soccorso sia le Unità in sortita, a discrezione del giocatore che controlla le unità. Se esiste un Generale nella città quando parte una sortita e supera in grado il Generale dell'Armata ausiliare, il Generale nella città si considera il comandante della battaglia. Se non ci sono sortite, il Generale all'interno della città non sarà utilizzato in battaglia. Solo il Generale e le Unità che hanno tentato la sortita potranno ritirarsi all'interno della città.

#### 20.8 Completare un Assedio o una Sottomissione

Quando si accumulano tre punti assedio, capovolgere il segnalino della Città Fortificata dalla propria parte e rimuovere i segnalini assedio. Se ci sono alcune Unità nemiche nella città assediata, vanno eliminate.

Quando si accumulano tre punti assedio contro una Tribù, si rimuove il segnalino tribù sostituendolo con un proprio segnalino di Controllo Politico. Una volta che la Tribù è stata sottomessa, non può più rientrare in gioco. Se l'avversario conquista il territorio, potrà solo piazzare un proprio PC.

#### 20.9 Tribù Alleate di Cartagine

Il giocatore Cartaginese inizia il gioco con tre Tribù alleate: i Boians, gli Insubrians e i Bruttium. Il Cartaginese può considerare queste tre Tribù come PC amici in tutti gli aspetti (incluso il controllo delle Province, spazio per la ritirata, e l'isolamento dei PC Romani). Questi segnalini Tribù servono anche come spazio per prevenire l'isolamento dei PC Cartaginesi (19.4), e forniscono al giocatore Cartaginese una Carta Battaglia extra se la battaglia (con o senza Generali Cartaginesi) si combatte nel territorio della tribù.

## 21

### LOGORAMENTO

#### 21.1 Quando Avviene il Logoramento

Il Logoramento può avvenire per le seguenti ragioni:

**LOGORAMENTO INVERNALE:** durante la Fase di Logoramento Invernale, tutte le Unità (con o senza Generale) che si trovano in spazi contenenti PC nemici o in spazi di Tribù non amiche subiscono il Logoramento. I giocatori che conducono un assedio contro una città, dovrebbero essere consapevoli che le proprie Unità si trovano in uno spazio con un PC nemico, e che subiranno il Logoramento Invernale se rimarranno sul posto alla fine del turno.

**LOGORAMENTO PASSI MONTAGNOSI:** ogni volta che una Armata attraversa un passo di montagna, subisce il Logoramento. Vedere la tabella del Logoramento per i modificatori al lancio del dado.

**EVENTI:** quando scatenato da una Carta Evento (quali Tribù Ostili, Mercenari del Deserto; Epidemia; Tempesta in Mare e Pestilenza).

#### 21.2 Procedura

Il giocatore che possiede l'Unità soggetta al Logoramento lancia il dado per ogni Unità e consulta la Tabella Logoramento. Quindi fa riferimento alla consistenza della propria armata nello spazio con il lancio ottenuto per determinare il numero di Unità da eliminare. I Generali non subiscono mai il Logoramento (anche quando l'ultima Unità che lo scorta viene eliminata).



### 21.3 Tribù Ostili

Se attaccati da Tribù Ostili (Eventi #7 e #8) la consistenza della propria Armata non conta. Si fa riferimento alla colonna sulla Tabella di Logoramento contrassegnata dalle Tribù Ostili.

## 22

### FASE CONTROLLO VITTORIA

#### 22.1 Procedura

Durante la Fase di Controllo Vittoria, i giocatori contano il numero delle Province politicamente importanti che controllano. Tutte sono politicamente importanti tranne la Gallia Cisalpina, Massilia, Liguria e le Isole Balearic. Si guadagna un punto per ogni Provincia importante che si controlla. Ci sono 18 possibili Punti Politici.

#### 22.2 Ripercussioni Politiche di Fine Anno

Dopo il calcolo di Punti Politici, si confronta il totale. Se una fazione ha meno punti dell'altra, il giocatore in inferiorità è costretto a rimuovere un numero di PC, non di Città o Tribù, sulla mappa uguale alla differenza tra i Punti Politici posseduti.

*ESEMPIO: Roma ha nove Punti Politici, Cartagine sette; per questo Cartagine deve rimuovere due dei suoi PC da qualsiasi punto sulla mappa, tranne che da proprie città o tribù.*

#### 22.3 Richiesta di Pace

Se un giocatore non possiede altri PC da dover rimuovere per le Ripercussioni Politiche, è costretto a chiedere la pace e il gioco termina immediatamente.

#### 22.4 Fine del Gioco

Durante la Fase di Controllo Vittoria dell'ultimo turno, il giocatore che conta il maggior numero di Punti Politici totali vince. In caso di parità, vince Cartagine.

## 23

### MORTE ISTANTANEA

Ciascun giocatore può conseguire una Vittoria per Morte Istantanea e terminare immediatamente il gioco.

Il giocatore Romano vince per Morte Istantanea se controlla Cartagine!

Il giocatore Cartaginese se controlla Roma. Vince in questo modo anche se controlla tutte le Province Italiane, eccetto il Latium, durante la fase di Controllo Vittoria.

Entrambi vincono per Morte Istantanea se l'avversario chiede la pace (15.6 e 22.3).

## 24

### ABILITA' SPECIALI

**Regole:** ogni Generale possiede abilità speciali, come indicato sotto il proprio Box sulla mappa. Queste abilità vanno utilizzate solo se il Generale è il Comandante in Capo. La maggior parte di queste abilità speciali sono auto esplicative; ma i seguenti Generali richiedono maggiori chiarimenti:

**HANNO:** non può lasciare l'Africa, ma può viaggiare da un porto Africano ad un altro liberamente. Hanno può utilizzare la sua abilità speciale di rimuovere PC Romani solo se la sua Armata non è coinvolta in battaglia. Può condurre uno o più assalti e sarà sempre in grado di utilizzare la sua speciale abilità.

**FABIUS:** Fabius non può lasciare l'Italia, ma può viaggiare da un porto italico ad un altro senza limitazioni. Se non esiste almeno una formazione di 5 Unità in Italia, Fabius è piazzato con qualsiasi Unità amica in Italia (non è necessario che sia la formazione più corposa). Se non ci sono Unità in Italia, Fabius va piazzato a Roma (anche se è sotto assedio).

**MARCELLUS:** le sue speciali abilità non si applicano alle sottomissioni.

**SCIPIO AFRICANUS:** le sue speciali abilità non si applicano alle sottomissioni.

**NERO:** può utilizzare le sue abilità speciali con i Movimenti Navali consentendo alle sue Armate di muovere tre spazi prima o dopo il Movimento navale (diviso in qualsiasi modo). In alternativa, Nero può muovere due volte per mare nello stesso turno, utilizzando 3 Punti Movimento per ogni mossa.

**GAIUS FLAMINIUS, LONGUS, PAULUS:** le loro abilità speciali non si utilizzano per prevenire un ripiegamento.

## ELENCO CARTE STRATEGICHE

*Questo è l'elenco di tutte le Carte Strategiche, e alcune note di commento sul loro corretto utilizzo.*

1. **Rivolta in Corsica e Sardegna**
2. **Rivolta in Sicilia**
3. **Rivolta in Numidia**
4. **Rivolta in Celtiberia**
5. **Guida indigena:** solo i Generali con Valore Strategico 1 o 2 possono utilizzare questo evento. Questi modificatori sono cumulativi con gli altri modificatori per la montagna. Dunque un movimento attraverso un passo Appenninico avrà un modificatore "-5". Se l'Armata attraverso due separati passi montagnosi, il modificatore può essere utilizzato per entrambi.
6. **Cavalleria di Marharbal**
7. **Tribù ostili:** questa carta può essere giocata contro una Unità senza Generale. Può essere utilizzato contro una Armata in movimento o fissa, o contro Unità fisse.
8. **Tribù ostili. (Come 7).**
9. **Filippo V di Macedonia:** quando l'evento "Filippo di Macedonia alleato di Cartagine" è giocato per prima, si piazza un segnalino sul Box dei Modificatori Navali Cartaginesi. Il giocatore Cartaginese usufruisce di questo modificatore fino a quando il giocatore Romano non gioca daccapo lo stesso evento. Quando ciò accade, il Cartaginese perde una Carta Strategica, estraendola a sorte dalla sua mano. Si presume che Filippo abbia concordato la pace con Roma e il modificatore viene perduto e la carta evento viene rimossa dal Mazzo Strategico. Piazzare un PC sul grafico dei Modificatori Combattimenti Navali Cartaginesi sulla mappa per la durata degli effetti della carta.
10. **Rifornimenti Macedoni**
11. **Frombolieri Balearici**
12. **Rifornimenti Africani**
13. **Reclutamento dei Bruttium**
14. **Reclutamento dei Liguri**
15. **Reclutamento degli Iberici**
16. **Reclutamento dei Galli**
17. **Sortita a sorpresa**
18. **Traditore in Taranto**
19. **Il Senato licenzia il Proconsole**
20. **Spie in campo nemico:** le rivelate Carte Battaglia nemiche devono essere piazzate scoperte e restare disponibili alla visione per l'intera battaglia. Se la Carta Evento "Alleati nel Deserto" (#59) viene giocata insieme alla "spia in campo nemico" il giocatore deve selezionare solo una delle sue Carte Battaglia visibili o scegliere a caso una dalle sue carte invisibili e metterle a disposizione della vista nemica.
21. **Mercenari del Deserto**
22. **Tradimento Numida**
23. **Alleanza Numida**
24. **Sophonisba**
25. **Capua si schiera con Cartagine**
26. **Siracusa alleata con Cartagine:** piazzare un Pc sull'appropriato spazio del grafico di Combattimento Navale Cartaginese sulla mappa, per tutto il tempo che Cartagine controlla Siracusa.
27. **Hannibal**
28. **Hannibal incanta l'Italia:**  
Hannibal può rimuovere PC dallo spazio da cui parte, e mentre consuma i suoi Punti Movimento. Questo beneficio può essere utilizzato negli spazi dove Hannibal assalta le Unità Romane o negli spazi da cui i Romani evitano la battaglia.
29. **Vittoria Navale Cartaginese:**  
piazzare un PC sullo spazio apposito sul grafico dei Modificatori dei Combattimenti Navali Cartaginesi, sulla mappa, per tutto il tempo in cui la carta produce effetti.
30. **Macchina d'Assedio Cartaginese:**  
La macchina d'assedio ha tutte le caratteristiche di una Unità eccetto che non ha effetti in una normale battaglia. Una macchina d'assedio non può attraversare i passi montagnosi o utilizzare il movimento navale. Se sorpresa da sola in uno spazio o è costretta alla ritirata, viene rimossa dal gioco. Il giocatore Cartaginese può giocare questo evento in qualsiasi momento del gioco, ma non può avere più di una macchina d'assedio nello stesso momento. Questa unità non conta per il massimo numero di unità che può coesistere in un singolo spazio, dunque il giocatore Cartaginese può muovere una Armata di 10 Unità con la macchina d'assedio.
31. **Alleati Spagnoli nel deserto**
32. **Alleati Numidi nel deserto:**  
Se un giocatore ha il controllo di entrambe le Province Numide, perderebbe tutti le quattro Carta Battaglia bonus.
33. **Campagna maggiore**
34. **Campagna maggiore**
35. **Diplomazia**
36. **Diplomazia**
37. **Campagna minore**
38. **Campagna minore**
39. **Campagna minore**
40. **Campagna minore**
41. **Inverno rigido:**  
Se si gioca questa carta durante un Movimento Navale, la porzione del movimento navale viene cancellata. Le forze imbarcate sono obbligate a rientrare nel porto di partenza dove restano fino alla fine del round. Questa carta può essere giocata solo contro un movimento, e non contro Intercettazione, Ritirata, Evasione, etc. la carta va giocata prima che il giocatore avversario lanci per un qualsiasi combattimento navale o per un logoramento per attraversare passi di montagna. Se giocata contro una Armata che sta attraversando un passo di montagna o stretto, l'Armata non potrà attraversare il passo o lo stretto se le sarà necessario il terzo o quarto movimento per riuscirci.
- INVERNO RIGIDO E CARTA CAMPAGNA:**  
Se si gioca la carta durante una Campagna avversaria, viene utilizzata per troncare il movimento per una sola forza soltanto e occorre dichiarare prima la forza obiettivo, e prima che altra forza avversaria possa muovere, facente parte di quella Campagna.
42. **Gli spaventosi elefanti**
43. **Due legioni di schiavi in rivolta**
44. **Alleati Ausiliari (Apulia)\***
45. **Alleati Ausiliari (Etruria)\***
46. **Alleati Ausiliari (Samnium)\***
47. **Alleati Ausiliari (Lucania)\***
48. **Alleati Ausiliari (Campania)\***
- \* = queste Unità devono essere piazzate in Italia con un Generale e non possono essere piazzate in Roma, se nella capitale non esiste un Generale.
49. **La flotta avversaria interrompe l'assedio**
50. **Pirati in Adriatico**
51. **Epidemia:**  
Chi gioca la carta, può scegliere l'Armata che subisce il logoramento.

### 52. Pestilenza:

Chi gioca la carta, può scegliere l'Armata che subisce il logoramento.

### 53. Resistenza tribale

### 54. Tradimento all'interno di una città

### 55. Messaggero intercettato

Variante: quando si gioca questa carta come evento e si prende una carta al proprio avversario, questi può optare di far giocare l'altro giocatore ancora una volta.

### 56. Penuria di grano

### 57. Consigli di Hanno a Cartagine\*

### 58. Consigli di Caro a Roma\*

\* = la restrizione di queste carte restano attive fino all'inizio del turno, dopo che si rimescolano le Carte Strategiche (causato dalla Carta Rimescolamento o dall'esaurimento del Mazzo). I giocatori pongono la carta presso la mappa per ricordarsi che è ancora attiva. Queste carte influenzano il movimento delle Unità e non il piazzamento dei rifornimenti. Generali senza Unità possono muovere da e verso l'Africa.

### 59. Alleati del deserto:

Questa carta si può giocare prima che una Carta Battaglia sia giocata (entrambi i giocatori possono decidere quale carta tirare) o tenuta in mano per essere giocata in qualsiasi round della battaglia.

### 60. Tempesta in mare

### 61. Marcia forzata

### 62. Marcia forzata

### 63. Marcia forzata:

Un giocatore può utilizzare la Carta Marcia Forzata 3 per guadagnare un movimento navale oltre a muovere le proprie forze di tre spazi in terraferma. Si utilizza anche per muovere via mare un Generale due volte, e ciascun movimento navale costa all'Armata tre spazi movimento. Questo generale può cooptare o dislocare Unità lungo la strada.

### 64. Tregua:

Nessuna Intercettazione è possibile durante una tregua. Nessuno può tentare un assedio, anche se i giocatori possono condurre la propria Armata fuori le mura di una città per conservare i punti assedio accumulati. Una Tregua non ha effetto sulle sottomissioni di Tribù neutrali. Non importa come la Tregua è giocata, ma il mazzo va mescolato alla fine del turno (il rimescolamento non interrompe la Tregua). I movimenti Navali Cartaginesi non sono influenzati dalla Supremazia Navale Romana durante una Tregua; comunque, i Movimenti navali sono influenzati dalla tempesta in Mare. Se si possiedono proprie Unità su PCs nemici quando inizia la Tregua, le Unità possono rimanere sul posto. I PCs nemici sotto le Unità avversaria non vanno convertiti e le Unità sopra, alla fine del turno, subiranno un Logoramento.

### CARTE CHE NON INTERRUPONO LA TREGUA:

Alcune carte (Tempesta sul Mare, Inverno Rigido, etc) non pongono fine ad una tregua, e non si interrompe una tregua quando un evento è giocato ma non si verifica (per esempio, Alleati Ausiliari quando non ci sono Generali in Italia per ricevere le Unità). Anche gli eventi che muovono una Armata non interrompono una tregua.

### CARTE CHE INTERRUPONO UNA TREGUA

#### CARTE RIFORNIMENTI:

5 Ausiliare, 4 Reclutamento, Rifornimento Afro\Macedone, Frombolieri Balearic, Ammutinamento Nubiano, Macchine d'assedio, Schiavi.

#### CARTE RIVOLTA:

Sicilia, Corsica\Sardegna, Celtiberia, Numidia, Siracusa, Alleati Numidi, Sophonisba, Penuria di grano, Capua passa dalla parte di Cartagine.

#### CARTE LOGORAMENTO:

Entrambe le carte Tribù Ostili (se l'evento è utilizzato), Pestilenza, Epidemie, Mercenari del deserto.

#### EVENTI POLITICI:

Entrambe le carte Diplomazia, Filippo V di Macedonia, Hannibal, entrambe le carte Consiglio (Caro e Hanno) e Senato allontana il Proconsole.

#### SORTITE:

Sortite a sorpresa, Resistenza Tribale, Flotta avversaria interrompe l'assedio.

#### SPECIALI:

Intercettazione Messaggeri, Vittoria Navale.

### Carte rifornimento e Assedio alle Città

Tutti gli eventi che portano rifornimenti sulla mappa (Alleati Ausiliari) subiscono le stesse restrizioni dei rifornimenti alle città assediate.

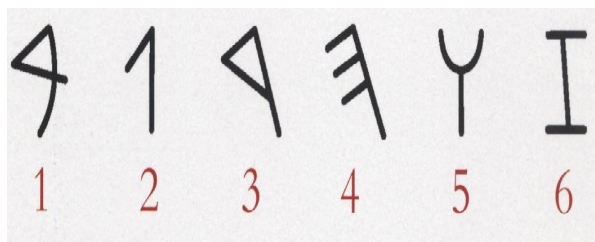
## 26

### DISTRIBUZIONE CARTE BATTAGLIA

12 Assalti Frontali  
9 Fianco Sinistro  
9 Fianco Destro  
8 Ricognizione  
6 Accerchiamento  
4 Riserve

## 27

### FINE DELLA LEGGENDA CARTAGINESE







## SCHEDA DI RIFERIMENTO

### Rifornimenti (6.)

#### CARTAGINE (4 Unità):

- 1 con qualsiasi Generale in Africa (o in Cartagine)
- 1 con qualsiasi Generale in Spagna (o in Nuova Cartagine) se Nuova Cartagine è controllata dai cartaginesi
- 1 con qualsiasi Generale in Spagna (o in Nuova Cartagine) se Nuova Cartagine è controllata dai cartaginesi
- 1 con qualsiasi Generale sulla mappa (o in Cartagine o Nuova Cartagine).

#### ROMA (5 Unità):

- 3 con qualsiasi Generale in Italia (o in Roma)
- 2 con qualsiasi Generale sulla mappa (o in Roma)
- TURNO 6: Scipione l'Africano e 5 unità in Italia o in un porto in Spagna

**GENERALI RIMOSSI:** ad ogni turno il giocatore cartaginese rimette in gioco i Generali rimossi (eccetto Annibale). Vanno posti insieme ad unità non assediate (6.1)

**CONSOLI ROMANI:** porre tutti i segnalini Console in un recipiente e pescarne 2 ad ogni turno. Un Generale può essere eletto Console per due anni di seguito. Vanno piazzati (e restano con) almeno 5 unità (6.5)

**PROCONSOLI:** si può tenere un buon Generale Romano in gioco designandolo come Proconsole. Un Console è più alto in grado di un Proconsole (6.6)

### Quattro opzioni per ciascuna Carta Strategica (8.2)

1. Giocare l'evento riportato dalla carta. Alcuni eventi sono disponibili solo per una fazione come indicato dal colore di un circoletto posto sotto il Numero Operazioni della carta
2. Muovere un Generale che abbia un valore Strategico uguale o inferiore al Numero Operazioni della carta
3. Piazzare o convertire (19.2) sulla mappa una quantità di segnalini di Controllo Politico uguale o inferiore al Numero Operazioni. I segnalini possono essere piazzati in spazi che non contengono unità nemiche, segnalini Controllo Politico nemico o Tribù
4. Se la carta ha un valore di 3 Numero Operazioni, può essere utilizzata per piazzare 1 unità sulla mappa, con un Generale in uno spazio e in una provincia amica

### Muovere un Generale o una Armata

- Una Armata può essere mossa se il Valore Strategico del Generale Comandante è inferiore o uguale al Numero di Operazione della Carta Strategica giocata. *Esempio: è possibile muovere Annibale con Carte da 1, 2 o 3 OP*
- Solo una Armata o un Generale può essere mosso per Carta Strategica a meno che si giochi l'evento Campagna Minore o Maggiore
- Tutte le Armate e Generali hanno 4 punti movimento (eccezione: Nero e Marcia Forzata)
- I Passi di montagna e gli Stretti richiedono 2 punti movimento (10.6)

**CONCETRAMENTO UNITA':** non c'è limite al numero di Unità e Generali che possono essere contenuti in uno spazio, ma un Generale può solo far muovere 10 unità con esso (9.1 & 9.2)

**SUBORDINATI:** qualsiasi numero di Generali può accompagnare una Armata. Questi Generali vengono chiamati Subordinati. I Subordinati non hanno effetto sull'Armata ma possono essere distaccati con Unità in qualsiasi momento

**ASSALTO:** 5 o più Unità possono assaltare 1 Unità nemica e continuare il movimento. 2 Unità non possono mai essere assaltate (10.5)

### Gradi (9.3)

- Il Generale con grado più alto deve essere designato come Comandante dell'Armata
- Se ci sono 2 generali di pari grado il giocatore può scegliere il Capo

### Stretti (10.6)

- Richiedono 2 punti movimento per essere attraversati
- Non è possibile Ritirarsi, Ripiegare, Intercettare o Evitare la battaglia attraverso gli Stretti
- Attraversare lo Stretto di Messina è possibile solo se si controlla Messina e Regio

### Passi di Montagna (10.6)

- Richiedono 2 punti movimento per essere attraversati
- Non è possibile Ritirarsi, Ripiegare, Intercettare o Evitare la battaglia attraverso i passi
- Lanciare per il logoramento dopo l'attraversamento
- Modificare il lancio con -2 per passi non Alpini

### Movimento navale (11.)

- Richiede una Carta Strategica da 3 OPs (permette di muovere una Armata di non più di 5 Unità) o l'evento campagna Maggiore o Minore (permette il movimento ad una Armata con non più di 10 Unità)
- Richiede 3 Punti Movimento
- Il Cartaginese deve lanciare sulla Tabella dei Combattimenti Navali per vedere se la sua Armata o Generale viene affondata o costretta a rientrare in porto
- Il Movimento Navale permette l'imbarco e lo sbarco in qualsiasi spazio, inclusi quelli nemici

### Intercettazione (12.)

- Una Intercettazione è possibile solo in uno spazio adiacente contro il movimento di una Armata nemica
- Non può essere portato contro spazi che già contengono Unità nemiche
- Impossibile attraverso Stretti o Passi di Montagna
- Ha successo se il lancio del dado è inferiore o uguale al valore di Battaglia del proprio Comandante. *Esempio: Annibale può intercettare col lancio di 1-4*
- Modificare il lancio con più 1 se lo spazio contiene un CP nemico e non una Unità amica (12.4)
- L'Armata intercettata può sia accettare la battaglia sia tornare indietro di 1 spazio e terminare il movimento (12.5)

**SUGGERIMENTO:** una Intercettazione può essere utilizzata per rinforzare una Armata che sta per essere attaccata

### Evitare una Battaglia (13.1-13.3)

- Una Armata non attiva può tentare di evitare una battaglia. Se il lancio del dado è inferiore o uguale al Valore di Battaglia del proprio Comandante l'Evasione ha successo
- In caso di successo: Armata/Generale più 10 unità possono muovere lontano di 1 spazio
- In caso di insuccesso: obbligata a combattere con -1 Carta Battaglia
- Impossibile Evadere verso Stretti o Passi o spazi con Unità Nemiche, CP nemico o tribù non amiche

### Inseguimento (13.4)

- Se l'Armata non attiva evade, l'Armata attaccante può inseguire. Se il lancio del dado è inferiore o uguale al Valore di Battaglia del Comandante, l'Inseguimento ha successo.
- In caso di successo: l'Armata attaccante può continuare a muovere
- In caso di insuccesso: l'Armata attaccante deve fermarsi e terminare l'azione

### Carte Battaglia (14.1)

I giocatori pescano 1 seguente numero di Carte Battaglia (BC):

- Un numero di Carte uguale al Valore di Battaglia del Comandante (se un Generale è presente)
- 1 Carta per ogni Unità presente in battaglia
- 1 Carta per una Intercettazione riuscita (12.4)
- 1 Carta in meno per ogni tentativo di Evasione fallita (13.1)
- Un numero variabile di Carte per gli Alleati (14.2)

**MILIZIA ROMANA:** 2 Carte per Roma per le battaglie nel Lazio (14.4)

**TRIBU AMICHE:** 1 Carta a Cartagine per battaglie negli spazi Tribù amiche

- 20 Carte Battaglia massimo

### Alleati (14.2)

- 1 Carta Battaglia per ogni Provincia diversa dalla Numidia
- 2 Carte per Numidia Occidentale ed Orientale
- Gli Alleati non potranno lasciare il paese di origine
- Massimo Numero di Alleati (Roma /Cartagine): Spagna 4/4; Italia 2#/7; Africa 5/6
- # = i Romani ricevono massimo 2 carte Battaglia in Italia

### Elefanti (17.)

- Possiedono le stesse caratteristiche delle altre unità eccetto per una speciale capacità di Carica di Elefanti
- Procedura per la Carica: se il lancio del dado è superiore al Valore di Battaglia del Generale Romano, la carica riesce
- Se riesce: sottrarre 1 Carta Battaglia al Romano per ogni Unità Elefante presente in battaglia
- Se non riesce: nessun effetto, ma se si lancia "1" il Cartaginese perde 1 Carta Battaglia

### Avvicendamento di Comando (18.2)

Se entrambi i Consoli Romani sono in battaglia lanciare il dado per determinare il Comandante

### Rounds di Battaglia (14.6)

- Una Battaglia si combatte in round. I ogni round, prima l'attaccante gioca una Carta e poi il difensore controbatte la Carta Attaccante. (Le Carte Riserva contrastano qualsiasi Carta)
- Se il difensore non può, o non vuole, controbattere la Carta attaccante, perde la battaglia
- Se il difensore controbatte la Carta, può tentare di rubare l'iniziativa lanciando un dado di Contrattacco. Se il lancio del dado è inferiore o uguale al Valore di battaglia del Generale il Contrattacco riesce
- Se riesce: il difensore diventa attaccante
- Se non riesce: l'attaccante continua l'attacco

### Tabella delle Perdite e delle Ritirate (14.11, 14.12)

**PERDITE IN BATTAGLIA:** dopo una battaglia, lanciare sulla Tabella di Logoramento per determinare il numero di Unità perdute da ambo i lati. Il numero di rounds giocati, determina la colonna a cui riferirsi

**TABELLA DELLE RITIRATE:** oltre alle perdite in battaglia, lo sconfitto deve lanciare sulla tabella delle Ritirate e perdere il numero di Unità richiesto

### Ritirate (15.)

- Lo sconfitto deve ritirarsi fino a 4 spazi e subire le conseguenze politiche della disfatta (15.5)
- La Ritirata deve avvenire in uno spazio che sia amico e libero da Unità nemiche, o con un numero di Unità amiche superiore alle forze in ritirata
- Se ci sono più spazi dove ritirarsi è obbligatorio scegliere il più vicino; se equidistanti, si può scegliere
- Non è possibile staccare Generali o Unità dietro il percorso di Ritirata, e se si incontrano forze amiche ungo il tragitto, (che non superano di numero la forza in ritirata), occorre ritirare anche queste
- Il limite di 10 unità in movimento non si applica alle ritirate; una forza di qualsiasi dimensione (che abbia o meno un Generale) sconfitta in battaglia deve ritirarsi
- Non è possibile la Ritirata attraverso passi Montagnosi, Stretti o con Movimento Navale

- Una forza in ritirata (Armata o Unità) deve perdere una Unità addizionale per ogni spazio, sotto Controllo Politico avversario o di Tribù non amiche, in cui entra
- Una forza che si ritira in o attraverso spazi con Unità nemiche perderà una Unità addizionale per ogni Unità nemica presente. Una Forza che non può ritirarsi, che non ha lo spazio dove ritirarsi, o che deve ritirarsi per più di 4 spazi, viene eliminata.

### Conseguenze politiche (15.5)

Lo sconfitto deve rimuovere un numero di segnalini Controllo Politico, non di Città Fortificate né Tribali, dalla mappa uguali alla metà (arrotondata per difetto) del numero di Unità perse in battaglia (incluse le Perdite in Battaglia, per le Ritirate, e perse durante la Ritirata). I segnalini da rimuovere è possibile prenderli ovunque sulla mappa

### Ripiegamento (16.)

- Consente ad una Armata di lasciare una battaglia in corso
- L'attaccante può tentare di Ripiegare invece di giocare una Carta Battaglia
- Richiede un lancio inferiore o uguale al Valore di Battaglia del Comandante; i Generale nemico può scongiurare il Ripiegamento con un lancio inferiore o uguale al proprio Valore di Battaglia
- Se riesce: l'Armata può muovere in uno spazio adiacente libero da Controllo Politico nemico, da Unità nemiche e da Tribù non amiche. Non è possibile Ripiegare attraverso Passi Montagnosi, Stretti o con Movimento Navale
- Se non riesce: il difensore diventa attaccante

### Isolamento (19.4)

- Ciascun segnalino di Controllo Politico deve avere un collegamento con una Unità amica, Tribù, Città o porto amico. Se il tracciato si interrompe va rimosso
- Il tracciato deve seguire spazi vuoti o contenenti Unità o Controllo Politico propri. Il tracciato non può attraversare Passi di Montagna

### Città Fortificate e Tribù (20.1 & 20.9)

- Ci sono segnalini di Controllo Politico che richiedono un assedio o una sottomissione per essere rimossi
- La maggior parte delle Città possono ricoverare 2 unità all'interno. Roma e Cartagine 5 Unità. Le Unità all'interno non possono essere attaccate
- Le Unità possono entrare in una città per evitare un assalto o una battaglia
- Le Tribù sono simile alle Città eccetto che le unità non possono muovere all'interno. Una Armata Cataginese all'interno di uno spazio tribù riceve una Carta Battaglia extra

### Assedio e Sottomissione (20.2—20.8)

**STATO DI ASSEDIO:** una Città non è considerata assediata fino a quando non vi si pone uno o più punti assedio

- Le Unità assediate non possono Intercettare o utilizzare il Movimento Navale
- Una Città o una Tribù vanno rimosse quando si accumulano contro 3 Punti Assedio. Eventuali Unità all'interno vanno eliminate
- Ciascuna Armata attiva con almeno 3 Unità può assediare
- Nessuna Tribù o Città può subire più di un tentativo di Assedio o Sottomissione per ogni carta Strategica giocata
- Cartagine deve modificare i suoi assedi con -1

### Fase di Logoramento Invernale (21.1)

Tutte le Unità in spazi contenenti segnalini Controllo Politico nemico (incluse le Unità in Città e Tribù assediate) devono subire il Logoramento

### Fase di Controllo Vittoria (22.)

Se un giocatore controlla politicamente più province importanti dell'altro, il giocatore minoritario deve rimuovere un numero di segnalini Controllo Politico uguale alla differenza. Se non ha segnalini, deve richiedere la pace

### Vittoria per Morte Istantanea (23.)

**ROMA:** vince se controlla Cartagine

**CARTAGINE:** vince se controlla Roma o tutte le province Italiane, eccetto il Lazio durante la Fase di Controllo Vittoria

### Fine della Leggenda Cartaginese

