



Murk Simonitch

МАРК СИМОНИЧ

ГАННИБАЛ

РИМ ПРОТИВ КАРФАГЕНА



Вторая Пуническая война (218 - 201 гг. до н.э.) стала неизбежным продолжением борьбы за власть над западным Средиземноморьем между Римской республикой и Карфагеном (бывшей финикийской колонией). После того, как Рим захватил земли к югу от долины реки По, интересы республики и Карфагена пересеклись на Сицилии. Вскоре соображения безопасности привели к войне за остров. Не обладая флотом, римляне, однако, в Первой Пунической войне (264-241) одолели Карфаген, в ту пору величайшую морскую державу Средиземноморья, и покорили Сицилию, ставшую первым владением Римской республики вне Италии. Но Карфаген сохранил своё могущество; под его властью оставались Ливия, побережье Иберии и острова в западной части Средиземного моря.

В 237 году Гамилькара Барка, глава самой влиятельной карфагенской семьи, начал собирать войска в Иберии на добытое там же серебро. Карфаген всегда вёл войны руками наёмников, но в этот раз нанятые иберийские племена настолько преданно служили Гамилькару, главе карфагенского государства, что войска дома Барка вполне могли считаться армией Карфагена. В 229 году утонувшего Гамилькара сменил его зять Гасдрубал, но и его в 221 году убили. Власть в иберийских владениях Карфагена отошла к сыну Гамилькара. Наследнику было 26 лет, а звали его

Ганнибал.

По легенде, девятилетний Ганнибал поклялся отцу, что навсегда останется врагом Рима. Политики обоих государств были уверены в неизбежности нового столкновения. Вмешательство римской дипломатии в дела иберийских племен только укрепило Ганнибала в этой уверенности. Опередив римлян, которые готовились к войне с Карфагеном в Иберии, в конце лета 218 года Ганнибал пересёк Пиренеи во главе армии из 50 тысяч пеших воинов и 9 тысяч конников. А ещё с войском шли 37 боевых слонов. Не смея тягаться с римлянами на море, Ганнибал был вынужден войти в Италию по суше. Обходя римскую армию, блокировавшую побережную дорогу в италийские земли, Ганнибал двинулся вверх по Роне и пересек Альпы с севера. Несмотря на помощь галльских союзников, поход дорого обошёлся Ганнибалу. В конце 218 года в долину реки По спустилось всего 20 тысяч пеших и 6 тысяч конных воинов. Правда, тут войско Ганнибала усилили десятки тысяч галлов, заселивших эти места (Цизальпинская Галлия) двумя веками ранее. Галльское пополнение позволило Ганнибалу уберечь ценные иберийские и африканские отряды от дальнейших потерь.

Два консула 218 года, Публий Сципион и Тиберий Лонг повели на север, навстречу Ганнибалу, армию из 16 тысяч римлян и 20 тысяч италийских союзников в пешем строю и 4 тысячи конников. Два воинства сошлись к югу от Плацентии на реке Требия, и Ганнибал устроил ловушку римлянам.

Сципион и Лонг попали в западню, из которой живыми выбрались всего 10000 римлян, пробившихся сквозь ряды галльской лёгкой пехоты. Ганнибал был впечатлён этим прорывом через самый центр боевых порядков.

В 217 году Рим собрал 11 легионов и вспомогательные войска союзников, рассредоточив по Испании, Италии, Корсике и Сицилии около 100 тысяч человек. Северные равнины Апеннин опустели, и только в нескольких городах ещё теплилась жизнь. Ганнибал преследовал отступавших на юг римлян и весной 217 года перевалил через Апеннины. Здесь, на севере центральной Италии, великий военачальник нашёл

возможность устроить новую западню. В битве у Тразименского озера консул Гай Фламиний погиб, а его войско (2 легиона и отряды союзников) было уничтожено. Когда о катастрофе стало известно в Риме, и претор Помпоний призвал римлян «подумать о своём спасении», Квинт Фабий Максим получил от Сената чрезвычайные полномочия диктатора. Он начал воплощать в жизнь «фабиеву тактику», раздражая войска Ганнибала точечными ударами, истребляя фуражиров, но избегая крупных сражений. Хотя эта стратегия и была единственно верной на тот момент, популярной в Риме она не стала, и вскоре Фабий передал бразды правления двум консулам 216 года, Луцию Эмилию Павлу



и Терренцию Варрону. Тем временем, Ганнибал продвинулся ещё дальше к югу, выйдя на апулийское побережье у Канн, а консулы, уверенные в превосходстве римских легионеров, устремились навстречу врагу.

В битве у римлян было более 80 тысяч воинов – 6 тысяч конников, 55 тысяч тяжёлой пехоты, около 20 тысяч легковооружённых пеших воинов и вспомогательных войск. Ганнибал к этому моменту сохранил 40 тысяч пеших воинов и 10 тысяч кавалерии. Как он и надеялся, карфагенская конница смяла фланговые отряды римлян и зашла в тыл легионам, давившим на галльский центр построения, который проседал под напором, но держался. Попавшие в «двойные клещи» римляне были перебиты. Варрон и около 15 тысяч римских солдат всё же спаслись, а Ганнибал потерял в этой резне шесть тысяч воинов, преимущественно галлов.

После каннского разгрома Капуя,

второй по значимости город Италии, и почти все италийские союзники на юге полуострова взбунтовались против республики. Хотя центральная Италия и оставалась лояльной, Рим был вынужден вернуться к «фабиевой тактике». В 215 году в союз с Карфагеном вступили Сиракузы и Филипп V Македонский, что привело к Первой Македонской войне (214-205 года). И даже у преданных союзников просто не было людей, которых можно было бы послать на войну. Рим был вынужден увеличить трибут (прямой налог, взимаемый с граждан). Положение было крайне тяжёлое.

Тем не менее, Сенат смог удержать македонский конфликт на периферии, решительным ударом уничтожив флот Филиппа. Понимая важность контроля над Иберией, Рим не стал отзывать войска, отправленные туда ранее. В 211 году республика вернула под свою руку Сиракузы и Капую, а в 207 году брат Ганнибала Гасдрубал был разбит на реке Метавр вместе с 20 тысячами воинов иберийского подкрепления.

К 206 году Сципион Африканский захватил Иберию, а двумя годами позже привёл войско в Африку, и в 203 году Карфаген призвал Ганнибала вернуться. Рим уже взял верх, но последнее сражение Сципиона и Ганнибала произошло в 202 году при Заме. Римляне победили, и в 201 году был заключён мир.

Рим выстоял благодаря италийским союзникам, бросившим в горнило войны несметное число воинов. Любая другая держава Средиземноморья взмолилась бы о мире после одного поражения, сравнимого с разгромом при Требии, Каннах или на Тразименском озере (собственно, Филипп V и Антиох III так и поступили). А Римская республика смогла вынести все три битвы и продолжала выставлять войска. Зная, что со всей Италией ему не справиться, да и Рим ограниченными силами не взять, Ганнибал провозгласил себя освободителем союзников республики от обременительного альянса. Если бы ему удалось переманить союзников на свою сторону, Рим тут же сдал бы свои ведущие позиции в мире.

Однако Италийская конфедерация

оказалась настолько прочной, что города центральной Италии остались верны союзническим обязательствам даже после плачевных результатов первых трёх лет войны. Эта преданность гарантировала окончательную победу над Карфагеном. Власть над морями, проявленное Сенатом умение учиться на ошибках, стойкость римских воинов тоже были немаловажными факторами победы, но республика не смогла бы справиться с военным гением Ганнибала без значительного перевеса в людских ресурсах.

Вторая Пуническая война для обеих держав оказалась переломным событием. Республика получила стал безраздельную власть над Средиземноморьем; пройдёт всего полтора десятка лет, и римские легионы сокрушат две последние державы, которые могли хотя бы помыслить о соперничестве. Основа Империи была создана. Республиканская система правления была подточена войной: пусть и недолгое, правление Ганнибала на севере Италии повлияло на политику и экономику Рима так, что с 133 по 130 год до н.э. республику терзала гражданская война.

Лишённый имперского достоинства, Карфаген всё ещё оставался богатым государством, но теперь всё его благосостояние было в руках Рима. Ганнибал, которым многие поколения римлян будут пугать детей, бежал на восток, в державу Селевкидов, где служил Антиоху III в его войне против Рима (192-188 гг. до н.э.), а последней его битвой по иронии судьбы стал морской бой с родосцами. В 183 году до н.э. Ганнибал совершил самоубийство в Вифинии, чтобы избежать выдачи Риму. Карфаген был разрушен в Третьей Пунической войне (149-146 гг. до н.э.): римляне просто не могли смириться с существованием родины человека, который поставил на грань уничтожения их «вечный город».



СОДЕРЖАНИЕ

- 1 ВВЕДЕНИЕ: 6
- 2 КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ: 6
- 3 СЛОВАРЬ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ: 7
- 4 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: 7
- 5 ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ: 8
- 6 ПОДКРЕПЛЕНИЯ: 8
- 7 ФАЗА СТРАТЕГИИ: 10
- 8 КАРТЫ СТРАТЕГИИ: 10
- 9 ОБЪЕДИНЕНИЕ И ПОДЧИНЕНИЕ: 11
- 10 ДВИЖЕНИЕ: 12
- 11 ДВИЖЕНИЕ ПО МОРЮ: 14
- 12 ПЕРЕХВАТ: 15
- 13 УКЛОНЕНИЕ И ПОГОНЯ: 16
- 14 БИТВА: 17
- 15 ОТСТУПЛЕНИЕ: 19
- 16 ОТВОД ВОЙСК: 20
- 17 СЛОНЫ: 21
- 18 КОНСУЛЫ И КОНСУЛЬСКОЕ ВОЙСКО: 21
- 19 ПОЛИТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ: 22
- 20 ШТУРМ И ПОКОРЕНИЕ: 23
- 21 ИЗНУРЕНИЕ: 24
- 22 ФАЗА ОЦЕНКИ СИТУАЦИИ: 25
- 23 ДОСРОЧНАЯ ПОБЕДА: 25
- 24 ОСОБЫЕ СВОЙСТВА: 25
- 25 КАРТЫ СТРАТЕГИИ: 26
- 26 КАРТЫ ТАКТИКИ: 27
- 27 КАРФАГЕНСКИЙ КУБИК: 27

АВТОР ИГРЫ **МАРК СИМОНИЧ**

ХУДОЖНИК **КУРТ МИЛЛЕР**

ГРАФИКА (ПРАВИЛА, КОРОБКА И КАРТЫ) **МАЙК ДОЙЛ**

ВЁРСТКА **РИК ФАЛЬК, ТОРБЕН ШЕРВУД,**

РЕДАКТУРА ПРАВИЛ **МАРК СИМОНИЧ, КЕВИН ДЬЮК**

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ **ООО СМАРТ**

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО **М. АКУЛОВ**

ПЕРЕВОД И РЕДАКТУРА **А. ПЕРЕРВА, В. СЕРПОВА**

ВЁРСТКА И ПРЕПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА **А. МОРОЗОВ**

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ВЫРАЖАЕТСЯ

ИЛЬЕ КАРПИНСКОМУ,

МАКСИМУ БОГАТОВУ, ИВАНУ БУТАЕВУ

И ПАВЛУ ЖАРОВУ

1

ВВЕДЕНИЕ

«Ганнибал. Рим против Карфагена» – дуэльная игра по событиям Второй Пунической войны. Один игрок воюет за римлян, второй – за карфагенян.

Эти правила помогут участникам быстро находить необходимые пункты по ходу игры. Сквозная нумерация (цифры в скобках в тексте правил) покажет, в каком именно разделе и подразделе правил объясняется тот или иной термин. Иногда цифры указывают только на раздел, например, (18.), но чаще – на конкретный пункт, допустим, (18.1). В первом случае дело не в том, что мы забыли поставить номер пункта, просто для понимания термина или концепции надо изучить весь раздел.



ПОЛКОВОДЦЫ: эти прямоугольные жетоны олицетворяют полководцев Рима и Карфагена. Вставьте их в пластиковые подставки.



2

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

2.1 Комплектация

В комплект игры «Ганнибал» входят:

- 1 поле;
- 3 листа картонных жетонов:
 - 86 маркеров политического контроля
 - 66 войсковых частей
 - 14 полководцев
 - 13 крепостей
 - 8 племён (3 карфагенских и 5 нейтральных)
 - 8 консулов
 - 5 жетонов штурма/покорения
 - 1 проконсул
 - 1 осадный парк
 - 1 жетон хода;
- 64 карты стратегии;
- 48 карт тактики;
- 14 пластиковых подставок;
- 2 кубика;
- 1 правила.

2.2 Описание компонентов

ВОЙСКОВЫЕ ЧАСТИ: каждый круглый жетон с воином или слоном моделирует одну или несколько **войсковых частей** данного типа. Далее в правилах термин «войсковая часть» сокращён до ВЧ. Цифра на жетоне указывает, сколько ВЧ он собой обозначает. В любой момент игры жетоны ВЧ меньшего номинала можно обменять на ВЧ большего и наоборот (пять ВЧ-1 на одну ВЧ-5, например). Число жетонов ВЧ в игре не ограничено (кроме осадного парка и слонов), игроки могут по мере необходимости создавать ВЧ из любых подручных материалов.

КОНСУЛЫ: эти круглые жетоны помогут воссоздать ежегодный процесс консульских выборов. Каждый ход игрок-римлянин вслепую тянет два жетона с именами консулов, которые встанут во главе крупнейших войсковых соединений республики.



МАРКЕРЫ ПОЛИТИЧЕСКОГО КОНТРОЛЯ: шестиугольные фишки с римскими и карфагенскими символами используются для того, чтобы видеть, кто контролирует ту или иную область на поле. Далее в правилах маркер политического контроля будет именоваться ПК.

КРЕПОСТИ И ПЛЕМЕНА: квадратные жетоны с изображением укреплений – это крепости, а шестиугольники с варваром – это племена. Жетоны этих двух типов приравнены к ПК, но их труднее снимать с поля или покорять (20.), а у крепостей есть много особых свойств, о которых будет рассказано позже.



ЖЕТОН ХОДА: движение этого жетона по шкале времени на поле отражает течение времени в игре.



3

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

В этом словаре собраны и объяснены важные игровые термины – познакомьтесь с ними сейчас, и читать правила будет намного проще.

Африка: под этим названием в игре объединены все области поля в четырёх провинциях – Западная Нумидия, Восточная Нумидия, Карфагения, Карфаген.

Иберия: под этим названием в игре объединены все области четырёх провинций Пиренейского полуострова – Бетика, Кельтиберия, Ороспеда, Идубеда.

Италия: под этим названием в игре объединены все области Цизальпинской Галлии, Этрурии, Апулии, Лация, Кампаний, Лукании и Самния.

Войско: полководец с любым числом дружественных ему ВЧ в одной области на поля.

Поля подчинения: квадратные ячейки в перечнях полководцев, расположенные над особым свойством каждого полководца.

Политический контроль (ПК): аббревиатура ПК обозначает маркер политического контроля. ПК показывает, какая держава контролирует различные области поля. Игрок контролирует провинцию, если его ПК находятся в большинстве областей провинции. Область с ПК остаётся под контролем игрока, даже если в ней стоят вражеские ВЧ и/или полководцы.

Провинция: группа областей, отделённая границами провинции. В игре 22 провинции, но только 18 из них влияют на победу (19.1).

Консул: римский полководец может носить титул консула или проконсула. При определении того, кто командует войском, помните, что ранг консула выше проконсульского (18.).

Консульское войско: войско под командованием консула (18.1).

Оперативное число (далее ОЧ): число от 1 до 3 в верхнем левом углу каждой карты стратегии.

4

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите жетон хода на деление 1 (218 год до н.э.) шкалы времени. Расставьте компоненты по данной схеме.

4.1 Римские силы

8 ВЧ и консул Публий Корнелий Сципион в Риме (Лация).

8 ВЧ и консул Тиберий Лонг в Агригенте (Сицилия).

Поставьте римский ПК в каждую область карты с красной ячейкой. Обычные ПК занимают шестиугольные ячейки, а крепости – квадратные ячейки с их названиями.

Семь оставшихся жетонов римских полководцев отложите в сторону. Они войдут в игру позже с подкреплениями. Восемь жетонов консулов сложите вместе: новые консулы выбираются каждый ход.

4.2 Силы Карфагена

4 ВЧ и Ганнон в Карфагене.

10 ВЧ (две из них со слонами) и Ганнибал в Сагунте. Магон и Гискон – в поле подчинения Ганнибала.

2 ВЧ и Гасдрубал в Новом Карфагене.

Поставьте карфагенский ПК в каждую область карты с синей ячейкой. Положите обычные ПК в шестиугольные ячейки, а крепости – в квадратные ячейки с их названиями.

4.3 Племена

Положите восемь шестиугольных жетонов племён в шестиугольные ячейки в соответствии с их цветами. Строго определённого места для каждого из жетонов племён нет.

4.4 Колоды стратегий и тактики

Соберите одну колоду из 48 карт тактики и другую колоду из 64 карт стратегии. Перетасуйте каждую из них. Положите колоды рядом с полем.

Теперь вы готовы к игре.

5

ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ

«Ганнибал» состоит из ряда ходов. В течение каждого хода игроки совершают действия нескольких фаз.

5.1. Фаза подкреплений (во время 1-го хода её нет).

Фаза подкреплений разыгрывается таким образом:

5.1.1. Первым выставляет свои подкрепления (6.1) игрок-карфагенинин.

5.1.2. Если у карфагенинина есть *смещённые* полководцы (10.10), он может вернуть их на поле, выставляя в область к любым карфагенским ВЧ.

5.1.3. Игрок-римлянин выставляет подкрепления (6.2). В фазе подкреплений 6-го хода он получает Сципиона Африканского и 5 добавочных ВЧ.

5.1.4. Игрок-римлянин назначает проконсула, убирает жетоны прежних консулов, а затем вытягивает и выкладывает на поле жетоны двух новых консулов (6.4).

5.2. Сдача карт стратегии

Каждый игрок получает столько карт стратегии, сколько указано на делении текущего хода.

5.3. Фаза стратегии

В этой фазе игроки поочерёдно разыгрывают карты стратегии. Сначала один применяет карту стратегии, затем другой, и так продолжается до тех пор, пока на руках у обоих соперников не остаётся карт. В этот момент фаза стратегии завершается.

5.4. Фаза зимнего изнурения

Зимнее изнурение (21.1) влияет на силы игроков.

5.5. Фаза результатов политической изоляции

Оба игрока (сперва игрок-римлянин, потом карфагенинин) снимают с поля ПК, *изолированные* (19.4) в областях без крепости или племени.

5.6. Фаза оценки ситуации

Игроки подсчитывают *политические очки* (22.1). Тот игрок, у которого меньше политических очков, чем у другого, теряет определённое количество ПК (22.2).

5.7. Конец хода

Выяснив, что победителя пока нет, участники игры начинают новый ход. Игра продолжается до *досрочной победы* (23.) или до конца последнего хода.

6

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

6.1 Карфагенские подкрепления

Одна войсковая часть выставляется в Карфаген или добавляется к войску любого полководца в Африке.

Если карфагенинин контролирует Новый Карфаген, одна ВЧ выставляется либо в Новом Карфагене, либо с любым карфагенским полководцем в Иберии (Новый Карфаген с его мастерскими, верфями и ремесленниками снаряжал армию Ганнибала).

Если Бетика контролируется Карфагеном, одна ВЧ выставляется либо в Новом Карфагене, либо с карфагенским полководцем в Испании (эта богатая серебром провинция финансировала львиную долю военных проектов Карфагена).

Одна ВЧ либо в любой области с карфагенским полководцем, либо в Карфагене или Новом Карфагене.

СМЕЩЁННЫЕ КАРФАГЕНСКИЕ ПОЛКОВОДЦЫ:

все смещённые (10.10) карфагенские полководцы возвращаются в игру после того, как на поле выставлены все карфагенские подкрепления. Ставьте полководцев в любые не осаждённые области; в области должна быть хотя бы одна карфагенская ВЧ, чтобы туда можно было поставить смещённого карфагенского полководца.

6.2 Римские подкрепления

Римляне получают по пять войсковых частей в ход. ВЧ можно ставить в Рим или в область с любым римским полководцем. Не менее трёх ВЧ римского подкрепления должны быть выставлены в Италии. Подкрепление может быть сосредоточено в одной области или как угодно разделено между Римом и римскими полководцами. Если у игрока-римлянина на поле нет ни одного войска хотя бы из пяти ВЧ, он обязан за счёт выходящего на поле подкрепления создать войско из пяти ВЧ; оно жизненно необходимо для ввода в игру консулов.

6.3 Ограничения подкреплений

Подкрепления нельзя ввести в *осаждённую крепость* (см. 20.4). Вражеский полководец без ВЧ не ограничивает ввод подкреплений и должен быть смещён (10.10), если подкрепление появится в одной с ним области. Если Рим осаждён, и все римские полководцы стоят в Риме, римлянин не получает никаких подкреплений, за исключением тех, что приходят с войском Сципиона Африканского. То же происходит с «привязанными» к определённому месту карфагенскими подкреплениями – если Новый Карфаген осаждён, и в нём заперты все карфагенские полководцы Иберии, игрок-карфагенянин потеряет две положенные ВЧ подкрепления.

6.4 Выборы консулов и проконсулов

Рим 218 года до н.э. был республикой под властью Сената. Цари и тираны считались пройденным для Рима этапом, но Сенат, тем не менее, тщательно оберегал власть от рук военачальников. Поэтому на каждый год войны выбирались два консула, которые делили бремя командования армиями. В редких случаях консулу разрешалось остаться при войске на следующий год, если того требовала ситуация или он хорошо справился со своими обязанностями; тогда Сенат назначал его проконсулом.

ПРОЦЕДУРА ВЫБОРОВ:

Игрок-римлянин в фазе подкреплений каждого хода (кроме первого) должен выбрать консулов. Для этого выполняются следующие действия.

6.4.1 Один римский полководец, уже стоящий на поле, назначается проконсулом. Это не обязательно, но рекомендуется: с проконсулом у Рима будет одним полководцем больше.

6.4.2 Игрок снимает с поля других римских полководцев и их консульские жетоны (за исключением Сципиона Африканского, если он уже в игре).

6.4.3 Затем игрок вытягивает два консульских жетона, чтобы определить, кто станет консулом в этот ход (титул может по воле случая сохраниться за полководцем, только что сложившим с себя консульские полномочия).

6.4.4 Два новых консула размещаются на поле. Примите во внимание, что те два полководца, с которыми Рим начинает игру, являются консулами.

6.5 Размещение консулов

Консулов разрешено выставлять в одну область карты или в разные. Консул может появиться только в области, где стоят не менее пяти римских ВЧ (если такое крупное соединение на поле только одно, оба консула ставятся в одну область с этим войском). Консула разрешено поставить в одной области с проконсулом, и в этом случае проконсул подчиняется консулу (9.2). Консулов можно поставить в осаждённый Рим (в отличие от римских ВЧ), если на карте больше нет ни одной области, куда их позволяют поставить правила.

6.6 Проконсул

Проконсул остаётся на карте вместе с войском, которым он командовал во время предыдущего хода. В любой момент игры на поле может быть только один проконсул (до появления Сципиона Африканского). В каждой фазе подкрепления игрок решает, оставить ли на поле прежнего проконсула или назначить проконсулом одного из уходящих консулов. Полководец становится проконсулом, когда игрок кладёт в его поле подчинения жетон проконсула.

Жетон проконсула



6.7 Сципион Африканский

Сципион Африканский вступает в игру в начале 6-го хода (211-210 года до н.э.) как второй проконсул. С ним приходят 5 ВЧ вдобавок к обычному римскому подкреплению из 5 ВЧ. Сципион и его 5 ВЧ не разделяются; они ставятся в одну область. Игрок-римлянин может поместить Сципиона и его войско в любую область Италии или в любой порт Иберии; в обоих случаях там должен быть римский ПК и не должно быть вражеских ВЧ. Войско Сципиона выходит на поле после прибытия обычного подкрепления римлян и до выборов новых консулов. В крепость его ставить нельзя. Если во время 6-го хода на поле нет областей, в которые можно ввести Сципиона без нарушения правил, Сципион Африканский и его войско не входят в игру вообще.

Войдя в игру, Сципион остаётся постоянным проконсулом Рима; с этого момента у Рима в игре может быть два проконсула одновременно.

7

ФАЗА СТРАТЕГИИ

7.1 Получение карт стратегии

Игроки каждый ход тянут карты из колоды стратегии (по семь карт с 1-го по 3-й ход, по восемь карт с 4-го по 6-й, по девять с 7-го по 9-й).

7.2 Одна карта - два варианта

Каждая сыгранная карта позволяет игроку либо использовать оперативное число (ОЧ) карты (8.2), либо разыграть карту как событие. Если игрок не хочет делать ни того, ни другого, он может сбросить карту.

7.3 Кто ходит первым

Обычно игрок-карфагенянин решает, кто играет карту первым. Однако, если у римлянина на руке есть карта малой или большой кампании, и он согласен сыграть её первой в фазе стратегии (как оперативную карту или как событие), римлянин может ходить первым. Итак:

карфагенянин спрашивает римлянина, будет ли тот использовать карту кампании, чтобы получить инициативу. Если римлянин отказывается, карфагенянин решает, кто сыграет первую карту.

7.4 Завершение фазы стратегии

Игроки продолжают поочередно играть карты стратегии, пока оба не сыграют все карты с рук. В этот момент фаза стратегии завершена. Возможно, что один игрок сыграл все свои карты, а у второго они ещё есть. В этом случае второй разыгрывает все оставшиеся карты по одной, пока они не закончатся.

8

КАРТЫ СТРАТЕГИИ

8.1 Описание

Каждая карта стратегии состоит из двух элементов: число от 1 до 3 в верхнем левом углу (оперативное число, иначе ОЧ) и событие. Применение ОЧ необходимо для движения полководцев и размещения ПК. Карта стратегии может быть разыграна как событие, если ОЧ карты не использовалось. Знак корабля в правом верхнем углу (на картах с ОЧ 3 и картах кампаний) отмечает карты, которые можно использовать для движения войск и полководцев морем.



3 – это ОЧ данной карты: карта позволит выставить на поле до 3 ПК или начать движение полководцем, ранг стратега которого не выше 3. Цвет круга под ОЧ показывает, какая сторона может разыграть эту карту как Событие (7.4).

Событие: карту можно разыграть как событие, если не применять её ОЧ.

Знак корабля: за счёт ОЧ такой карты полководцем можно начать движение морем.



8.2 Использование оперативного числа (ОЧ)

ОЧ карты позволяет игроку выполнить одно действие из следующего списка:

- а **ДВИЖЕНИЕ ПОЛКОВОДЦА** (с ВЧ или без них). Ранг стратега этого полководца не должен быть больше ОЧ.

ПРИМЕР: ОЧ 1 позволяет начать движение полководца с рангом стратега 1. ОЧ 2 движет полководца с рангом 1 или 2. ОЧ 3 позволяет начать движение любому полководцу.

- б **РАЗМЕЩЕНИЕ ПК:** игрок выставляет на поле число ПК, равное ОЧ. В каждую область без вражеских ВЧ или ПК можно поставить один ПК.

ПРИМЕР: разыграв карту с ОЧ 3, игрок может выставить три ПК в три области, свободные от вражеских частей и политического контроля.

- в **СБОР ЧАСТЕЙ:** сбор возможен только при розыгрыше карты с ОЧ 3. Сыграв такую карту, игрок сможет добавить 1 ВЧ к войску любого полководца в дружественной области дружественной провинции. Сбор частей в осаждённой крепости невозможен (20.5).

8.3 События

ОЧ каждой карты стратегии находится в цветном круге: цвет показывает, кто может разыграть карту как событие. Если ОЧ стоит на красном круге, событие карты разыгрывает только римлянин. Карфагенянин разыгрывает события карт, ОЧ которых стоят в синих кругах. Кругом обоих цветов отмечены карты, события которых может разыграть любой игрок. Оперативное число карты может применить любой игрок, независимо от цвета круга.

8.4 Переломные события

Названия переломных событий напечатаны белым шрифтом на коричневом фоне. Их можно применить в ответ на розыгрыш карты противника.



Карта переломного события

Розыгрыш переломного события не считается стандартным действием фазы стратегии. Тот, кто сыграл переломное событие в ответ на действие соперника, не освобождается от применения карты стратегии в свою очередь (если не сыграл последнюю карту). Эффект переломного события может привести к тому, что в этой фазе стратегии игрок больше ничего сделать не вправе.

Обратите внимание, что две карты «Враждебных племён» (№7 и №8) игрок может использовать как переломные события или разыграть в свой черёд, если войско противника стоит в Лигурии или в Трансальпинской Галлии.

8.5 Уникальные события

Когда на карте стратегии есть слова «УНИКАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ», после розыгрыша эта карта должна быть удалена из колоды стратегии: данное событие может произойти только один раз за игру. Отложите разыгранную карту уникального события в сторону от сброса, чтобы не замешать её в колоду.

В игре есть уникальное событие, которое удаляется из колоды после второго применения – «Филипп Македонский». Второй её розыгрыш отменяет эффект первого, после чего карта покидает игру.

Если карта уникального события разыграна только ради ОЧ, она не удаляется из колоды стратегии: это событие ещё может произойти.

8.6 Сброс

Карту стратегии можно не разыгрывать, а сбросить. Это не вызывает никаких последствий, а право сыграть карту стратегии перейдёт к сопернику. Карта уходит в сброс лицом вверх, чтобы противник видел, от чего избавился игрок.

8.7 Новая колода

Если в колоде стратегии не хватает карт, чтобы сдать их игрокам, перетасуйте всю колоду стратегии, кроме удалённых из игры карт уникальных событий. Теперь можно сдать карты для данного хода. Также колоду

стратегии нужно перемешать, когда разыграна любым образом или сброшена карта с событием «Перемирие». В этом случае колода тасуется в конце хода.

9

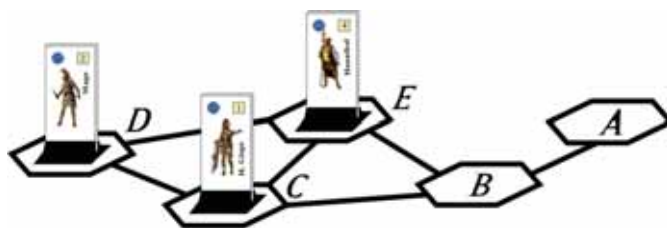
ОБЪЕДИНЕНИЕ И ПОДЧИНЕНИЕ

9.1 Объединение ВЧ

Игрок может объединить в одной области любое число своих войсковых частей.

9.2 Объединение полководцев

В одной области могут стоять несколько полководцев игрока, но командует войском только один. Все прочие полководцы этого игрока в данной области считаются *подчинёнными*. На поле остаётся *командующий* полководец, а жетоны подчинённых кладутся в *поле подчинения* полководца. Так, в начале игры Ганнон и Гискон подчинены Ганнибалу. Когда командующий движется, подчинённые идут вместе с ним. Такое движение подчинённого полководца не требует розыгрыша дополнительной карты стратегии. Подчинённый не влияет на командующего никоим образом, просто находится в поле подчинения. Даже особые свойства подчинённого (24.) применять нельзя.



ПРИМЕР: Ганнибал начинает ход в области А, где ему подчинены Гискон и Магон. Ганнибал идёт через Б, В и Г в область Д. Игрок-карфагенинин отделяет Гискона и Магона с войсковыми частями в областях В и Г.

9.3 Статус полководца

Обычно сам игрок решает, кто из его полководцев станет командующим, а кто подчинённым, и вправе передать командование до того, как войско начнёт движение. Правда, в двух случаях совершается обязательная передача командования полководцу более высокого статуса. Любой карфагенский полководец подчиняется Ганнибалу, а проконсул обязан подчиниться консулу. Когда с одним войском стоят два консула, для определения подчинённого может понадобиться бросок на смену командования (18.2).

10 ДВИЖЕНИЕ

10.1 Кто может двигаться

Полководец может двигаться с ВЧ или без них. ВЧ нельзя двигать без полководца. Полководец начинает движение за счёт ОЧ разыгранной карты стратегии. Полководец и ВЧ, стоящие в одной области, называются войском. Каждая карта стратегии позволяет переместить только одно войско, если не сыграна карта кампании (10.11). Розыгрыш следующих карт стратегии позволяет продолжить движение войска, уже перемещавшегося во время этого хода.

10.2 Процесс движения

Полководец может пройти до четырёх областей (до шести при розыгрыше события «Марш-бросок»). С полководцем может идти до десяти ВЧ. Игрок вправе присоединять или отделять ВЧ в любой момент движения войска, лишь бы численность перемещаемого войска не превышала 10 ВЧ. Полководец может войти в любую область, которая соседствует (т.е. соединена *линией движения* на поле) с областью, где стоит полководец. Движение войска осуществляется следующим образом.

- 1 Выберите полководца для движения. Если в войске больше одного полководца, назначьте командующего (с учётом ограничений 9.3). Затем определите, какие ВЧ (не более 10) и подчинённые полководцы (их количество не ограничено) пойдут с командующим.
- 2 Сыграйте карту стратегии, ОЧ которой хватит, чтобы полководец начал движение (8.2).
- 3 Перемещайте войско. Входя в новую область, войско может вызвать реакцию. *Фаза реакции* (10.3) разбирается перед 4-м этапом движения.
- 4 Если соперник *перехватил* (12.) движущееся войско, оно может вернуться на одну область назад и завершить движение (12.5).
- 5 Если войско входит в область с одной ВЧ врага, эта ВЧ *подавляется* (10.5).
- 6 Этапы с 3-го по 5-й повторяются, пока войско не завершит движение.
- 7 Завершив движение, войско может пойти на *штурм/покорение* (20.) **ИЛИ** вступить в *битву* (14.). Помните, что войско не может провести битву, а затем пойти на штурм или покорение за счёт одной и той же карты стратегии.

10.3 Фаза реакции

Каждая область, в которую входит войско, может вызвать реакцию соперника. Фаза реакции требует от игрока следующих действий.

- 1 Если войско игрока входит в область с крепостью, его соперник сообщает, где стоят его ВЧ – в крепости (ВЧ кладутся *поверх* маркера крепости) или вне её стен (ВЧ помещаются *под* маркер) (10.7).
- 2 Соперник указывает, какие войска будут уклоняться от врага (12.), а какие пойдут на перехват (13.). Только раскрыв все свои планы на данную фазу реакции, игрок вправе приступить к их осуществлению. Игрок обязан провести все заявленные попытки перехватов и уклонений.
- 3 Чтобы уклониться от движущегося войска, игрок бросает кубик, и при успехе выводит своё войско из области.
- 4 Все заявленные перехваты движущегося войска игрок обязан выполнить полностью, но их порядок он определяет сам. Войско, идущее на перехват, не может войти в крепость: ВЧ, действующие во время фазы реакции, могут войти в крепость только на 1-м этапе этой фазы.

10.4 Вражеские области

Когда войско игрока входит в область с любым количеством ВЧ противника, и эти ВЧ не делают, не могут сделать или проваливают попытку уклонения (13.), войско игрока должно остановиться. Движение завершено, начинается битва (исключение – 10.5). Полководцу без ВЧ нельзя входить в область с ВЧ врага и нельзя останавливаться в области с полководцем врага без ВЧ (но пройти через такую область можно).

10.5 Подавление

Если в войске хотя бы пять ВЧ, и оно входит в область с одной ВЧ врага без полководца, вражеская ВЧ уничтожается автоматически, не причиняя ущерба движущемуся войску. Подавление – не битва, так что *карты тактики* игрокам не сдаются (14.). Войско может продолжить движение. Подавление не отнимает у него единиц движения. Ограничений на количество подавлений в ход нет, лишь бы хватило ресурса движения у полководца. Но подавить можно только одну ВЧ врага. Если даже 10 ВЧ войдут в область с двумя ВЧ врага, подавления не будет!

10.6 Перевалы и проливы

Движение через перевалы (альпийские и обычные) и проливы отнимает две единицы движения полководца вместо одной.

ИЗНУРЕНИЕ НА ПЕРЕВАЛЕ: после каждого движения войска через перевал игрок делает бросок на изнурение (21.1). При движении через обычный перевал результат броска изменяется на -2. Альпийские перевалы не влияют на результат броска.

ПРОЛИВЫ: движение через Массенский пролив позволено только игроку, который контролирует Регий и Массену. При этом движение морем из одного этого порта в другой открыто для обоих игроков. Движение через Сардинский пролив не связано с контролем над областями Сардинии и Корсики.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ: любые перевалы и проливы делают невозможными перехват (12.), уклонение (13.), отвод войск (16.) и отступление (15.).

10.7 Крепости и движение

Крепость – это область в области. Полководцы и ВЧ могут стоять как в крепости, так и вне её. Крепость вмещает ограниченное число ВЧ: Рим и Карфаген по 5 ВЧ, любая другая крепость – не более 2 ВЧ. Чтобы показать, что ВЧ стоит в крепости, кладите её под маркер крепости. ВЧ, которые расположены вне стен, кладутся поверх маркера крепости. Полководца в крепости можно поставить рядом с её маркером. ВЧ, стоящие вне крепости, останавливают войска противника; ВЧ, находящиеся внутри - нет. Перевод ВЧ и полководцев из крепости и в крепость происходит особым правилам.

ДЕЙСТВУЮЩИЙ ИГРОК переводит войска в крепость и из крепости, выполняя обычное движение за счёт сыгранной карты стратегии. Вход в крепость – это, как правило, последний этап движения войска (10.2).

СОПЕРНИК ДЕЙСТВУЮЩЕГО ИГРОКА может только сказать, где находятся его войска – в крепости или вне стен, когда движущееся войско входит в область с крепостью и его войском. Это решение можно менять при появлении в области каждого следующего войска.

10.8 Присоединение войск

Движущийся полководец может присоединить к своему войску другого полководца (с ВЧ или без них) и продолжить движение. Присоединённый полководец станет подчинённым до конца этого движения. Полководец не может присоединять тех, кто выше его по статусу. Если полководец завершает движение в области с другим полководцем более высокого статуса, подчинённым окажется тот, у кого статус ниже. Если в такой же ситуации статус обоих полководцев одинаков, командующим становится действующий полководец.

10.9 Разделение войск

Подчинённого полководца (с ВЧ или без них) разрешено отделять от войска в любой момент. По желанию игрока, подчинённого полководца можно отделить от войска командующего вместе с любым числом ВЧ (исключение 18.1). Подчинённый выходит на поле в область, занятую командующим. В этот момент подчинённый становится командующим нового войска и может увести за собой любых других подчинённых, чей ранг не выше его собственного. Движение отделившегося подчинённого считается обычным движением одного полководца; такое движение не позволяет сдвинуться с места его бывшему командующему.

10.10 Смещённые полководцы

Если войско входит в область, где стоит вражеский полководец без ВЧ, то он *смещается*. Также полководца смещают, если все сопровождающие его ВЧ погибают в результате морской битвы, потеряны в ходе отступления или выведены из игры бросками по таблице разгрома. Полководец не смещается, если его ВЧ погибают от изнурения, из-за «Бурного моря» (№60) или по броску на потери в битве.

Если Сципион Африканский смещён, он погибает и в игру не возвращается.

Если Ганнибал смещён, он погибает, и Карфаген должен снять с любых областей поля 5 ПК вдобавок к любым ПК, потерянными в битве, в которой погиб Ганнибал.

В отличие от этих двух полководцев, другой смещённый полководец снимается с поля, чтобы вернуться во время следующей фазы подкрепления (5.1).

10.11 Карты кампаний

- а Разыграв карту кампании, можно привести в движение войска нескольких полководцев.
- б Каждый командующий полководец должен завершить движение и возможную итоговую битву до движения другого полководца. ВЧ или подчинённый, участвовавшие в кампании с одним полководцем, могут начать движение с другим полководцем в ходе этой же кампании, лишь бы ни одна ВЧ, ни один полководец не прошли больше 4-х областей в ход (исключение: Нерон, 10.12).
- в Если войско приняло участие в битве или штурме/покорении, отступило на одну область, чтобы избежать перехвата (12.5), либо бросок на погоню (13.4) не увенчался успехом, все ВЧ и полководцы в его составе теряют оставшиеся у них единицы движения

и не могут начать движение с другим полководцем во время этой кампании.

г Один полководец не имеет права двигаться несколько раз при розыгрыше карты кампании.

ШТУРМ И ПОКОРЕНИЕ: карта кампании не позволяет осуществить более одного штурма одной крепости или более одной попытки покорить одно племя. Зато её можно применить, чтобы вытеснить войска противника из области, а затем штурмовать крепость или покорить племя, если разные действия будут выполняться разными полководцами.

10.12 Нерон

Нерон способен проходить до 6 областей в ходе кампании. Войско под командованием Нерона также может пройти до 6 областей во время кампании.

11

ДВИЖЕНИЕ МОРЕМ

11.1 Процесс

Полководец с ВЧ или без них может перейти из одного порта в любой другой за счёт *движения морем*. Сами по себе ВЧ на движение морем не способны. Для движения морем нужно сыграть карту стратегии с ОЧ 3 или карту кампании, в верхнем правом углу которых изображён корабль).

Карта морского похода



На движение морем войско расходует ресурс, которого хватило бы для прохождения трёх областей.

ПРИМЕР: ты можешь войти в портовую область и начать движение морем либо пройти одну область после движения морем.

11.2 Вражеские порты

Контроль врага над портом не мешает начать движение морем в этом порту или высадить здесь войско.

Движение морем возможно между любыми портами, независимо от присутствия в них вражеских ВЧ и/или ПК.

11.3 Движение морем и крепости

Войско игрока может завершить движение морем внутри крепости (а не просто высадиться в области с крепостью) только в том случае, если крепость не осаждена (20.4) и контролируется этим игроком. Начать движение морем из осаждённой крепости также нельзя. Между тем, движение морем из области с осаждённой крепостью или в такую область разрешено: войска как грузятся на корабли, так и высаживаются с них вне стен крепости.

11.4 Ограничения движения морем

Розыгрыш малой или большой кампании позволяет войску в составе до 10 ВЧ совершить движение морем (оно разрешено только одному войску из двух или трёх, которые движутся при розыгрыше карты кампании). ОЧ 3 позволит одному войску из 5 ВЧ пересечь море.

11.5 Римское морское превосходство

Римляне господствуют на морских просторах, и любое движение карфагенян морем может быть остановлено. Всякий раз, когда карфагенские полководцы и войска движутся морем, игрок-римлянин делает бросок на исход морской битвы. Если после применения к результату броска действующих модификаторов флот гибнет, ВЧ уничтожаются, а полководец смещается (10.10). Если флот должен вернуться, войско высаживается в порту, из которого начинало движение, расходуя остаток движения. ВЧ, погибшие в море, не учитываются в политических последствиях (правило 15.5).

11.6 Модификаторы морских битв

Бросок на исход морской битвы изменяется игроком-римлянином в зависимости от следующих факторов:

- +/- модификаторы обоих портов* (см. карту).
- 1 полководец пересекает море без ВЧ или войско состоит только из одной ВЧ.
- +1 при наличии римлян в порту*.
- 1 Карфаген контролирует Сиракузы†.
- 1 Филипп в союзе с Карфагеном (событие №9)†.
- 1 Морская победа Карфагена (событие №29) в действии†.

*Эти факторы влияют и на порт отправки, и на порт завершения движения морем; модификаторы суммируются.

†Эти факторы действуют не всегда. Время их действия отмечается ПК в таблице модификаторов морских битв Карфагена.

ПРИМЕР: карфагенское войско начинает движение морем из Карфагена (модификатор порта -2) в Новый Карфаген (тоже -2); общий модификатор -4.

ПРИМЕР: войско из одной ВЧ (-1) из Нового Карфагена (-2) отправлено морем в Регий (+1). В Регии лежит римский жетон ПК, который даёт модификатор +1. Итоговый модификатор равен (-1) + (-2) + (+1) + (+1) = -1.

12

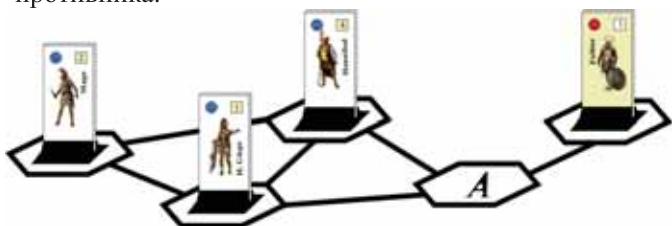
ПЕРЕХВАТЫ

12.1 Общие сведения

Перехват – особый вид движения во время фазы реакции; когда полководец одного игрока входит в область, войско его соперника может войти в ту же область из любой соседней и остановить движение. Перехват вынудит движущееся войско ввязаться в битву (14.) или отступить на одну область назад (12.5).

12.2 Когда возможен перехват?

Любое войско недействующего игрока может пойти на перехват, если войско или полководец врага за счёт движения или движения морем входит в соседнюю область, где не было ВЧ врага. При каждой такой ситуации войско может идти на перехват. Так, если враг пытается обойти какое-либо войско, оно может делать попытки перехвата в каждой соседней области, через которую движется враг и в которой до этого не было ВЧ противника.



ПРИМЕР: Фабий идёт на Гискона. Перехватить римское войско на входе в область А вправо Ганнибал и Гискон. Если Фабий пойдёт в область Гискона, пойти туда на перехват римлян смогут Ганнибал и Магон.

12.3 Ограничения на перехват

Перехват невозможен, если в области, куда входит войско, стоит хотя бы одна не двигающаяся ВЧ врага.

Нельзя идти на перехват через перевал или пролив.

Перехват можно осуществить только в фазе реакции, т.е. в ответ на движение врага.

Нельзя идти на перехват, если враг пытается осуществить: уклонение от битвы (13.1), отвод войск (16.), отступление (15.), перехват.

12.4 Бросок на перехват

Чтобы осуществить перехват, игрок заявляет, какой его полководец и сколько ВЧ с ним участвуют в перехвате, а затем бросает кубик. Результат броска изменяется на +1, если в области, куда входит войско, нет дружеских ВЧ игрока. Если изменённый результат броска не выше ранга тактика командующего перехватом полководца, попытка удалась, и игрок обязан ввести заявленные ВЧ с полководцем в область. За успешным перехватом следует битва, в которой игрок-перехватчик получает одну добавочную карту тактики – результат внезапности. Одна добавочная карта – это максимум, даже если несколько полководцев успешно осуществили перехват. В битве свои карты тактики первым применяет игрок, войско которого перехвачено.

12.5 Возвращение

Перехваченное войско не обязано вступать в битву. Оно может вернуться в область, которую занимало до перехвата, и завершить движение. Если войску при этом приходится вновь идти через перевал, оно снова испытывает изнурение. Если войско перехвачено после движения морем, оно может вернуться в порт, где вошло на корабли. При таком манёвре карфагеняне вынуждены будут снова бросать кубик на исход морской битвы. Если выпало «возвращение», карфагеняне не смогут попасть в исходный порт: они должны высадиться в конечной точке движения морем, где и будут перехвачены. Если войско возвращается в область с вражеской крепостью или племенем, оно может провести штурм или покорение.

12.6 Одновременные перехваты

Игрок может сделать несколько попыток перехватить врага в одной области, если войска игрока стоят в нескольких соседних областях. Все попытки перехвата надо заявить до начала осуществления любой из них, а его противник

УКЛОНЕНИЕ И ПОГОНЯ

может подождать, пока все попытки будут использованы, а уж потом выбирать между битвой и возвращением. Если несколько одновременных перехватов удались, осуществившие их войска объединяются, и один из полководцев назначается командующим. Затем соединение вступает в битву с перехваченным и отказавшимся возвращаться войском противника.

12.7 Подчинённые полководцы в перехватах

На перехват можно отправить часть войска под командованием любого полководца. Игрок заявляет, какой полководец сколько ВЧ поведёт на перехват. Даже если в войске несколько подчинённых полководцев, из каждой области можно сделать только одну попытку перехвата (т.е., нельзя совершить несколько попыток в надежде, что хотя бы одна удалась). Если подчинённому полководцу удастся перехват, командующий остаётся в исходной области; при нём должна находиться хотя бы 1 ВЧ, а если он консул – то не менее 5 ВЧ (18.1). После выяснения результатов перехвата этот полководец продолжает командовать войском. Если в войске два полководца равного статуса, игрок сам решает, кто станет командующим после перехвата.

12.8 Перехваты и крепости

Войско может выдвинуться на перехват из крепости в соседнюю область, если под стенами крепости нет вражеских ВЧ. Также, если игрок перехватил войско, по суше входящее в область с крепостью, битва происходит до того, как войско успеет укрыться в крепости. Если войско входит в область с крепостью после движения морем и его перехватывают, для него есть четыре варианта действий: начать битву, войти в крепость (если войско там помещается), вернуться в исходный порт или разделить войско на две части – одна входит в крепость, другая возвращается за море. Уходя за море, войско не может оставить свои ВЧ вне стен крепости.

12.9 Перехваты и подавление

Подавление осуществляется после перехватов, поэтому войско перехвата может предотвратить подавление.

12.10 Неудачные перехваты и уклонения

Если перехват войску не удался, оно до конца розыгрыша карты не может уклониться от битвы (13.) с теми, кого пыталось перехватить. Несмотря на срыв одного манёвра, войско может пробовать перехватить другие войска и может уклоняться от битв с другими войсками, если разыгрывается карта кампании.

13.1 Уклонение от битвы

Это действие выполняется только во время фазы реакции соперником действующего игрока в ответ на движение войска. Когда войско входит в область с войском либо полководцем (полководцами) соперника, он может попробовать уклониться от битвы. Удался ли этот манёвр, определит бросок кубика. Войско уклоняется от битвы, если результат броска меньше или равен рангу тактика полководца, проводившего манёвр. Уклонение позволяет вывести войско или полководцев в соседнюю область (об ограничениях ниже). Если результат больше ранга тактика, войско остаётся в исходной области и вступает в битву, получая на одну карту тактики меньше из-за падения боевого духа. Полководцы без ВЧ, не сумевшие уклониться от битвы, смещаются.

13.2 Ограничения уклонения

Уклониться от битвы могут только 10 ВЧ. Если в войске больше 10 ВЧ, все те, что сверх десяти, остаются в исходной области. ВЧ и полководцы, неудачно пытавшиеся перехватить противника, в текущем раунде не могут уклониться от войска, которое старались задержать (12.10). Уклоняясь от битвы, войско или полководец:

- а может оставить ВЧ и/или полководца в исходной области (если не нарушается правило 18.1);
- б не может идти через перевалы или проливы;
- в не может войти в область с вражескими ВЧ/ПК;
- г не может войти в область, из которой идёт вражеское войско;
- д не может войти в область враждебного племени.

13.3 Подчинённые полководцы и уклонение

Осуществить уклонение от битвы может подчинённый полководец. В этом случае командующий остаётся в исходной области хотя бы с одной ВЧ, или с пятью ВЧ, если он консул (18.1). На одну фазу реакции даётся только одна попытка уклонения, так что полководцы не могут разделить войско и уклоняться по отдельности. И после провала уклонения одного полководца другой уже не сможет даже попытаться уклониться от врага.

13.4 Погоня

Если соперник уклонился от битвы, действующий игрок может продолжить движение войска в нужном направлении или пойти в погоню за уклонившимся врагом. Любое продолжение движения возможно только при успешном броске кубика. Результат броска не должен быть выше ранга тактика командующего войском полководца, и тогда войско сможет идти к своей цели или погнаться за соперником. Но если полководец уже прошёл четыре области (или шесть за счёт карты «Марш-бросок»), войско не сможет двигаться, даже если бросок окажется удачным.

Если войско начало погоню за уклонившимся от боя соперником, тот вправе снова попытаться уклониться от боя, а действующий игрок – вновь броситься в погоню. Это может продолжаться, пока соперник не провалит бросок на уклонение или полководец действующего игрока не завершит движение.

13.5 Крепости и уклонение

Для войска из области с крепостью, стоящего вне стен, есть два пути при появлении врага. Игрок выбирает, укрывается его войско в крепости или пытается уклониться от битвы. В первом случае врага не замедляет движения, а во втором может остановиться, если бросок на уклонение удастся, а бросок на погоню сорвётся. После удачного уклонения войско, стоявшее в области с крепостью, может войти в неё.

13.6 Штурм/покорение и погоня

Войско, которое провалило бросок на погоню, но при этом завершило движение в области с крепостью или племенем, может провести штурм или покорение.

14

БИТВЫ

Битвы начинаются, когда игрок вводит войско в область с ВЧ врага, и эти ВЧ не могут или не хотят делать бросок на уклонение, либо проваливают его. Битва вынуждает войско завершить движение. Битва складывается из последовательного розыгрыша карт тактики. По завершении битвы все карты тактики замешиваются обратно в колоду тактики.

14.1 Карты тактики (КТ)

Карты тактики регулируют ход битвы.

Рубашка карты тактики



Лицо карты тактики



Каждый игрок набирает на руку столько карт тактики, сколько в сложившейся ситуации позволяют правила.

Если с войском есть полководцы, игрок получает КТ в количестве, равном рангу тактика командующего.

Игрок берёт по 1 КТ за каждую свою ВЧ в битве.

Игрок берёт одну КТ за успешный перехват (12.4).

Защищающееся войско лишается одной КТ, если провалило попытку уклонения (13.1).

Также несколько КТ могут дать союзники (14.2)

Римлянин получает две КТ при любой битве на землях Лация (14.4)

Одну КТ даёт игроку дружественное племя, в области которого идёт битва (20.9).

ПРЕДЕЛ: какие бы прочие факторы ни влияли на руку игрока, он не может получить больше 20 КТ на одну битву (сокращение числа КТ из-за атаки слонов происходит после получения всех возможных карт). Получив на руку 20-ю КТ, игрок прекращает тянуть карты из колоды. По завершении битвы из всех КТ собирается новая колода для следующей битвы.

14.2 Союзники

Союзники дают игрокам добавочные КТ. Игрок получает помощь из провинций, которые контролирует до начала битвы. Каждая провинция даёт одну КТ, а Западная и Восточная Нумидии – по две КТ. Иногда союзники не покидают своих провинций, и их бонусные КТ выдаются игроку только в битвах на землях этих провинций. Между тем, союзники из Африки, Иберии и Италии (см. словарь, 3.) доступны в любой провинции своей страны (страны выделены цветом на карте).

ОСТРОВНЫЕ ПРОВИНЦИИ: союзники из островных провинций (Балеарские острова, Сицилия, Сиракузы, Сардиния/Корсика) действуют только в битвах на своих островах. Для этого правила Сардиния и Корсика считаются одним островом.

ПРИМЕР 1: три провинции Иберии подчиняются Карфагену, одна – Риму. Где бы в Иберии ни шла битва, карфагеняне получают три КТ за союзников, а союзники Рима дадут ему одну добавочную КТ.

ПРИМЕР 2: битва в Африке. Карфаген сохраняет власть в Карфагене и Карфагении, а Рим захватил Западную Нумидию. Союзники дают обоим игрокам по две КТ.

ПРИМЕР 3: битва на Сицилии, которая не входит в состав Италии. Тот, кто контролирует Сицилию, получает 1 КТ за местных союзников так же, как и игрок, контролирующий Сиракузы. Другие союзники не могут вмешаться в эту битву.

14.3 Ограничения союзников

ПОЛКОВОДЦЫ: карты тактики за союзников игрок получает только при участии в битве его полководца. Если при розыгрыше карты кампании в одной провинции или стране происходит несколько сражений, и в каждом из них участвует полководец игрока, бонусные КТ за союзников игрок получает для каждой битвы.

ИТАЛИЙСКИЕ СОЮЗНИКИ: игрок-римлянин не может получить больше двух КТ за союзников в Италии, и Лаций никогда не даёт ему союзников. Эти провинции и так уже отдали тысячи воинов под начало римских полководцев, и их силы уже заложены в баланс игры. Карфагенянин может получить до шести КТ за итальянских союзников (по одной за Кампанию, Луканию, Апулию, Самний, Этрурию и Цизальпинскую Галлию).

ПРИМЕР: битва при Каннах в Италии. Карфаген уже контролирует Цизальпинскую Галлию и Луканию. Римлянин сохраняет контроль над Этрурией, Самнием и Кампанией. Апулию так никто и не контролирует. В этой битве каждая сторона получает по две КТ за союзников.

14.4 Ополчение

Рим получит две добавочные КТ для любой битвы в Лации (не считая КТ за итальянских союзников). Это ополчение доступно игроку даже без полководца в Риме.

14.5 Течение битвы

Действующий игрок начинает битву *атакующим*, а его соперник – *обороняющимся*. Каждая битва разбирается по отдельности, так что игроки меняются ролями как от битвы к битве, так и от раунда к раунду в ходе одной битвы. Подготовка к битве состоит из ряда действий:

- 1 Бросок на смену командования (18.2).
- 2 Атакующий разыгрывает карты стратегии.
- 3 Обороняющийся разыгрывает карты стратегии.
- 4 В атаку идут слоны (17.), и если тут же не сыграно событие № 42 «Взбешённые слоны», бросок кубика определяет результат атаки слонов.
- 5 Сдаются КТ; событие № 20 «Лазутчик в стане врага» раскрывает ряд КТ; начинается битва.

14.6 Раунд битвы

Битва состоит из раундов. В каждом раунде сначала атакующий играет КТ, а затем обороняющийся должен сыграть свою КТ «в масть» (14.7) КТ атакующего. Если обороняющийся не может ответить, он проигрывает битву. Если КТ обороняющегося подошла КТ атакующего, начинается следующий раунд. Так продолжается до победы одной из сторон.

14.7 КТ обороняющегося

Обороняющийся должен сыграть КТ того же типа, что и атакующий. Так, картой «Лобовая атака» можно ответить только на «Лобовую атаку», а если атакующий сыграл «Разведку боем», обороняющийся вправе отбиваться только «Разведкой».

Подсказка: атакующему лучше применять те карты, которых у него на руке больше. В колоде тактики всего 48 карт, и если большинство карт одного типа на руке атакующего, у обороняющегося их, скорее всего, мало. В конце правил указано количество карт тактики каждого типа (26.).

14.8 Контратака

После каждого раунда битвы обороняющийся может контратаковать. Удачная контратака делает его атакующим в следующем раунде, а бывший атакующий станет обороняющимся. Контратака проводится броском кубика. Если результат броска не выше ранга тактика у контратакующего полководца, он становится атакующим. Если выпадает большее число – контратака срывается, и в следующем раунде игроки остаются на прежних ролях.

ИСКЛЮЧЕНИЕ – ДВОЙНЫЕ КЛЕЩИ: успешно ответив на тактику «Двойные клещи» атакующего, обороняющийся может автоматически стать атакующим (хоть это и не обязательно) – этот манёвр всегда был сложным и рискованным). *Но это единственный шанс для войска без полководца перехватить инициативу и атаковать противника.*

14.9 Резерв

В колоде тактики четыре карты «Резерв». Их можно сыграть вместо любой другой карты («Лобовая атака», «Атака левым флангом», «Атака правым флангом», «Разведка боем» или «Двойные клещи»). Карты «Резерв» могут играть и атакующий, и обороняющийся. Разыгрывая её, атакующий обязан заявить, какую именно карту она подменяет, и «Резерв» получает все свойства указанной карты: так, «Резерв», сыгранный как «Двойные клещи», приведёт к автоматической потере инициативы, если обороняющийся ответит «в масть».

14.10 Как выиграть битву

Атакующий побеждает, если обороняющийся не смог ответить картой того же типа, что была сыграна атакующим. Обороняющийся побеждает, если у атакующего на руке нет КТ в начале раунда битвы (даже если у обороняющегося тоже нет КТ на руке). *Это единственная причина, по которой обороняющийся может воздержаться от контратаки!*

14.11 Боевые потери

Когда победитель определён, стороны выясняют, каковы их потери. Для этого бросьте кубик по таблице изнурения. Число раундов в битве указывает колонку, результат броска – строку в таблице. На пересечении колонки и строки стоит число ВЧ, потерянных **каждым** игроком в битве. ВЧ снимаются с поля. Помните, что последний раунд битвы (тот, в котором обороняющийся не смог ответить атакующему) считается полноценным раундом.

Подсказка: количество раундов влияет на размеры потерь, и обороняющийся может намеренно не отвечать атакующему, чтобы проиграть битву, но сохранить войско. Это разрешено.

ПРИМЕР: битва длилась четыре раунда, а бросок на боевые потери дал результат 5. По итогам битвы оба игрока теряют по одной ВЧ.

УЧЁТ РАУНДОВ: сорванная попытка отступления (16.) не считается раундом. Рекомендуем игрокам складывать сыгранные КТ отдельно, чтобы легче было посчитать количество раундов в битве.

14.12 Разгром

Боевые потери неизбежны, но если полководец проигрывает сражение, **разгром** эти потери усугубит. Потерпевший поражение игрок должен бросить кубик и свериться с таблицей разгрома. Таблица покажет, сколько ВЧ теряет войско. Левая колонка применяется,

если до битвы в разгромленной войске было не больше 4-х ВЧ. Правая колонка применяется разгромленным войском с исходной численностью от 5-ти ВЧ и выше. Перенесший разгром игрок теряет ВЧ; эти потери нельзя погасить за счёт союзников или ополчения. К результату броска следует прибавить 2, если битва выиграна «Двойными клещами». При победе «Разведкой боем» из результата броска вычитается 2.

ПОТЕРИ СЛОНОВ: если в разгромленной войске были ВЧ со слонами, первой с поля снимается одна из таких частей. Все прочие потери могут быть без слонов. При этом игрок может лишиться и двух ВЧ со слонами в одной битве, если он теряет первую такую ВЧ в числе боевых потерь, а вторую – при разгроме.

КОГДА КОНЧИЛИСЬ КАРТЫ: модификаторы броска на разгром не учитываются, когда атакующий проигрывает из-за того, что у него кончились карты тактики. В этом случае применяется чистый результат броска.

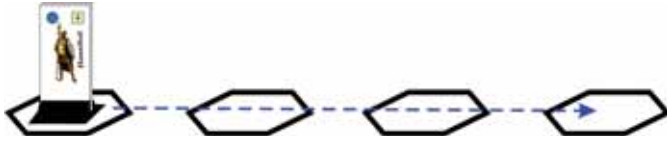
15

ОТСТУПЛЕНИЕ

15.1 Процедура отступления

Понеся потери по таблицам изнурения и разгрома, проигравшее войско отступает, и поражение влечёт за собой политические последствия. Отступить надо в область с дружественным ПК и без вражеских ВЧ либо в область, где дружественных ВЧ больше, чем в отступающем войске. Если на поле есть ряд областей, в каждую из которых может отступить войско, игрок обязан выбрать ближайшую (если несколько областей равно удалены от поля битвы, игрок выбирает область сам). При отступлении игрок не может отделить от войска ни одну ВЧ или полководца; при этом любые дружественные ВЧ, оказавшиеся на пути отступления войска, присоединяются к нему (если не превосходят его численностью). Ограничение в 10 ВЧ к отступлениям не применяется; отступить обязано разбитое войско любого размера, с полководцем или без него.

ОТСТУПЛЕНИЕ, СОКРАЩАЮЩЕЕ ПОТЕРИ ВЧ: игрок может выбрать отступление и не в ближайшую область, если на этом пути его войско понесёт меньше потерь (см.15.3), чем на кратчайшем пути, и при этом не будут нарушены правила 15.2.



Отступающее войско может пройти до 4-х областей.

Отступающее войско должно остановиться в области с дружественным ПК или при встрече с более крупным дружественным войском.

15.2 Ограничения отступлений

Войско в отступлении не может пересечь пролив или перевал любого типа. Отступающее войско не вправе пройти больше 4-х областей. Нельзя отступать морем. Если проигравшее войско высаживалось в область битвы с кораблей, оно уничтожено.

Исключения:

- а Если в области, где шла битва, есть крепость, дружественная для отступающих, считается, что войско высадилось с кораблей в крепость и потом вышло на поле боя. Затем войско может отступить в крепость. Любые ВЧ, которые не уместились в крепости, уничтожаются.
- б Если отступает войско, с атаки которого началась битва, оно должно вернуться в область, из которой вышло на поле боя.
- в Если отступающее войско начинало битву в обороне, оно не может войти в область, из которой пришло атакующее войско.
- г Отступающее войско не может вернуться в область, где шла битва.

15.3 Штрафы за отступление

Отступающие силы (войска или отдельные ВЧ) теряют одну ВЧ в каждой области с вражеским ПК или недружественным племенем на пути отступления. Если отступающее войско входит в область с вражескими ВЧ, оно теряет по одной ВЧ за каждую вражескую ВЧ в области. Отступающие не могут остановиться в области с вражескими ВЧ. Вражеские полководцы без ВЧ не вправе задержать отступающих. Те силы, которые не могут отступить, не имеют места для отступления или должны отступить дальше, чем на четыре области, уничтожаются.

15.4 Отступление в крепость

Отступающие силы ни при каких обстоятельствах не могут войти в осаждённую крепость, за исключением

сил, делавших вылазку из крепости (20.7). Отступающие могут войти в дружественную, свободную от осады крепость, если битва происходила в области с этой крепостью. Если в отступающей армии больше ВЧ, чем вмещает крепость, отступающие силы можно разделить на две части: одна входит в крепость, а другая отступает в подходящую область. Командующий полководец и его подчинённые могут сопровождать любую часть войска (не нарушая правило 18.1). Это единственный способ, который позволяет разделить отступающее войско.

15.5 Политические последствия

Теперь потерпевший поражение игрок должен убрать с поля такое количество ПК без крепостей и племён, которое равно половине (округление вниз) потерянных им ВЧ (учитываются потери, понесённые игроком в ходе битвы, при разгроме и при отступлении). ПК можно убирать с любой части поля.

ПРИМЕР: если проигравший потерял три ВЧ, он снимает с поля 1 ПК. Если он лишился одной ВЧ, он вообще может не убирать ПК с поля. ПК обычно снимаются с наименее важных областей, контроль над которыми не приносит пользы. Если игрок вынужден снять свои ПК, лучше убрать их из провинций, не имеющих политического значения в игре.

15.6 Мольба о мире

Если после битвы разгромленный игрок не может снять с поля ПК, т.е. политические последствия в полной мере не выполнимы, он должен молить о мире. Эту войну он проиграл (см. правило 22.3).

16 ОТВОД ВОЙСК

16.1 Общие сведения

Отвод войск позволяет атакующему (не обязательно исходному) выйти из боя. Для отвода войск атакующий должен отказаться от розыгрыша КТ и выбросить на кубике число, не превышающее ранга тактика у его командующего полководца. Обороняющийся может помешать отводу войск, если выбросит на кубике не больше ранга тактика его командующего (бросок для обороняющегося необязателен). Если атакующий не справился с отводом войск, обороняющийся МОЖЕТ сразу перехватить инициативу и стать атакующим.

Число попыток отвести войска не ограничено.

16.2 Успешный отвод

Успешный отвод войска завершает битву; оно вступает в область, соседнюю с полем битвы (исключение: отряды, введенные в бой из осаждённой крепости, могут вернуться в крепость). Потери выясняются обычным способом, а таблица разгрома не применяется.

16.3 Ограничения отвода

- а Войско нельзя делить при отводе.
- б Отвод через перевалы, проливы и море запрещён.
- в Отвод в область с вражескими ПК/ВЧ запрещён.
- г Отвод в область, из которой на поле битвы пришёл враг, запрещён. Если войско отводит игрок, начавший битву в атаке, он обязан отвести их в область, из которой пришёл.
- д Отвод в область с недружественным племенем запрещён.

17

СЛОНЫ



Самым мощным оружием карфагенян были слоны. Нередко одного вида рвущихся вперёд гигантов было достаточно, чтобы обратить в бегство солдат врага. Но римские полководцы научились защищаться от слонов и обращать силу животных против их хозяев.

17.1 Получение слонов

У карфагенянина четыре жетона с изображениями слона (всего 4 ВЧ). Две ВЧ со слонами начинают игру в войске Ганнибала, остальные могут прибыть в Карфаген по карте «Африканские подкрепления» (событие №12). ВЧ со слонами не может быть больше четырёх.

17.2 Свойства

ВЧ со слонами обладает теми же свойствами, что и обычная (т.е. может двигаться морем), но даёт добавочные боевые возможности карфагенянам (17.3). Снимая с поля ВЧ в счёт боевых потерь (14.11) или за изнурение (21.), игрок-карфагенянин вправе выбирать любые ВЧ, если только результат в таблице изнурения не содержит букву С: такой результат требует удалить

ВЧ со слонами. Теряя ВЧ при разгроме (14.12), игрок первой удаляет ВЧ со слонами.

17.3 Слоны в бою

ВЧ со слонами даёт карфагенянам возможность сократить число КТ на руке игрока-римлянина в начале битвы. Если на стороне Карфагена в битве есть ВЧ со слонами, игрок может объявить атаку слонов, причём сделать это он обязан до того, как посмотрит доставшиеся Карфагену КТ. Атака слонов удаётся, если карфагенский игрок выбросит на кубике больше, чем ранг тактика у командующего Рима. Если результат броска равен или уступает рангу тактика у римского полководца, слоны влияния на битву не оказывают, но их ВЧ участвуют в сражении. Если на поле битвы нет римского полководца, атака слонов срывается при результате броска 1.

17.4 Успешная атака слонов

Если атака слонов прошла успешно, число карт тактики римского игрока сокращается на столько, сколько ВЧ со слонами участвовало в атаке.

17.5 Взбешённые слоны

При выпадении единицы на кубике карфагенянин тут же теряет 1 КТ (не важно, сколько слонов атаковало). Карфагенские солдаты давно воюют рядом со слонами и избегают более серьёзных потерь, когда животные поворачивают вспять.

18

КОНСУЛЫ И КОНСУЛЬСКОЕ ВОЙСКО

Два римских консула одного года не имели власти друг над другом. Каждый располагал примерно равными силами, и это создавало существенные проблемы, когда войска двух консулов были вынуждены объединяться. В таких случаях консулы нередко чередовались во главе единого войска (принцип «сутки через сутки»).

18.1 Консульское войско

Римское войско в присутствии одного или обоих консулов называется *консульским*. Игрок-римлянин не может намеренно выполнять действия, из-за которых при консуле остаётся меньше 5 ВЧ, поскольку

консульское войско не может передвигаться по областям, если в нём нет 5 ВЧ. Также это значит, что после встречи обоих консулов в одной области они не смогут расстаться, пока в консульском войске не будет хотя бы 10 ВЧ (по 5 на каждого). Консульское войско не подвергается штрафам, если из-за изнурения, потерь в битве или после отступления в нём оказывается меньше 5 ВЧ. Консульское войско, понесшее потери, не сможет отделять ВЧ, пока его численность не превысит 5 ВЧ.

18.2 Бросок на смену командования

Если при консульском войске находятся оба консула, назначить командующим разрешается любого; второй консул станет подчинённым. Когда войско с двумя консулами начинает битву с атаки, карфагенянин *может* сделать бросок на смену командования. Карфагенянин, атакующий консульское войско с двумя консулами, ОБЯЗАН бросить кубик на смену командования.

БРОСОК НА СМЕНУ КОМАНДОВАНИЯ проводится одним кубиком. Если выпадает от 1 до 3, смены командования нет. На 4-6 командующий и подчинённый консулы меняются ролями.

ПРИМЕР: консулы Марцелл и Варрон ведут единое консульское войско. Командует Марцелл, и он приводит войско на поле битвы. Перед сдачей карт тактики игрок-карфагенянин бросает кубик, и ему выпадает 5. В битве консульским войском будет командовать Варрон.

18.3 Консулы и проконсулы

В римской иерархии консул выше проконсула, так что проконсул становится подчинённым, когда завершает движение в области с консулом. Между тем, войско проконсула может быть больше консульского войска и может пройти область с консульским войском, содержащим 5 и более ВЧ. Если проконсул с войском входит в область с консульским войском, в котором меньше 5 ВЧ, он должен либо прекратить движение, либо перевести из своего войска в консульское столько воинов, чтобы под началом консула снова оказалось не менее 5 ВЧ. Проконсул, стоящий в одной области с консульским войском, может начать движение максимум с 10 ВЧ либо остаться в области с любым числом ВЧ, если не нарушается правило 18.1.

19

ПОЛИТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ

19.1 Политический контроль

Размещая на поле маркеры ПК, игроки получают власть над областями и провинциями. Игрок *контролирует* область, в которой есть его ПК. Если игрок контролирует большинство областей провинции, он контролирует и саму провинцию. Простого преимущества ПК одного игрока над ПК другого в провинции для контроля над ней недостаточно. Число ПК, необходимое для установления контроля над каждой из 18 политически значимых провинций, таково:

В Африке	На островах
Карфаген 1	Сицилия 3
Карфагения 4	Корсика / Сардиния 3
Восточная Нумидия 3	Сиракузы 1
Западная Нумидия 3	

В Италии	В Иберии
Лукания 3	Бетика 3
Цизальпинская Галлия 3	Кельтиберия 3
Этрурия 3	Ороспеда 3
Лаций 1	Идубеда 4
Самний 3	
Кампания 2	
Апулия 3	

Область с ПК игрока остаётся под его контролем, даже если в ней же стоят ВЧ и/или полководцы врага.

19.2 Размещение маркеров ПК

Для ввода в игру ПК нужно сыграть карту стратегии. Число ПК, которое можно выложить на поле, равно ОЧ карты. Выложить маркер позволено в любую область без ПК или ВЧ врага. Исключение: вместо ввода в игру нового ПК игрок может вывести область из-под контроля соперника, если у игрока есть ВЧ в этой области. Игрок переворачивает ПК символом своей страны вверх.

19.3 Свойства ПК

- а ПК не останавливает движение и не мешает ему.
- б Попытки перехвата в областях с вражескими ПК и без дружественных ВЧ затруднены (12.4).
- в Уклоняясь от битвы, игрок не может увести войско

20

ШТУРМ И ПОКОРЕНИЕ

- в область с вражеским ПК (13.2)
- г отступление должно завершаться в области с дружественным ПК (15.1).
- д войско, отступающее через область с вражеским ПК, теряет одну добавочную ВЧ (15.3).
- е отвод войск в область с вражеским ПК невозможен (16.3).
- ж ВЧ, стоящие в области с вражеским ПК, в конце хода испытывают зимнее изнурение (21.1).

19.4 Снятие изолированных жетонов ПК

В фазе политической изоляции оба игрока, начиная с римлянина, должны снять с поля все изолированные ПК, лежащие в областях без крепостей или племён. ПК изолирован, если игрок не может проложить путь по областям от данного ПК к дружественным ВЧ, крепости, племени или порту. Осаждённая крепость может поддерживать ПК в других областях. Путь нельзя проложить через перевалы, а также области с вражескими ПК или нейтральными племенами, если там нет дружественных ВЧ. Путь может проходить через область с вражескими ВЧ только в том случае, если в области есть ещё и дружественный ПК.

ПРИМЕР: римские жетоны ПК А и Б изолированы, так как путь к ближайшему центру контроля нельзя проложить через перевал или через области с вражескими ПК либо нейтральными племенами. Римский ПК в В не изолирован, так как можно проложить путь к войсковой части в области Д. Все карфагенские ПК связаны с дружественным портом. Римская ВЧ не оказывает никакого влияния на карфагенский ПК в Д.



20.1 Крепости и племена

Крепости и племена являются ПК, установление контроля над которыми затруднено. Чтобы крепость сменила властителя, её нужно успешно *штурмовать* или сыграть на неё карту события с таким эффектом. Установить контроль над племенем или снять его с поля позволяет только *покорение*.

Модификатор броска штурма



Вместительность крепости (предельное число ВЧ в крепости)

20.2 Процедура штурма и покорения

Штурм и покорение – два многоходовых процесса, в течение которых войско пытается накопить 3 очка штурма против крепости или племени. Накопленные очки отмечаются жетонами штурма.

Очки штурма



Очки штурма войско может получить при удачном броске на штурм. Любой полководец, завершивший движение в области с племенем или вражеской крепостью, способен совершить один штурм или попытку покорения, если в области есть не менее трёх дружественных ВЧ. Одна попытка – один бросок. Недействующее войско, стоящее в области с крепостью или племенем, *ведёт осаду*, но *штурмовать/покорять* не может. Одна сыгранная карта стратегии даёт право только на один штурм одной крепости или на одну попытку покорить одно племя (*так, большая кампания не позволит трижды штурмовать одну и ту же крепость*).

20.3 Подчинённые при штурмах/покорении

Подчинённый полководец может с 3 ВЧ отделиться от осаждающей армии и пойти на штурм без командующего. Игрок объявляет о штурме или попытке покорения и называет подчинённого полководца, который возглавит операцию. Тот становится временным командующим и может применить своё особое свойство. Если это происходит при розыгрыше карты кампании, задействованными в штурме считаются подчинённый

полководец и 3 ВЧ (или 5 ВЧ для консула). Другие части и генералы в области сохраняют возможность принять участие в других событиях кампании.

20.4 Осада

Крепость считается осаждённой, когда она получила хотя бы одно очко штурма; число предпринятых врагом попыток штурма и количество ВЧ врага в данной области никак на статус крепости не влияют.

20.5 Ограничения осаждённых

В осаждённую крепость не приходят подкрепления, а осаждённые полководцы не могут собирать войска (8.2). Войско или полководец не вправе уйти из осаждённой крепости морем или высадиться с моря в осаждённую крепость (допустима только высадка в область с крепостью, но вне стен). Осаждённое войско может сделать *вылазку* и начать битву с осаждающими. В этом случае начинается обычная битва.

20.6 Снятие осады или срыв покорения

Осада снимается и покорение срывается, когда в области с крепостью или с племенем не остаётся ВЧ игрока. В этом случае все накопленные очки штурма сгорают. Если численность осаждающих падает ниже 3 ВЧ, осада не снимается и покорение не срывается.

20.7 Войска помощи и осаждённые войска

Если игрок посылает войско в атаку на врага, осадившего крепость, в битве на стороне игрока участвуют его ВЧ, запертые в крепости. Когда осаждённые ВЧ присоединяются к атаке или атакуют сами по себе, это называется *вылазкой*. Игрок вправе распределить боевые потери между осаждёнными и пришедшими на помощь силами в любом соотношении. Если осаждённым войском во время вылазки командует полководец, ранг которого выше, чем у явившегося на выручку полководца, командующим в битве будет осаждённый. Если вылазки нет, осаждённый полководец вообще не принимает участия в битве. Отступить в крепость могут только ВЧ и полководцы, делавшие вылазку.

20.8 Удачный штурм/покорение

Накопив три очка штурма, игрок берёт крепость под свой контроль (переворачивает её маркер). Очки штурма сгорают. Если во взятой крепости были ВЧ врага, они погибают.

Накопив три очка штурма против племени, игрок заменяет маркер племени своим ПК. Покорённое племя

не может вернуться в игру. Если соперник восстановит свой контроль над областью, где было племя, он всего лишь ставит туда свой маркер ПК.

20.9 Друзья Карфагена

На начало игры на поле три дружественных для Карфагена племени: бойи, инсубры и бруттии. Для карфагенянина они играют роль ПК: помогают удержать власть в провинции, позволяют войскам отступать в их области, изолируют римские ПК; к ним можно прокладывать путь от других карфагенских ПК во избежание изоляции (19.4), а если в области племени идёт битва (с карфагенским полководцем или без него), карфагенянин получает за племя добавочную КТ.

21

ИЗНУРЕНИЕ

21.1 Когда сказывается изнурение

Изнурение является следствием нескольких факторов:

ЗИМА: в фазе зимнего изнурения потери от холодов и дезертирства несут все ВЧ (с полководцем или без) в областях с ПК врага или с недружественным племенем. Игрок, ведущий осаду, должен осознавать, что его ВЧ стоят в области с вражеским ПК и испытают зимнее изнурение, если не выйдут оттуда до конца хода.

ПЕРЕХОД ЧЕРЕЗ ГОРЫ: изнурение испытывает любое войско, которое идёт через перевал. Модификаторы броска сведены в таблице изнурения.

СОБЫТИЯ: изнурение наступает и при розыгрыше событий («Враждебное племя», «Бегство наёмников», «Эпидемия», «Бурное море», «Мор»).

21.2 Как действует изнурение

Игрок, войско которого испытывает изнурение, бросает кубик и сверяется с таблицей изнурения. Соотнося результат броска с размером своего войска, игрок узнаёт, сколько ВЧ погибает. Изнурение не действует на полководцев (даже когда лишает их последних ВЧ).

21.3 Враждебное племя

При нападении враждебного племени (карты стратегии №7 и 8) размер пострадавшего войска не влияет на потери. В таблице есть отдельная колонка потерь от враждебных племён.

22

ФАЗА ОЦЕНКИ СИТУАЦИИ

22.1 Изучение сложившейся обстановки

В фазе оценки ситуации игроки считают, сколько политически значимых провинций они контролируют. Речь идёт обо всех провинциях, кроме Трансальпинской Галлии, Массилии, Лигурии и Балеарских островов. Каждая политически значимая провинция даёт контролирующему её игроку 1 очко. Всего доступно для распределения 18 очков политики.

22.2 Политические последствия в конце года

Подсчитав очки политики, игроки сравнивают свои достижения. Тот, у кого меньше очков политики, должен снять с поля столько своих ПК без племён и крепостей, сколько очков он уступает сопернику.

ПРИМЕР: Рим завоевал 9 очков политики, Карфаген – 7 очков. Карфагенин должен снять два своих ПК с любых областей.

22.3 Мольба о мире

Если у игрока не хватает ПК, чтобы полностью принять политические последствия, его держава должна молить противника о мире, чем игра тут же и завершается.

22.4 Конец игры

В фазе оценки последнего хода побеждает игрок с наибольшим числом очков политики. При равенстве очков побеждает Карфаген.

23

ДОСРОЧНАЯ ПОБЕДА

Каждый игрок может одержать досрочную победу.

Для досрочной победы римлянину нужно установить контроль над Карфагеном.

Для досрочной победы карфагенинину нужно установить контроль над Римом. Также Карфаген одержит досрочную победу, если на момент фазы оценки ситуации он будет контролировать все провинции Италии, за исключением Лация.

Любой игрок одерживает досрочную победу, если его противник молит о мире (15.6 и 22.3).

24

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ПОЛКОВОДЦЕВ

ПРАВИЛО: у каждого полководца есть особое свойство, указанное под его полем подчинения. Игрок может применять только свойство командующего полководца. Большинство свойств довольно просты и понятны, но есть и такие, что нуждаются в дополнительных разъяснениях.

ГАННОН: Ганнон не может покинуть Африку, но может предпринимать движение морем из одного порта Африки в другой. Ганнон вправе снимать римские ПК, если его войско не участвует в битве. Это свойство Ганнон может использовать даже после нескольких подавлений подряд.

ФАБИЙ: Фабий не имеет права оставить Италию, но ему не запрещено двигаться морем между италийскими портами. Если в Италии нет ни одного войска из 5 и более ВЧ, Фабий может встать к любым дружеским ВЧ в Италии (не обязательно к самой крупной группировке). Если в Италии вовсе нет ВЧ, Фабий встает в Риме (даже если Рим в осаде).

МАРЦЕЛЛ: его свойство не работает при покорении.

СЦИПИОН АФРИКАНСКИЙ: его свойство не работает при покорении.

НЕРОН: его свойство применимо при движении морем. Войско Нерона может пройти до трёх областей перед движением морем или после него (в любом сочетании, например: вход в порт из соседней области, движение морем и отход от порта на две области). Также Нерон может совершить два движения морем за один ход, потратив 3 очка движения на каждое.

ГАЙ ФЛАМИНИЙ: его свойство работает и при попытке отвода войск.

ЛОНГ: его свойство не работает при попытке отвода войск.

ПАВЕЛ: его свойство не работает при попытке отвода войск.

25

КАРТЫ СТРАТЕГИИ

Представляем перечень карт стратегии и примечания по розыгрышу некоторых из них.

- 1 **Бунт на Корсике и Сардинии**
- 2 **Бунт на Сицилии**
- 3 **Бунт в Нумидии**
- 4 **Бунт в Кельтиберии**
- 5 **Проводник:** это событие может использовать только полководец с рангом стратега 1 или 2. Этот модификатор складывается с другими модификаторами перевалов. Так, преодоление обычного перевала получит суммарный бонус -5. Если войско преодолевает два разных перевала одним действием движения, модификатор можно применить на обоих.
- 6 **Конница Магарбала**
- 7 **Враждебное племя:** карту можно сыграть на ВЧ без полководца; на войско в движении, на стоящее войско, на стоящие ВЧ.
- 8 **Враждебное племя:** карту можно сыграть на ВЧ без полководца; на войско в движении, на стоящее войско, на стоящие ВЧ.
- 9 **Филип V, царь македонский:** когда это событие сыграно в первый раз за игру, положи маркер ПК в поле модификатора морских битв Карфагена. Карфагенинин пользуется этим модификатором, пока событие не будет снова сыграно римлянином. При втором розыгрыше карфагенинин теряет карту стратегии, вслепую вытягиваемую из его руки римлянином. Считается, что Филип заключил мир с Римом, модификатор теряется, эта карта события удаляется из колоды стратегии. Пока данная карта действует, карфагенский ПК лежит в определённой ячейке в таблице модификаторов морских битв.
- 10 **Македонские подкрепления**
- 11 **Балеарские пращники**
- 12 **Африканские подкрепления**
- 13 **Бруттийские пополнения**
- 14 **Лигурийские пополнения**
- 15 **Иберийские пополнения**
- 16 **Галльские пополнения**
- 17 **Внезапная вылазка**
- 18 **Предатель в Таренте**
- 19 **Сенат смещает проконсула**
- 20 **Лазутчик в стане врага:** вскрытая КТ врага должна оставаться открытой всю битву. Если в сочетании с «Лазутчиком» сыграно событие № 59 «Измена союзников», игрок может выбрать одну из видимых КТ или случайно вытянуть одну из закрытых КТ, на своё усмотрение.
- 21 **Дезертирство наёмников**
- 22 **Нумидийцы Мутина**
- 23 **Нумидийский союзник**
- 24 **Софонисба**
- 25 **Капуя на стороне Карфагена**
- 26 **Сиракузы в союзе с Карфагеном:** поставь ПК на соответствующее деление в таблице модификаторов морских битв Карфагена и держи его там, пока Карфаген контролирует Сиракузы.
- 27 **Ганнибал: «Я пришёл...»**
- 28 **Ганнибал зачаровал Италию:** Ганнибал может снять ПК с области, в которой он начинает действовать, если потратит единицу движения. Это свойство можно применить в областях, где Ганнибал подавляет противника или римское войско уклоняется от битвы.
- 29 **Морская победа Карфагена:** карфагенинин должен держать ПК в соответствующей ячейке в таблице модификаторов морских битв, пока эта карта действует.
- 30 **Осадный парк Карфагена:** осадный парк имеет те же свойства, что и любая карфагенская ВЧ, только в обычных битвах он не участвует. Осадный парк не может пройти альпийский перевал, не участвует в движении морем. Он выходит из игры, если отступает или пойман вражескими ВЧ в области без сопровождения дружественных частей. Карфагенинин может разыгрывать это событие сколько угодно раз, но на поле в любой момент игры может быть только один осадный парк. Осадный парк не занимает места, так что карфагенское войско может состоять максимум из 10 ВЧ и осадного парка. Если событие сыграно, когда на поле уже есть осадный парк, его можно передать от одного войска другому.
- 31 **Иберийские дезертиры**
- 32 **Нумидийские дезертиры:** если игрок властвовал над обеими частями Нумидии, он теряет все четыре бонусные КТ.
- 33 **Большая кампания**
- 34 **Большая кампания**
- 35 **Дипломатия**
- 36 **Дипломатия**
- 37 **Малая кампания**
- 38 **Малая кампания**
- 39 **Малая кампания**
- 40 **Малая кампания**
- 41 **Непогода:** если сыграть «Непогоду» во время движения морем, корабли в море не выходят. Силы, намеревавшиеся отплыть, возвращаются в порт и остаются там до конца хода. Эту карту можно сыграть только под движение; против отступлений, уклонений, перехватов и т.п. она работать не будет. Карту надо играть до того, как игрок сделал хоть один бросок на исход морской битвы или на изнурение на перевале. Карта, направленная против идущих через перевал или пролив, не даст преодолеть препятствие войску, которое должно потратить на это 3-ю или 4-ю единицы движения.
КАРТЫ «НЕПОГОДА» И «КАМПАНИЯ»: «Непогода», сыгранная во время вражеской кампании, может задержать движение только одного скопления вражеских сил, и эта задержка должна быть заявлена до начала движения других сил в ходе кампании. Также это событие влияет на движение полководцев, а не ВЧ (так, если два разных полководца поочерёдно поведут одни и те же ВЧ, они смогут провести их по 4-м областям).
- 42 **Взбешённые слоны**
- 43 **Два легиона рабов**
- 44 **Союзное ополчение (Апулия)***
- 45 **Союзное ополчение (Этрурия)***
- 46 **Союзное ополчение (Самний)***
- 47 **Союзное ополчение (Лукания)***

- 48 **Союзное ополчение (Кампания) ***
* = Эти ВЧ ставятся к полководцу в Италии и не могут разместиться в Риме, если полководца нет.
- 49 **Флот противника прорывает осаду**
- 50 **Пираты Адриатики**
- 51 **Эпидемия:** игрок, применяющий карту, может выбрать войско, для которого надо сделать бросок на изнурение.
- 52 **Моровое поветрие:** игрок, применяющий карту, может выбрать войско, для которого надо сделать бросок на изнурение.
- 53 **Племена дают отпор**
- 54 **Предательство в крепости**
- 55 **Перехваченный гонец.** Вариант: при розыгрыше события этой карты ты забираешь у твоего противника одну карту; в ответ он может заставить тебя сыграть карту стратегии ещё раз.
- 56 **Нехватка зерна**
- 57 **Ганнон даёт советы***
- 58 **Катон даёт советы ***
* = ограничения этих карт действуют до начала хода, следующего после обновления колоды стратегии из-за карты «Перемирие» или опустошения колоды. Игроки кладут эти карты рядом с полем, чтобы помнить об их влиянии. Они влияют на движение ВЧ, но не на ввод подкреплений. Полководцы без ВЧ могут входить в Африку и покидать её.
- 59 **Измена союзников:** эту карту можно сыграть, пока не начался розыгрыш КТ (оба игрока вправепосмотреть, какая карта вытянута), а можно оставить на руке и сыграть в любом раунде битвы.
- 60 **Бурное море**
- 61 **Марш-бросок**
- 62 **Марш-бросок**
- 63 **Марш-бросок:** игрок может применить карту «Марш-бросок 3», чтобы вдобавок к обычному движению на дальность до 3х областей получить право на движение морем. Также карту можно применить и для совершения одним полководцем двух движений морем кряду, каждое из которых будет стоить войску трёх единиц движения. Этот полководец может отделять и присоединять ВЧ во время такого движения.
- 64 **Перемирие:** во время перемирия недопустимы перехваты и штурмы, хотя игроки могут оставить осаждающие войска у крепостей, чтобы не растерять очки штурма. Перемирие никак не влияет на покорение нейтральных племён. Что бы ни привело к перемирию, в конце хода колода стратегии перетасовывается (это действие не нарушает перемирие). При перемирии движение карфагенских сил морем не подвержено влиянию римского морского превосходства; но от влияния «Бурного моря» никакое перемирие не спасёт. Если в начале перемирия ВЧ стоит на вражеском ПК, она может оставаться там, но вывести область из-под контроля врага не может, а вот изнурение в конце хода испытывает всё равно.

КАРТЫ, НЕ НАРУШАЮЩИЕ ПЕРЕМИРИЯ: карты переломных событий («Бурное море», «Непогода» и т.п.) не нарушают перемирие, равно как и сыгранные события, которые не происходят (например, «Союзное ополчение», сыгранное в тот момент, когда в Италии нет полководца, способного принять свежие ВЧ). События, которые позволяют войскам двигаться, также не нарушают перемирия.

КАРТЫ, НАРУШАЮЩИЕ ПЕРЕМИРИЕ:

ПОДКРЕПЛЕНИЯ: 5 карт «Союзного ополчения», 4 карты «Пополнений», «Африканские подкрепления», «Македонские подкрепления»,

«Балеарские пращники», «Нумидийцы Мутина», «Осадный парк», «Два легиона рабов».

БУНТЫ: «Сицилия», «Корсика/Сардиния», «Кельтиберия», «Нумидия», «Сиракузы», «Нумидийский союзник», «Софонисба», «Нехватка зерна» и «Капуя на стороне Карфагена».

ИЗНУРЕНИЕ: Обе карты «Враждебных племён» (если применяется их событие), «Моровое поветрие», «Эпидемия», «Бегство наёмников».

ПОЛИТИКА: обе карты «Дипломатии», «Филип V, царь Македонии», «Я пришёл...», обе карты «советов» (Катон и Ганнон), «Сенат смещает проконсула».

ВЫЛАЗКИ: «Внезапная вылазка», «Племя даёт отпор», «Флот противника прорывает осаду».

ОСОБЫЕ КАРТЫ: «Перехваченный гонец», «Морская победа».

Карты подкреплений и осаждённые крепости

Все события, позволяющие вывести на поле подкрепления («Союзное ополчение» и т.п.), в отношении осаждённых крепостей ограничены так же, как и обычные подкрепления.

26

КАРТЫ ТАКТИКИ

- 12 Лобовых атак
- 9 Атак левым флангом
- 9 Атак правым флангом
- 8 Разведок боем
- 6 Двойных клещей
- 4 Резерва

27

КАРФАГЕНСКИЙ КУБИК

