

Hannibal

Auteur: Mark Simonitch

Uitgegeven door Descartes (Eurogames - Avalon Hill), 1998

Een simulatie-oorlogsspel voor twee strategen vanaf 14 jaar.

1. Inleiding:

Hannibal: Rome tegen Carthago is een spel voor 2 personen en simuleert de Tweede Punische oorlog.

Eén speler belichaamt Carthago, de andere Rome.

Eén partij duurt normaal negen ronden.

De speler, die op het einde van de partij het meeste Politieke punten verzameld heeft wint. (d.w.z. de meeste controle heeft op het spelbord.)

2. Inhoud van de doos:

2.1. Spelmateriaal:

één bord, 132 politieke tekens, 100 Chips Bevelhebbers en gevechtséenheden, 1 regelboekje, 64 strategiekaarten, 48 gevechtskaarten, 14 plastic sokkeltjes, 1 dobbelsteen.

2.2. Spelstenen:

Gevechtseenheden: (afgekort GE)

Elk rond kaartje met een afbeelding van een Romeinse- of Carthaagse soldaat staat voor een aantal gevechtseenheden.

Gevechtseenheden met de waarde "1" kunnen elk moment van het spel als "wisselgeld" gebruikt worden. Natuurlijk kan een kaartje met waarde '5' vervangen worden door vijf kaartjes met waarde '1'.

Bevelhebbers:

Elk rechthoekig bordje stelt een individuele bevelhebber voor. Deze worden in de plastic sokkeltjes geplaatst.

Strategiewaarde Gevechtswaarde

Naam van de Portret van de

bevelhebber bevelhebber.

Politieke merktekens:

De kleine ronde kaartjes met een Romeins- of Carthaags symbool op

beide zijden worden benut om aan te tonen welk van beide partijen het gebied controleert. Verder noemen we deze kaartjes '**PK-Marker**'.

De vierkante bordjes staan voor versterkte steden en **zeshoekige bordjes** vertegenwoordigen volksstammen.

Deze beide spelstenen zijn als PK-Marker te beschouwen. De controle over deze kaartjes is veel moeilijker te verkrijgen en ook moeilijk over te nemen. (regel 15)

3. Index Bijzondere Spelbegrippen.

Vooraleer U de regels leert , leert U best de volgende belangrijke begrippen en afkortingen.

Africa: Alle speelvelden in de vier provincies van Numidia Occidentalis, Numidia Orientalis, Carthagina en Carthago.

Spanje (Hispania): Alle speelvelden in de vier provincies van Beatica, Celtiberia, Orospeida en Idubeda.

Italia: Alle speelvelden in Gallia Cisalpina, Etruria, Apulia, Latium, Campania, Luciana en Samnium.

Leger: Een leger bestaat uit een bevelhebber en een aantal van gevechtseenheden, die in het zelfde veld staan.

Opslagveld: Rechthoekig veld met de beschrijving van bijzondere re vaardigheden van de bevelhebbers.

Politieke Controle (PK): Een speler controleert een veld wanneer hij in een veld zijn PK-Marker heeft liggen. Een speler controleert een provincie wanneer hij de meerderheid van de verscheidene delen onder zijn controle heeft. Een veld met een PK-Marker blijft onder de controle van deze speler, zelfs als er een vijandige bevelhebber en/of leger aanwezig is.

Provincie: Meerdere velden binnen de provinciegrenzen vormen de provincie. Op de kaart staan er 21 provincies, waarvan er 18 voor de zege beslissend zijn. (regel 18.1)

Afkortingen:

GK: Gevechtskaart.

GE: Gevechtseenheid.

EK: 'Er gebeurt iets'-kaart.

OK: Operatie-kaart.

> : Groter

>_: Groter of gelijk.

<_: Kleiner of gelijk.

4. Spelvoorbereiding:

Legt U de de spelrondeteller in het Veld 218 v. Chr. op de spelrondetabel en stel de spelstenen als volgt op.

4.1. Opbouw ROME

1. 8 GE en Publius Cornelius Scipio in Roma (Latium)
2. 8 GE en Tiberius Longus in Agrigentum (Sicilia)
3. Romeinse Pk-Marker op elk zwart veld op het spelbord.
4. Zet ronde PK-Marker op de ronde velden en leg de Spelstenen 'vesting' in de vierkante velden, die dezelfde naam hebben.

De andere 7 Romeinse bevelhebbers worden terzijde gelegd. Zij verschijnen in de loop van het spel als versterkingen. De acht Ronde 'Romeinse-Bevelhebber-spelstenen' worden in een tasje gelegd. Zij worden per toeval getrokken.

4.2 Opbouw Carthago

1. 4 GE en Hanno in Carthago
 2. 10 GE(twee ervan met olifanten) en Hannibal in Saguntum.
- Leg Mago en H. Giso in het opslagveld van Hannibal.
3. 2 GE en Hasdrubal in Carthago Nova.
 4. PK-Markers van Carthago op elk blauw veld of het spelbord.
 5. Ronde PK-Markers op de ronde velden en leg de juiste vestingen op de juiste plaatsen.

4.3 Opbouw van de volksstammen:

Zet de acht spelstenen volksstammen op de zeshoekige velden met de juiste namen.

4.4 Spelkaarten:

Meng de 48 Gevechtskaarten en 64 Strategiekaarten en leg beide stapels naast het spelbord.

5. Spelverloop

Dit spel wordt over meerdere ronden gespeeld. Elke ronde heeft een vast verloop.

1. Versterkingsfase:

Niet in de eerste ronde!

De spelers voeren de versterkingen als volgt uit:

- a. De Carthagers stelt zijn versterkingen op het bord. (regel 6.1.)
- b. Wanneer de Carthager "verplaatste Bevelhebbers" (regel 8.9.) heeft, kan hij deze met gevechtseenheden op het bord zetten.
- c. De Romein plaatst zijn versterkingen. (regel 6.2.)
- d. De Romein benoemt een Proconsul, verwijderd zijn oude consul (bv. de spelsteen van de bevelhebber) en trekt per toeval twee nieuwe consuls en plaatst ze op het bord.

(regel 6.4.)

2. Strategiekaarten trekken:

Beide spelers trekken strategiekaarten. Het aantal, dat de spelers in elke ronde mogen trekken, is op de spelrondetabel aangegeven.

3. Strategiefase:

In deze fase worden de strategiekaarten uitgespeeld. Daarbij spelen de spelers afwisselend een kaart. De Carthager begint.

De Carthager kan wel beslissen dat de Romein moet beginnen.

Uitzondering: Wanneer de **Romein** een SK met de gebeurtenis: '**Feldzug**' heeft en deze als gebeurtenis- of operatiekaart wenst te spelen, mag hij als eerste !

Elke strategiekaart laat de speler toe een legeraanvoerder met zijn gevechtseenheden te bewegen, een PK-Marker te plaatsen of een Gebeurtenis door te voeren.

Einde van de strategiefase:

Wanneer alle kaarten gespeeld zijn.

Het is mogelijk dat er een ongelijk aantal in de verschillende handen liggen. Ze moeten allemaal uitgespeeld worden, wanneer de eerste speler zonder valt.

4. Uitputting in de winter:

Zoals in regel 17.1. beschreven, trachten de spelers hun legers in de winter te laten overleven.

5. Oplossing van Politieke Isolatie:

Beide spelers, eerst de Romeinen, verwijderen alle geïsoleerde PK-Marker, die noch een vesting noch een volkstum voorstellen.

6. Vervulling van de Zegevoorwaarden:

Beide spelers tellen hun zegepunten zoals in regel 18.1. beschreven.

Wanneer één speler minder Politieke punten heeft als zijn tegenstrever, verliest hij het verschil in zegepunten zoals in regel 18.2. beschreven.

7. Einde van de spelronde:

Wanneer de spelers hun zegevoorwaarden getest hebben, begint een nieuwe spelronde. Het spel eindigt op het moment dat een speler een plotselinge zege behaalt (regel 19.0) of wanneer alle spelrondes gespeeld zijn.

6. Versterkingen:

Buiten de eerste spelronde krijgen de spelers steeds versterkingen.

6.1. Versterkingen van de Carthagers

De Carthager krijgt per ronde max. 4 Gevechtseenheden. Zij kunnen op één van volgende plaatsen gezet worden.

- één in Carthago of bij een bevelhebber in Africa.
- één in Carthago Nova of bij een legeraanvoerder in Hispania, wanneer de Carthager tenminste dit gebied controleert. (in Carthago Nova bevond zich de verzorgingsbasis van Hannibal)
- één in Carthago Nova of in Hispania wanneer de provincie Baetica gecontroleerd wordt (rijke zilvermijnen)
- één bij een willekeurige aanvoerder op het bord.

6.2. Romeinse versterkingen:

De Romein krijgt per ronde 5 gevechtseenheden. Hij kan deze in Rome of bij één of meerdere aanvoerders plaatsen. Zij mogen willekeurig verdeeld worden.

6.3. Beperkingen:

In belegerde steden kunnen geen versterkingen geplaatst worden. (regel 16.4)

Wanneer de Romein niet minstens één stapel met 5 GE heeft, moet hij daarvoor zorgen. Dit is belangrijk voor de plaatsing van de consuls.

De Romein moet er minstens 3 in Italia plaatsen.

6.4. Romeinse Aanvoerders:

In het jaar 218 v. Chr. was Rome een Republiek, die door de Senaat geregeerd werd. De Senaat was bevreesd om één bevelhebber te veel macht te geven. Daarvoor kozen zij twee consuls.

Elk jaar werden er nieuwe consuls gekozen. Tenzij de situatie vereiste dat de consuls op post bleven. Zij werden dan tot proconsuls benoemd.

6.4.1. Procedure

Gedurende de versterkingsprocedure moet de Romein op de volgende regels letten:

1. Eén Romeinse bevelhebber wordt tot proconsul benoemd.
2. Alle andere Romeinse bevelhebbers worden van het bord genomen. (uitgezonderd Scipio Africanus, wanneer hij in het spel is.)
3. Er worden twee bevelhebbers getrokken, die dan de nieuwe consuls worden. (het kunnen ook de bevelhebbers zijn, die pas van het bord verwijderd zijn)
4. De twee nieuwe consuls worden op het bord geplaatst.

6.4.2. Beperking bij het plaatsen van de consuls.

De consuls kunnen tesamen of in een verschillend veld gezet worden.

Zij moeten hoedanook in een veld geplaatst worden dat minstens 5 GE bevat. (wanneer er zo slechts één veld is, dan moeten ze daar samen gezet worden)

Een consul kan in hetzelfde veld gezet worden als een proconsul. Deze blijft echter wel de hoogste in rang. (zie 8.5.)

6.4.3. Proconsul

Een proconsul blijft op het bord bij zijn leger. Er mag slechts één proconsul op het bord zijn, tenzij Scipio Africanus in het spel is.

In elke versterkingsfase kan een proconsul in zijn ambt blijven of afgelost worden, om een nieuwe consul, die van het spelbord genomen moet worden, als zijn opvolger aan te duiden.

Om aan te duiden wie de proconsul is wordt het ronde merkteken in zijn 'opslagveld' gelegd.

6.4.4. Scipio Africanus

In ronde 6 (211-210 v.Chr.) komt Scipio Africanus als tweede proconsul op het bord. Zijn spelsteen en 5 extra GE worden in een willekeurig havenveld in Italia of Hispania gezet. Er moeten hier wel Romeinse PK-Markers liggen en vrij zijn van vijandelijke legers.

Scipio blijft zolang in het spel tot hij gedood wordt. (8.9.)

7. Strategiekaarten.

De spelers voeren hun activiteiten uit met behulp van

strategiekaarten. Elke strategiekaart kan als Operatie-kaart of Gebeurteniskaart gespeeld worden.

7.1. Uitdelen van de kaarten

In elke ronde krijgen de spelers een aantal kaarten. (7 kaarten in ronde 1,2 en 3, acht kaarten in ronde 4,5,6 en negen kaarten in ronde 7,8 en 9.)

7.2. Gebruik.

Een strategiekaart kan als operatiekaart of gebeurteniskaart gebruikt worden. Ze kan niet gelijktijdig voor deze doeleinden gebruikt worden, tenzij anders op de kaart vermeld staat.

'Verrader in Tarentum, Einheimische Führer, Piraten in der Adria en Hannibal in Italia zijn de enige vier kaarten, die gelijktijdig daarvoor benut kunnen worden.

"3" geeft het getal van de PK-Marker aan, die door het uitspelen van deze kaart gelegd wordt of geeft aan dat een bevelhebber met een strategische waarde kleiner of gelijk aan 3 zich mag bewegen. De kring rond het getal geeft aan welke van beide zijden zich mag bewegen. (7.4.)

Het schipsymbool zegt dat er een zeebeweging mag gebeuren.

De Gebeurtenis indien de speler de kaart als Gebeurteniskaart wil uitspelen in plaats van Operatiekaart.

7.3. Operatiekaarten

Wanneer een strategiekaart als operatiekaart gebruikt wordt, heeft een speler de volgende mogelijkheden:

a; Bewegen van een bevelhebber (met of zonder GE) tot 4 velden, wiens strategiewaarde kleiner (of gelijk) is dan het cijfer in de linkerbovenhoek.

b; Plaatsen van PK-Markers overeenkomstig het aantal in de linkerbovenhoek. Een Pk kan in elk veld geplaatst worden, waarin geen vijandige Pk's of GE's aanwezig zijn.

c; Bijzetten van troepen: Dit is enkel mogelijk met een "3" OK.

Een speler, die voor deze mogelijkheid kiest, kan in een willekeurig door hem gecontroleerde regio of veld, waarin zich één van zijn bevelhebbers bevindt, één GE bijplaatsen.

7.4. Er-Gebeurt-Wat-kaarten (EK)

Wanneer een strategiekaart als EK uitgespeeld wordt, vindt er een gebeurtenis plaats. De OK heeft in de linkerbovenhoek een Kleurcode, die aangeeft welke partij de gebeurtenis kan gebruiken. Zwart voor de Romeinen, Wit voor de Carthagers. Soms zijn ze geschikt voor beide.

Afhankelijk van de code kunnen ze als Ok gebruikt worden.(7.3)

7.4.1. Tegengebeurtenissen:

-Gebeurtenissen in witte HOOFDLETTERS in een ovaal (zoals Marharbal's Kavallerie - EK #5) kunnen gedurende een strijd of een beweging worden uitgespeeld.

-Het uitspelen als tegengebeurtenis is niet als een normale beweging te zien. Er moet hoedanook een strategiekaart uitgespeeld worden. (wanneer er één voorhanden is)

Een tegengebeurtenis brengt dus met zich mee dat een speler twee strategiekaarten uitspeelt.

7.4.2. Uit het spel nemen:

-Wanneer op een EK aangeduid is: "Aus dem Spiel entfernen", moet de kaart uit het spel genomen worden omdat de gebeurtenis slechts één keer kan plaatsvinden.

-Er is één EK die slechts tweemaal gespeeld kan worden. "Philip V. von Macedonia". De speler die deze kaart voor de tweede maal speelt, heft de opgeroepen gebeurtenis van de eerste speler op.

-Een kaart met de tekst "Aus dem Spiel entfernen" wordt niet uit het spel genomen, wanneer de strategiekaart als OK gespeeld worden.

7.5. Afleggen

Men mag een strategiekaart ook afleggen in plaats van ze uit te spelen. In dit geval gebeurt er niets, en is de andere speler aan de beurt. De afgelegde kaart moet de tegenspeler getoond worden.

7.6. Menggen van de kaartenstapel.

Wanneer alle kaarten op zijn wordt de stapel terug compleet gemengd. Ook met de aflegkaarten.

De stapel wordt ook gemengd wanneer de "Waffenruhe" kaart als EK of OK gespeeld wordt. In dit geval worden de overige strategiekaarten en de afgelegde kaarten weer opnieuw gemengd en klaargelegd voor de volgende ronde.

8. Beweging

8.1. Wie mag bewegen?

-Gevechtseenheden kunnen zich enkel met een bevelhebber bewegen. Aanvoerders kunnen slechts bewegen dankzij een strategiekaart.

-Een bevelhebber kan slechts dan bewegen, wanneer de speler een strategiekaart speelt waarvan het getal kleiner of gelijk is aan de strategiewaarde van de aanvoerder.

-Er zijn twee mogelijke strategiekaarten:

Operatiekaarten: Elke OK heeft een getal tussen 1 en 3 in linkerbovenhoek. Zo'n kaart laat een bevelhebber toe zich volgens 7.3 te bewegen.

Veldtochtkaarten: Een EK 'Begrensde veldtocht' laat het toe twee aanvoerders te bewegen. Een EK 'Grote Veldtocht' laat drie aanvoerders toe. Elke aanvoerder wordt op zich bewogen, en zijn beweging en veldslagen moeten gedaan zijn, vooraleer een andere aanvoerder zich mag bewegen.

8.2. Verloop van een Beweging:

-Een bevelhebber kan zich tot vier velden ver bewegen. (6 velden wanneer hij een geforceerde-mars-strategiekaart uitspeelt)

-Wanneer een bevelhebber zich verplaatst kunnen tijdens de beweging Maximaal 10 GE opgenomen worden of achtergelaten. Er kunnen maximaal 10 GE de aanvoerder begeleiden.

-Een bevelhebber kan in een aangrenzend veld gezet worden dat met een lijn verbonden is. Wanneer een aanvoerder een veld betreedt, waarin zich vijandelijke GE's bevinden, moet hij zijn beweging staken. Er volgt een gevecht.

UITZONDERING: Onder de voet gelopen.

Wanneer Uw leger minstens 5 Ge bevat en een veld betreedt waar er maar één vijandelijke GE zonder bevelhebber bevindt, wordt dit geëlimineerd. Er worden géén gevechtskaarten gespeeld. En Uw leger kan de tocht zonder verlies voortzetten.

Stapelen: In een veld kunnen een willekeurige aantal GE's geplaatst worden.

8.3. Bergpassen en zeeëngten.

8.3.1. Kosten

Bewegingen over gebergten kosten Uw bevelhebber 2 van zijn bewegingspunten.

8.3.2. Uitputting

Telkens wanneer een leger een gebergte oversteekt , moet de speler op het einde van zijn beurt kijken of hij geen uitgeputte soldaten verliest. (17.1.)

Wanneer hij een andere dan de Alpenpas heeft overgestoken wordt de dobbelsteen met -1 aangepast. Wanneer hij een pas in de Alpen heeft overgestoken: +1.

8.3.3. Zeeëngten

De beweging door de Zeeëngten tussen Messana en Rhegium is slechts toegestaan wanneer een speler beide velden kontroleert. Bij Sardinia is het altijd toegestaan.

8.3.4. Andere uitwerkingen

Onderscheppen(9), Uitwijken(10.1), losmaken (11.11) en terugtrekken (12) zijn in gebergten of zeeëngten niet toegestaan.

8.4. Bewegingsbeperkingen:

8.4.1. Veldtochtkaarten

Een Gevechtseenheid, die met een legeraanvoerder wordt bewogen, kan in het verloop van dezelfde veldtocht ook nog door een andere aanvoerder verzet worden. Een gevechtseenheid mag zich echter max. 4 velden voortbewegen.

(uitz. zie Neros speciale bekwaamheden)

8.4.2. Bevelhebber zonder GE

Een aanvoerder kan zich niet in een veld begeven, waar een vijandelijke eenheid staat opgesteld. Hij mag wel een veld doorkruisen waar zich een vijandelijke bevelhebber bevindt, maar hij mag daar zijn zet niet beëindigen.

8.5. Eén bevelhebber per veld.

Op het einde van een beweging mag er slechts één bevelhebber per veld aanwezig zijn.

Een aanvoerder kan echter meerdere bevelhebbers in zijn 'opslagveld' hebben. Deze onderaanvoerders bevinden zich steeds in hetzelfde veld als hun bevelvoerende commandant.

Een aanvoerder kan door velden met bevriende aanvoerders trekken. Wanneer hij echter zijn zet beëindigt mag hij niet in een veld met een andere aanvoerder stoppen. Anders moet één van beiden van het bord genomen worden.

Eén van de aanvoerders wordt als commandant aangeduid, de anderen als zijn ondergeschikten.

De commandant blijft op de kaart aanwezig. De andere wordt naar het opslagveld van de commandant verwezen.

8.6. Rangorde:

Normalerwijze mag de speler zelf kiezen wie de bevelvoerende officier is. Staat er echter één in rang hoger, dan is er géén keuze mogelijk.

Hannibal staat boven alle Carthagers.

Een consul staat boven een proconsul.

8.7. Commandanten en officieren

Wanneer een aanvoerder beweegt, trekken de onderofficieren mee. De bevelhebber kan de ondergeschikte aanvoerders onderweg met of zonder GE achterlaten.

Wanneer een bevelhebber in het opslagveld van een andere aanvoerder ligt; heeft hij geen uitwerkingen op de commandant. Zijn bijzondere bekwaamheden kunnen niet aangewend worden, zolang hij ondergeschikt is

Een onderaanvoerder kan op elk moment weer op het bord geplaatst worden. Hiervoor moet dit leger door een SK geactiveerd worden.

De onderaanvoerder wordt op het veld van de commandant gezet. Dit veld is dan zijn startveld voor zijn aansluitende beweging. Een onderaanvoerder, die op het bord geplaatst wordt en gaat bewegen telt als activering van een legeraanvoerder.

(Dat betekent dat de commandant zich niet bewegen mag.)

Voorbeeld: Hannibal, met Gisgo en Mago als onderaanvoerders begint zijn beweging in 'A', gaat door de velden B,C en D en beëindigt zijn beweging in E. De Carthager zet Gisgo in C af en Mago (met GE) in D. Gisgo en Mago kunnen niet bewegen. Wanneer de Carthager in het begin van zijn beweging één van beide had willen laten bewegen, had hij een SK moeten spelen en de bevelhebber op het bord moeten zetten. Aansluitend had hij hen kunnen bewegen, maar Hannibal had hij dan moeten laten staan.

8.8 Beweging op zee.

Een bevelhebber (met of zonder GE) kan van een havenveld naar een ander havenveld verplaatsen. Dit is mogelijk wanneer er een OK "3" of een EK 'Feldzug' gespeeld wordt. Deze kaarten dragen de afbeelding van een schip in de rechterbovenhoek.

Een Zeebeweging kost 3 velden verplaatsingskosten. Dat betekent dat hij voor of na deze beweging nog één veld kan verplaatsen.

8.8.1. Vijandelijke havens

Men kan een beweging in een haven, waarop een vijandelijke PK rust, beginnen en eindigen. (ook in een vesting)

Eénheden in een belaagde vesting kunnen geen zeezetten doen.

Eenheden kunnen ook niet met een zeebeweging in een belaagde vesting verzet worden (zij kunnen er wel belanden en in de strijd betrokken worden)

8.8.2. Grootte van het leger

Een OK 'Begrensde veldtocht' of 'Grote veldtocht' laat je toe een leger met tot 10 GE een zeezet te laten uitvoeren. (Slechts één van

de twee of drie legers mag dit doen)

Een OK "3" laat een leger toe met 5 eenheden in zee te steken.

8.8.3. Romeinse overheersing op zee:

De Romeinen genieten op zee overwicht. Dat betekent dat elke vloot van de Carthagers het risico loopt tot zinken gebracht te worden. Telkenmale een Carthaagse vloot zich op zee begeeft wordt er op de zeegevechtentabel door de Romeinen uitgemaakt welk lot de vloot te wachten staat.

Wanneer na het bekijken van de dobbelsteenmodificaties het verdict 'gezonken' klinkt, worden de GE geëlimineerd en de bevelhebbers verplaatst. (8.9)

Wanneer het verdict 'Omkeren' is, wordt de vloot in de starthaven teruggezet en de beweging op open zee is daarmee beëindigd.

Modificatoren voor gevechten op open zee.

De Romein verandert zijn dobbelsteenworp op volgende wijze:

+/- : Havenmodificatie (zie spelbord)

-1 : Wanneer slechts één GE per schip bewogen wordt (met of zonder aanvoerder).

+1 : Wanneer de doelhaven bezet is met een Romeinse PK

(Er wordt zowel rekening gehouden met de havenmodificaties van start- of doelhavens)

-1 : Wanneer de Carthager Syracuse controleert.

-1 : Wanneer Macedonië met Carthago verbonden is. (EK # 9)

-1 : Bij ' Zeewinst van de Carhagers" (EK # 29)

Voorbeeld: De Carthager zendt een leger van Carthago (Havenmodificatie -2) naar Carthago Nova (Modificatie -2), de opgetelde Bonus is -4.

Voorbeeld: Hij zendt een leger met slechts één GE (-1) van Carthago Nova (-2) naar Rhegium (+1). In Rome bevindt zich een Romeins PK-teken, wat bijkomend +1 geeft. De modificatie is dus $(-1)+(-2)+(+1)+(+1) = -1$.

8.9. Aanvoerders verzetten.

Een aanvoerder wordt verzet, wanneer een vijandelijk leger zijn veld binnenvalt en de aanvoerder niet door een eigen GE

begeleid wordt, of wanneer na een veldslag alle eigen GE verslagen zijn, zich van de tegenstander bevrijd hebben, een terugtocht moeten doen of een Zeestorm opsteekt. (EK #60)

Een aanvoerder wordt niet verzet wanneer een GE door uitputting verslagen wordt.

Wanneer Scipio Africanus verplaatst wordt, wordt hij uit het spel genomen.

Wanneer Hannibal verzet wordt, heeft Rome het spel gewonnen.

Een verplaatste aanvoerder (met uitzondering van Scipio en Hannibal) wordt van de kaart genomen en kan in de volgende versterkingsfase weer ingezet worden.

9. Onderscheppen

Onderscheppen is een bijzondere beweging, die een leger toelaat, zich gedurende de beweging van een vijandelijk leger één veld te bewegen, de vijandelijke legers te onderscheppen en daardoor de vijandelijke beweging te stoppen.

Het onderscheppende leger moet zich daarop terugtrekken of een slag aangaan.

9.1. Wanneer?

Telkens wanneer een vijandelijk leger door een veld trekt (of over de zee komt) waar aangrenzend een eigen leger staat, kan een onderscheppingspoging ondernomen worden.

In het veld, waarin het onderscheppende leger zich beweegt, kan al een eigen leger staan (dit wordt dan versterkt) of kan zich een vijandelijk leger bevinden.

Wanneer zich een vijandelijk leger voor of tijdens Uw beweging al aangrenzend aan een eigen leger bevindt, kan er geen onderscheppingsbeweging ondernomen worden, wanneer het vijandelijk leger in het veld van een eigen leger trekt.

Voorbeeld: Fabius mag Giso aanvallen. Hij betreedt veld 'A' en zowel Hannibal als ook Giso kunnen proberen, het leger van Fabius te onderscheppen.

Wanneer Fabius in het veld van Giso stapt, kan Giso geen verzoek meer ondernemen, echter wel Hannibal of Mago.

Beperkingen

Enkel legers kunnen onderscheppen.

Over een bergpas of een zeeëngte kan niet onderschept worden.

Een leger in een belaagde vesting met vijandelijke legers in hetzelfde veld kan ook niet onderscheppen.

Enkel één beweging van een vijandelijk leger kan onderschept worden.

Pogingen, een slag te vermijden (10.1.), zich van de tegenstander te ondoen (11.11) of terugtocht (12) kunnen niet onderschept worden.

Een geslaagde onderscheppingspoging van een vijandelijk leger, dat een veld met een vesting betreedt, vindt buiten de vesting plaats. Het onderschepte leger kan de schuilplaats niet gebruiken voor de slag geleverd is.

9.2. De onderscheppingspoging

Om uit te maken of de poging slaagt, moet er gedubbeld worden.

Het resultaat wordt met +1 aangepast, wanneer zich in het veld, waarin het leger onderscheppen wil, een vijandelijke PK maar geen eigen GE bevindt. Wanneer het aangepaste dobbelresultaat kleiner of gelijk is dan de gevechtswaarde van de bevelhebber is de poging geslaagd.

9.3. Geslaagde onderscheppingspoging:

Wanneer de poging geslaagd is moeten de bevelhebber en max. 10 GE het veld betreden. Wanneer het veld betreden wordt dwingt men de vijand er toe of een veldslag te aanvaarden, of zich in (uit) het veld, dat de vijand als laatste betreden heeft, terug te trekken en de beweging te beëindigen.

Wanneer het vijandelijk leger een veldslag wil, is de beweging ook gedaan en wordt er onmiddellijk gestreden. (11)

Wanneer een slag door een geslaagde onderscheppingspoging ingeleid wordt, ontvangt de speler, die de poging gedaan heeft, een extra gevechtskaart, om het voordeel van de verrassing te kunnen benutten.

9.4. Meervoudige onderscheppingspogingen:

Voor één beweging van de tegenstander kan men meerdere onderscheppingspogingen ondernemen. Er moeten zich dan steeds legers in de aangrenzende velden bevinden. In dit geval moet elk verzoek aangekondigd worden en uitgevoerd.

De tegenstander kan natuurlijk wachten of de poging slaagt alvorens uit te maken of hij zal vechten of terugtrekken.

9.5. Onderschikken en onderscheppen

Een deel van een leger kan voor een onderscheppingspoging afgescheiden worden. Een deel of alle beschikbare GE's worden ter beschikking gesteld van een onder-aanvoerder. De speler moet zowel de bevelhebber als het aantal GE's voor het verzoek aankondigen.

Onafhankelijk van het aantal onder-aanvoerders kan een leger slechts een onderscheppingspoging per aangrenzend veld doen.

10. Een veldslag ontwijken en Achtervolgning.

Wanneer een vijandelijk leger een veld betreedt, waarop een eigen leger staat, kan de speler trachten uit te wijken. Wanneer het leger erin slaagt een slag te vermijden, kan het vijandlijke leger trachten haar beweging voort te zetten.

10.1. Ontwijken

Om een veldslag te ontwijken, moet er gedobbeld worden. Is het resultaat kleiner of gelijk aan de gevechtswaarde van de bevelhebbers is het gelukt. De speler kan nu een bevelhebber en tot 10 GE één veld ver bewegen.

Beperkingen:

Dit kan niet in een gebergte of zeeëngte.

Het kan niet als het eventuele vluchtveld van je tegenstander is.

Het veld waarvan het vijandelijke leger oprukt mag ook niet.

Een leger, dat een veld door een geslaagde onderscheppingspoging betreedt, kan de slag niet ontwijken.

Wanneer het dobbelresultaat groter is dan de gevechtswaarde van de bevelhebberende officier moet de slag aanvaard worden.

Bij een mislukte uitwijkpoging krijgt het leger een veldslagkaart minder, om de heersende wanorde te simuleren.

10.2 Meervoudige poging een slag te ontwijken.

Alle uitwijkverzoeken moeten op voorhand aangekondigd worden.

Voorbeeld:

Vervolgen wij het voorbeeld 9.1. Fabius betreedt het veld van Gisgo. De Carthager heeft nu meerdere mogelijkheden. Hij kan met Hannibal en Mago een onderscheppingspoging wagen, om het veld van Gisgo te versterken. Of hij kan trachten met Gisgo het gevecht te ontwijken. Omdat alle verzoeken op voorhand aangekondigd moeten worden, kan hij niet het resultaat van Hannibal en Mago afwachten om te beslissen al dan niet het gevecht te ontwijken.

10.3. Achtervolging

Wanneer de tegenstander erin geslaagd is succesvol een veldslag te ontwijken, kan je trachten het vijandelijk leger te achtervolgen of je beweging in een volslagen andere richting voort te zetten. Hiervoor moet gedobbeld worden.

Wanneer het resultaat kleiner of gelijk is aan de gevechtswaarde van de bevelhebber, kan de beweging voortgezet worden.

Wanneer het leger al 4 velden vooruit gezet is (of 6 met de Geforceerde-mars-kaart) of wanneer het resultaat hoger is dan de gevechtswaarde van de aanvoerder, dan wordt de beweging

stopgezet.

Wanneer het vijandelijk leger in haar nieuw veld vervolgd wordt kan deze opnieuw trachten een slag te ontwijken. Eventueel kan er ook een nieuwe achtervolgingsverzoek gedaan worden.

Dit kan voortduren tot het vijandelijk leger zijn poging niet haalt of tot het eigen leger niet langer bewegen mag.

Voorbeeld: Nemen wij aan dat Gisgo de slag kon ontwijken (Hij had hier dobbelresultaat "1" nodig) en in het veld van Hannibal gevlucht is. Dan wordt hij Hannibals onderaanvoerder, zijn spelsteen wordt in het opslagveld van Hannibal gelegd, en Hannibal controleert nu de legers van Gisgo. Wanneer de Romein de beweging van Fabius wilt voortzetten, moet hij tussen 1 en 3 dobbelen. (kleiner of gelijk aan zijn eigen gevechtswaarde)

Wanneer de poging van Fabius slaagt, dan kan hij zijn beweging in willekeurige richting voortzetten, anders is zijn beweging gedaan.

11. VELDSLAG

Een veldslag vindt plaats wanneer een leger het veld van een tegenstander betreedt en de tegenstander het gevecht niet ontwijken wil of kan. Het leger, dat de veldslag ingeleid heeft beëindigt haar beweging. Veldslagen worden altijd met gevechtskaarten beslist. NA de slag worden alle kaarten terug gelegd en wordt de stapel opnieuw gemengd.

11.1. Gevechtskaarten:

Elke speler ontvangt voor zijn gevecht volgende GK:

Een aantal dat met de gevechtswaarde van de eigen bevelhebber overeenkomt (indien er een aanwezig is)

Eén GK voor elke GE.

Eén GK voor een geslaagde onderscheppingspoging.

Eén GK minder, wanneer het verdedigend leger een mislukte uitwijkpoging ondernomen heeft.

Een bepaald aantal voor bondgenoten en milities. (11.2.)

Eén GK wanneer zich in het veld een bevriend volk bevindt.

Onafhankelijk van andere factoren kan men nooit meer dan 20 kaarten voor een veldslag ontvangen. (om rekening te houden met een eventuele reductie door een olifanten-aanval.)

11.2 Bondgenoten en milities

11.2.1. Bondgenoten

De spelers ontvangen extra GK's voor de bondgenoten. Wanneer een speler een provincie controleert, heeft hij in deze provincie bondgenoten (dit wordt in de veldslag bekeken)

Elke provincie levert een extra GK op.

Uitzondering: Numidia Occidentalis en Numidia Orientalis brengen twee GK's op. De meeste bondgenoten kunnen slechts binnen hun eigen grenzen kampen en de bonus is dus ook slechts daar geldend. Bondgenoten in Hispania, Africa en Italië kampen ook binnen de landsgrenzen (zie de kleurcode op het spelbord)

Voorbeeld 1: Carthago controleert 3 Provincies in Spanje, terwijl Rome er slechts één bezit. Wanneer de veldslag binnen de landgrenzen van Spanje plaatsvindt, krijgen de Carthagers 3 extra GK's en de Romeinen één.

Voorbeeld 2: Wanneer de slag plaatsvindt in Africa en Carthago controleert Carthago en Chartagina en de Romeinen controleren Numidia Occidentalis: Beide spelers krijgen 2 GK's extra.

Voorbeeld 3: De slag vindt plaats in Sicilia. (buiten de Italiaanse grenzen) De speler die Sicilia controleert ontvangt één extra GK. Andere bondgenoten zijn niet mogelijk.

Beperkingen:

Legeraanvoerders: Enkel wanneer een eigen legeraanvoerder bij de slag betrokken is kan je extra GK's voor bondgenoten ontvangen. Wanneer binnen dezelfde provincie of hetzelfde land meerdere veldslagen bezig zijn, krijgt de speler telkens de bonus voor bondgenoten, wanneer er een aanvoerder aanwezig is.

Italiaanse Bondgenoten: De provincie Latium wordt bij de telling van de bondgenoten niet geteld. De zes mogelijke bondgenoten in Italia (Campania, Lucania, Apulia, Samnium, Etruria en Gallia Cisalpina) staan de speler bij wanneer hij de provincie controleert.

Voorbeeld: De slag vindt plaats in Cannae, Italia. De Carthager controleert Gallia Cisalpina en Lucania. De Romein bezit Campania, Samnium en Etruria. Niemand bezit Apulia. De Carthager krijgt 2 extra GK's. De Romein 3.

11.2.2. Milities

Wanneer een veldslag in Latium plaatsvindt, krijgt de Romein twee Extra GK's. (en eventueel andere voor bondgenoten in Italia.

11.2.3. Pro-Carthago volken:

De Carthagers ontvangen één Extra Gk, wanneer de veldslag plaatsgrijpt in een gebied, waarin zich een Pro-Carthago volk ophoudt.

11.3. Aanvallers en verdedigers:

De aanvallers zijn de legers, die tijdens hun bewegingsfase een aanval ingeleid hebben. De andere is de verdediger.

Elke slag wordt op zich gevoerd. Voor elke slag, elke ronde in een veldslag moet de aanvaller aangeduid worden.

11.4. De veldslag-ronde:

Een veldslag wordt over meerdere ronden gespreid. In elke ronde moet eerst de aanvaller een GK uitspelen. De verdediger moet een passende GK van de gelijke soort uitspelen. (11.5)

Wanneer de verdediger niet kan, verliest hij de slag.

Wanneer hij wel een passend antwoord heeft, wordt een nieuwe ronde gespeeld.

De spelers spelen zolang tot één van beide zijden geen passend antwoord meer kan leggen.

11.5. EEN GK VAN DE AANVALLER COUNTEREN.

Een verdediger countert een GK, wanneer hij een GK van de gelijke soort kan uitspelen. Een kaart 'Frontaal aanval' kan door een andere GK 'Frontal-angriff' gecounterd worden.

Kleine tip: Wanneer U aanvalt, doet U er goed aan om een Gk uit te spelen waarvan U er veel heeft. De kans dat Uw tegenstrever er ook veel heeft is natuurlijk gering. U kan de kans inschatten door de lijst van de 48 Gk's in te kijken.

11.6. Tegenaanval

Na elke ronde kan de verdediger trachten een tegenaanval uit te voeren. Wanneer dit lukt wordt hij de aanvaller in de volgende ronde.

Om een tegenaanval succesrijk op te zetten, moet er gedubbeld worden. Wanneer het resultaat kleiner of gelijk aan de waarde van de bevelhebber is, is het verzoek geslaagd en neemt hij de aanval over.

Anders blijft hij in de volgende ronde de verdediger.

Uitzondering: Dubbele omsingeling.

Wanneer de aanvaller een GK 'Doppelte Umgehung' uitspeelt en de verdediger deze aanval counteren kan, wordt deze laatste automatisch de volgende aanvaller. (het risico van een dubbele omsingeling op te zetten was in het verleden altijd al gevaarlijk.)

11.7 Reservekaarten

In de stapel Gk's bevinden zich vier 'Reservekaarten'.

Deze kaarten zijn **jokers** en kunnen als één van de vijf andere soorten gespeeld worden.

Deze jokers kunnen door aanvallers en verdedigers gespeeld worden. De aanvaller moet wel aankondigen voor welke soort hij deze kaart gebruikt.

11.8. Hoe een slag gewonnen wordt.

De aanvaller wint een slag wanneer de verdediger niet meer passend kan antwoorden.

De verdediger wint wanneer de aanvaller geen kaarten meer heeft om zijn aanval voort te zetten.

11.9. Verliezen

Wanneer de winnaar van een slag gekend is, wordt met de hulp van de uitputtingstabel en de dobbelstenen bepaald, hoe zwaar de verliezen zijn voor beide partijen.

Het aantal van gespeelde ronden bepaald in welk deel van de tabel moet gedubbeld worden. De laatste ronde (waarin de verdediger géén kaart meer kon uitspelen) wordt vol geteld.

De spelers kruisen het dobbelresultaat op de tabel om uit te maken hoe zwaar de verliezen zijn.

Voorbeeld: Een slag duurde vier ronden. En er wordt vijf gedubbeld. Beide spelers verliezen elk één GK.

11.10. De terugtochttabel

Bovenop de verliezen van een slag, verliest de verslagene GE's die met behulp van de terugtochttabel verrekend worden.

Op het einde van een slag dobbelt de verliezer en leest het resultaat uit de tabel.

De linkse kolom wordt gebruikt wanneer de verliezer in het begin van de slag max. 4 Ge's had. De rechter kolom, wanneer hij er meer dan Vier had.

Verliezen moeten van de GE's afgetrokken worden, niet van de bondgenoten of Milities.

Wanneer de slag door een dubbele omsingeling gewonnen werd, wordt het dobbelresultaat met +2 aangepast. Wanneer de slag door een 'schijnaanval' gewonnen werd, met -2.

11.11. Van een tegenstander ontdoen

De aktuele aanvaller (niet noodzakelijk de aanvaller van de eerte ronde) heeft de mogelijkheid om zich van zijn tegenstander te ontdoen en de slag voortijdig te beëindigen.

De aanvaller speelt geen GK maar dobbelt.

Wanneer het resultaat kleiner of gelijk is aan de gevechtswaarde van zijn aanvoerder is de poging gelukt, in zoverre de verdediger de vlucht van de aanvaller niet kan verhinderen (of wil verhinderen).

De verdediger kan deze poging verhinderen indien hij op zijn beurt dobbelt en het resultaat kleiner of gelijk is aan de gevechtswaarde van zijn aanvoerder.

Heeft hij de poging verijdelt, neemt hij weer het initiatief over, en de slag gaat voort met hem als aanvaller.

Per ronde kan zo'n poging ondernomen worden om onder de slag uit te geraken.

Succesrijke poging

Wanneer de poging geslaagd is trekt de vluchtende met zijn leger in een aangrenzend veld. Verliezen worden berekend a rato van het aantal ronden. Er wordt niet meer op de terugtocht tabel gekeken.

Beperkingen:

Een leger kan zich niet ontdoen van een tegenstander in een bergpas of een zeeëngte, of op zee.

Een leger kan zich niet op een veld terugtrekken, waarop een vijandelijk leger staat of een vijandelijke PK ligt.

Een leger kan zich niet terugtrekken in een veld van waaruit het aanvallende leger vertrokken is.

Wanneer het oorspronkelijk aanvallende leger zich wil terugtrekken moet het dat doen naar het vroegere vertrekveld.

12. Terugtocht

De verliezer van een veldslag moet zich terugtrekken en de politieke konsekwenties van zijn nederlaag onder ogen zien.

12.1 Het oprukken bij een terugtocht

De speler, die een slag verloren heeft, moet zijn leger in een veld terugtrekken, waarin zich een eigen PK bevindt of meer GE's dan in het vluchtende leger.

Wanneer er meerdere mogelijkheden zijn, moet hij het dichtste veld kiezen. (bij meerkeuzemogelijkheid kiest hij zelf)

Tijdens de terugtocht mogen er geen GE's of bevelhebbers achtergelaten worden.

Elke GE (wanneer er minder zijn dan in het vluchtende leger) sluit zich bij de terugtocht aan.

Een leger kan tot vier velden vluchten.

Een terugtocht is beëindigt wanneer het leger een veld met eigen Pk of een veld met meer GE's gevonden heeft.

12.1.1. Beperkingen

Een leger kan zich niet over een bergpas of in een zeeëngte terugtrekken.

GE's, die een slag verloren hebben, kunnen niet over de zee terugtrekken. Wanneer zich een leger door een landing over zee in het veld van een slag bewogen heeft en zich moet terugtrekken verliest het al zijn GE's.

Een leger kan niet terugtrekken naar een veld van waaruit het aanvallende leger vertrokken is.

12.1.2. Straffen voor de terugtocht:

Voor elk veld met een vijandelijke PK, dat het vluchtende leger betreedt tijdens zijn terugtocht, verliest het leger een extra GE.

Een leger, dat een veld met vijandelijke GE's betreedt gedurende de terugtocht verliest zoveel GE's als er zich in dit veld bevinden.

Een leger dat zich niet kan terugtrekken wordt geëlimineerd.

12.2. Politieke gevolgen

De verliezer van een slag moet van het spelbord een aantal PK's wegnemen.

Er kunnen geen volksstam PK's of VESting PK's verwijderd worden.

Het aantal van zijn verliezen (inclusief de verliezen tijdens de slag op grond van de terugtochttabel en de verliezen tijdens de terugtocht) wordt door twee gedeeld. Zoveel Pk's moeten er van het bord verwijderd worden.

De speler kan ze vrij kiezen.

Voorbeeld:

Wanneer de verliezer van een veldslag in totaliteit 3 GE's verloren heeft, moet hij één PK verwijderen. Wanneer hij slechts één GE verloren heeft, geen enkele. In regel kiest de verliezer meestal voor een zwakkere regio om zijn Pk te verwijderen.

Voorbeeld van een veldslag

Hannibal valt met 6 GE's en één bondgenoot een Romeins leger met 8 GE's onder het bevel van Flavius aan.

De slag vindt plaats in Italia, waar de Romein 4 provincies controleert. De Carhager ontvangt 11 GK's - zes voor zijn GE's, één voor zijn bondgenoot en Vier voor Hannibals gevechtswaarde. De

Romein krijgt er 14. Acht voor zijn GE's, vier voor de Italiaanse bondgenoten en twee voor Flavius.

De 48 GK's worden gemengd en elke speler krijgt om de beurt een kaart.

Links ziet U de kaarten die beide spelers krijgen.

Ronde 1:

De Carthager leidt de slag in. Hij is de eerste aanvaller. Hij speelt de kaart '**Rechte Flanke**'. (hij heeft er daar 3 van)

De Romein countert de aanval en dobbelt om het initiatief te kunnen overnemen. Flavius heeft een gevechtswaarde van '2'. De Romein moet dus één of twee gooien. Hij werpt echter een '4'.

Hannibal valt opnieuw aan.

Ronde 2:

De Carthager speelt nog een '**Rechte Flanke**'. De Romein heeft echter nog een kaart van deze soort en kan de aanval afweren.

Hij tracht een tegenaanval op te zetten. Hij dobbelt nu een '2'. Hij wordt de nieuwe aanvaller.

Ronde 3:

De Romein speelt '**Frontalangriff**', die de Carthager weer kan afweren. De Carthager dobbelt om de tegenaanval. Dit mislukt omdat hij '5' dobbelt.

Ronde 4:

De Romein speelt nog een '**Frontalangriff**', die de Carthager weer kan afweren. Nu lukt het de Carthager om de tegenaanval op te zetten. Hij dobbelt een '3'. Hij wordt de nieuwe aanvaller.

Ronde 5:

De Carthager speelt zijn laatste GK '**Rechte Flanke**' uit. De Romein kan nog counteren met zijn reserverkaart. De reserverkaart kan elke kaart counteren. De Romein kan echter het initiatief niet overnemen.

Ronde 6:

De Carthager speelt nu een GK '**Reserve**' en benoemt ze als '**Rechte Flanke**'. De Romein heeft weliswaar nog 9 GK's maar kan niet counteren. Hij verliest de slag.

Verliezen:

De Romein dobbelt '3' voor de verliezen tijdens de slag en een '4' of de terugtochttabel. Op de uitputtingstabel moet hij de kolom '5,6' gebruiken. (verlies van 1 GE) en op de Terugtochttabel de

kolom 5+. Hij verliest nog 3 GE's. Hannibal verliest 1 GE en het leger van Flamius 4 GE's.

Politieke gevolgen.

De Romein heeft in totaal 4 GE's verloren, daarom moet hij 2 PK's van het bord nemen. (12.3.)

13. OLIFANTEN

De Carthagers gebruikten olifanten als aanvalswapens. Voor vele troepen was alleen al de aanblik van deze dieren voldoende om op de vlucht te slaan. Enkele Romeinse veldheren vonden echter verdedigingszetten.

13.1. Wie krijgt de olifanten ?

Er zijn 2 kaartjes met olifanten op. (in totaal 4 GE's.)

Eén van deze kaartjes wordt met Hannibal op het bord geplaatst.

Het andere wanneer Carthago de gebeurteniskaart 'Olifanten als versterking' speelt.

Hij kan maximaal 4 GE's met olifanten op het spelbord hebben.

13.2. Eigenschappen van Olifanten:

Ze worden doorgaans als gewone GE's gebruikt. Ze hebben echter wel bijzondere aanvalskrachten.(13.3)

Wanneer de Carthager verliezen door een veldslag of uitputting van het bord moet nemen, kunnen alle GE's dit verlies opvangen tenzij een gebeurtenis 'e' op de uitputtingstabel staat. Deze dwingt de Carthagers een GE met olifanten van het bord te nemen.

Wanneer de Carthager verliezen op basis van de terugtochtstabel krijgt, moeten eerst de GE's met olifanten dit verlies opvangen. GE's met olifanten kunnen over zee geleid worden.

13.3. Olifanten in een gevecht

De Carthager kan de Romein dwingen aan het begin van een gevecht GK's af te geven wanneer hij over olifanten in zijn leger beschikt. Hiervoor moet hij met zijn olifanten een veldslag ondernemen.

De aanval met de olifanten moet aangekondigd worden, vooraleer de beiden hun GK's hebben bekeken.

De aanval met olifanten is geslaagd wanneer de dobbelworp van de Carthager hoger is dan de gevechtswaarde van de Romeinse bevelhebber. Wanneer het dobbelresultaat kleiner of gelijk is nemen de olifanten gewoon deel aan het gevecht als een gewone GE. Wanneer er geen Romeinse bevelhebber aanwezig is mislukt de Carthaagse aanval alleen wanneer er een '1' gedobbeld wordt.

13.3.1. Geslaagde olifantenaanval.

Wanneer de aanval gelukt is moet de Romein een aantal GK's afgeven, dat overeenkomt met de GE's van olifanten.

13.3.2. Dolle olifanten.

Wanneer de Carthager '1' dobbelt, verliest hij de controle over de olifanten en dus ook één Gk. (onafhankelijk hoeveel GE's met olifanten in zijn leger zijn)

14. Consul en Consullegers

De twee Romeinse consuls waren in rang gelijk en konden elkaar niet bevelen. Beide kregen het bevel over ongeveer gelijke gebieden. Wanneer ze samen moesten opereren kwam het vaak tot coördinatieproblemen.

Het kwam regelmatig voor dat het bevel over het leger dagelijks wisselde.

14.1. Dobbelen om het wisselen van de bevelvoerende consul.

Wanneer in het begin van een versterkingsfase beide consuls in het gelijke veld aanwezig zijn, kan de Romein één van beide het commando geven.

Immer wanneer hij het leger aktiveert kan hij vrij één van beide tot bevelhebber aanduiden.

Wanneer een leger met twee consuls een veldslag moet voeren, kan de Carthager met een dobbelworp trachten het commando van de Romeinen te doen wisselen.

Bij 1-3 is er geen wissel. Bij 4-6 wisselen beide consuls.

Voorbeeld:

De consuls Marcellus en Varus zijn in hetzelfde veld. De Romein duid Marcellus aan en aktiveert zijn leger. Het leger gaat in strijd. Vooraleer de GK's uigedeeld worden mag de Carthager trachten het commando te veranderen. Hij dobbelt een '5' en duidt Varus aan, die het commando moet overnemen.

14.2. Een consulleger

Een Romeins leger dat onder het bevel van een consul staat wordt consulleger genoemd en moet aan volgende voorwaarden voldoen om zijn belangrijke rol te mogen spelen.

Beperkingen:

Een consulleger kan geen GE's of een onderaanvoerder achterlaten, wanneer daardoor de gezamenlijke sterkte onder de 5 GE's zou vallen. Wanneer het consulleger vanwege een veldslag onder de 5 GE's valt,

wordt de speler niet bestraft, maar zolang kan ook geen GE achtergelaten worden.

Een consulleger kan gedurende de beweging geen consul achterlaten, tenzij de beweging begint met twee consuls en het leger over meer dan 10 GE's beschikt.

Ze kunnen dan opsplitsen.

14.3. Consul en Proconsul

Het leger van een Proconsul kan zoveel GE's bevatten als hij wil. In een beweging mag hij echter wel max. 10 GE's meenemen.

Hij heeft ook geen beperkingen wanneer hij tijdens zijn beweging GE's wil achterlaten.

De enige uitzondering betreft het geval waarin de proconsul een veld met een consulleger verlaat. Hij kan niet meer GE's meenemen dan het consulleger bevat. Het consulleger moet altijd het grootste blijven.

Hetzelfde voor een consulleger dat het veld van een proconsul betreedt. Het consulleger beëindigt hier zijn beweging in het geval dat het proconsulleger meer legers zou bevatten. De proconsul wordt tot onderbevelhebber verklaard.

Een proconsul leger kan dus wel meer GE's bevatten dan een consulleger, maar niet in elkaars nabijheid.

15. Politieke Controle

Door het plaatsen van PK's krijgen de spelers de controle over velden en provincies.

15.1. Politieke controle:

Wanneer een speler een PK in een veld heeft, heeft hij de politieke controle.

Wanneer een speler de meerderheid heeft in een provincie, dan kontroleert hij de provincie; hij moet wel degelijk de meerderheid der aanwezige velden bezitten, niet slechts het meeste PK's.

15.2. PK'S Plaatsen:

PK's kunnen op het bord geplaatst worden wanneer er OK's gespeeld worden.

Het aantal stemt overeen met het getal in de linkerbovenhoek van een OK.

Een PK kan in elk veld geplaatst worden, waarin zich geen vijandelijk leger of PK bevindt.

Uitzondering: Men kan een eigen PK in een veld zetten, waarin zich een vijandelijke PK bevindt maar een eigen leger.

15.3. Eigenschappen van PK's.

PK's hebben geen uitwerking op de beweging van eenheden.

Een onderscheppingspoging in een veld, waarin zich een vijandelijk PK bevindt zonder een eigen leger heeft weinig kans van slagen.

Om een slag te ontwijken, kan een leger zich niet in een veld begeven waarin zich een vijandelijke PK bevindt. (10.1)

Een terugtocht kan slechts eindigen in een veld met een eigen PK. (12.1)

Een leger dat zich tijdens een terugtocht door een veld met een vijandelijke PK begeeft moet een GE afgeven. (12.1.)

GE's, die een ronde in een veld met vijandelijke PK's beëindigen moeten kijken op de uitputtingstabel of ze verliezen moeten incasseren. (17.1)

15.4. Verwijderen van geïsoleerde PK's

Gedurende de fase 'Politieke isolatie' moet elke speler (de Romein begint) zijn PK's verwijderen, die geïsoleerd zijn.

PK's 'Vesting' en 'Volksstammen' worden niet verwijderd.

Een Pk is geïsoleerd wanneer het niet mogelijk is een vrije lijn over velden van het uitgangsveld van de PK naar een eigen GE, vesting, volksstam of haven te trekken.

Deze lijn kan niet over een bergpas, door een veld met een vijandelijke PK of een neutrale Volksstam getrokken worden, tenzij een eigen eenheid zich in een van deze velden bevindt.

De lijn kan wel door velden met een vijandelijke GE, maar er moet zich dan wel een eigen PK bevinden.

Voorbeeld:

In het voorbeeld hieronder zijn de spelers in de fase Politieke Isolatie aanbelandt. De PK's van de Romeinen A en B zijn geïsoleerd. Zij kunnen geen lijn over de bergpas, noch door velden met een neutrale volksstam of vijandelijke PK's trekken. De PK 'C' is niet geïsoleerd. Hij kan naar een eigen gevechtseenheid 'lonken'. De PK's van de Carthagers kunnen allen een lijn naar de haven trekken.

16. Vestingen en Volksstammen

Vestingen en Volksstammen zijn PK's die niet zo gemakkelijk te verwijderen of om te draaien zijn.

16.1. Eigenschappen

Om de controle over een vesting te krijgen (en de Marker op de eigen

kant te kunnen draaien) moet er ofwel een succesrijke belegering geweest zijn of een juiste OK uitgespeeld worden.

De enige mogelijkheid een volkstam Pk om te draaien of te verwijderen bestaat erin een stam te onderwerpen. (16.4.)

Vestingen en volksstammen worden zoals gewone Pk's bekeken.

Aantal der toegelaten GE's in de vesting

Dobbelsteenaanpassing bij de belegeringstabel.

16.2. GE's in een vesting

GE's in een veld met een vesting kunnen binnen of buiten de vesting zijn.

Maximaal 2 GE's kunnen zich in een vesting bevinden. Behalve in Rome en Carthago.

Om aan te tonen dat er GE's in een vesting zijn worden ze onder het vesting kaartje geschoven. GE's die zich buiten bevinden worden erop gelegd. GE's die zich buiten bevinden kunnen de beweging van een vijandelijk leger stoppen. GE's binnenin niet.

GE's kunnen in de volgende situaties uit een vesting of erin gedreven worden:

- Gedurende een normale beweging (door het uitspelen van een OK)
- Meteen wanneer een vijandelijke GE het veld met de vesting betreedt kan de speler kiezen of zijn GE's zich binnen of buiten de vesting opstellen. Hij kan telkens er zich een nieuw leger aandient de keuze hernieuwen.

Terugtocht in een vesting

GE's, die een slag verloren hebben, kunnen zich in een niet belegerde vesting terugtrekken. Ook wanneer het gevecht in hetzelfde veld heeft plaatsgevonden.

Dit is een uitzondering op de terugtochtregels.

De bevelhebber kan een deel van zijn leger, meestal max. 2 in een vesting laten uitrusten, en met een ander deel zich naar een aangrenzend veld begeven.

16.3. Legeraanvoerders in een vesting.

Legeraanvoerders worden op een vestingteken gelegd, of ze zich nu in of buiten de vesting bevinden.

Wanneer de tegenstander de vesting belegerd, wordt de aanvoerder eenvoudig naast het vestingteken gelegd. Er wordt aangenomen dat hij zich binnen de vesting bevindt.

16.4. Belegering en onderwerping

Elk geactiveerd leger (met het uitspelen van een OK) met minstens 3 GE's , dat zijn beweging in een veld met een vijandelijke vesting of volksstam beëindigt, kan een belegering beginnen of een volksstam onderwerpen.

Belegeringen en onderwerpingen worden met behulp van de tabel opgelost.

Elke poging mogen de aanvallers éénmaal dobbelen.

Een volksstam of een vesting kan per uitgespeelde GK slechts eenmaal het doel van een onderwerping of belegering zijn. (dit wil zeggen dat met de OK 'Grote veldtocht' geen 3 pogingen kunnen ondernomen worden.)

Een belegering of onderwerping wordt succesvol afgesloten wanneer men erin slaagt drie belegeringspunten tegen de vesting of volksstam te behalen.

Verzamelde 'belegeringspunten' worden met de tekens 'Belegering/onderwerping' vastgehouden.

Opmerking:Een gebeurtenis of een bijzondere eigenschap van een legeraanvoerder betreffende een belegering betreft zich niet op onderwerpingen en omgekeerd.

16.4.1. Succesrijke belegering

Wanneer een leger erin slaagt drie belegeringspunten te verzamelen, worden de vestingstekens omgedraaid en de belegeringstekens verwijderd. Wanneer zich in de vesting vijandelijke GE's bevinden zijn deze geëlimineerd.

16.4.2. Succesrijke onderwerping:

Wanneer drie belegeringspunten tegen een volksstam verzameld zijn, wordt het teken van de stam uit het spel genomen en door een normale PK vervangen.

Wanneer een volk éénmaal onderworpen is kan het niet meer in het spel gebracht worden.

16.4.3 Belegerde vesting

Ongeacht het aantal verzoeken of het aantal vijandelijke GE's, wordt een vesting slechts als belegerd gezien, wanneer er een belegeringsteken ligt.

16.4.4.Ontzettingsleger en belegerde GE's

Wanneer een eigen leger een belegerend leger aanvalt, kunnen ook de legers in de vesting meedoen aan de strijd.

Dit noemen we dan **een uitval**.

16.5.5. Terugtrekken in een belegerde vesting

Enkel eenheden die een uitval tegen een belegerend leger gedaan hebben kunnen zich na een slag in een vesting terugtrekken.

16.5. Onderbreken van een belegering of onderwerping

Een belegering of onderwerping wordt onderbroken wanneer zich geen vijandelijke GE's meer in het veld bevinden.

De verzamelde belegeringspunten vervallen en het belegeringsteken wordt weggedaan.

16.6. Bevriende volksstammen van de Carthagers

Drie volkeren zijn in het begin van de partij met Carthago bevriend. DE Boiier, de Insubrianer en de Bruttiner.

De Carthager mag deze stammen in alle situaties als eigen PK's beschouwen.

Normale PK's van de Carthager kunnen door deze velden met een lijn verbonden worden om isolatie te voorkomen. (15.4)

De Carthager krijgt een extra GK wanneer in dit veld gevochten wordt. (11.2.)

17. UITPUTTINGSVERLIEZEN

17.1. Wanneer ze optreden

Winteruitputting: Tijdens de winteruitputtingsfase lijden alle GE's in een veld met een vijandelijke PK of in een veld met een niet bevriend volk, uitputtingsverliezen.

Let op: GE's die een belegering doorvoeren, bevinden zich ook in een veld met een vijandelijke PK.

Bergpassen: Elk leger, dat een bergpas oversteeft, lijdt ver liezen. Op de tabel kan je de dobbelsteenaanpassingen bekijken.

Gebeurtenissen: Uitgespeelde EK's kunnen ook uitputting tot gevolg hebben.

17.2. Bepaling van de uitputtingsverliezen.

Wanneer de verliezen moeten bepaald worden, dobbelt de speler en kijkt de tabel na. Het dobbelsteenresultaat wordt met de kolom gekruist, die het aantal aanwezige GE's aangeeft.

Dit resultaat geeft aan hoeveel GE's dat er moeten sneuvelen.

Aanvoerders kunnen niet vallen, zelfs wanneer ze het laatste aanwezige GE zien sneuvelen.

18. De controle van de Zegepunten

18.1 Bepalen van 'Politieke Punten'

In deze fase krijgen de spelers de politieke punten voor de controle van de provincies.

Voor elke provincie met politiek belang krijgen de spelers één punt.

Alle provincies, met uitzondering van Massalia, Liguria, Gallia Transalpina en de Balearen zijn van politiek belang. (15.1)

Beide spelers vergelijken de som van hun punten.

Opmerking: Er zijn 18 politieke punten mogelijk.

18.2. Politieke terugslag bij het jaareinde

nadat beide zijden de som van hun politieke punten bepaald hebben en de ene zijde minder heeft dan de vorige, verliest de zijde met het minst punten, zoveel PK's als het verschil tussen beide puntentotalen.

Wanneer de spelers niet voldoende PK's van het bord kunnen nemen, biedt hij de tegenstander de vrede aan. Het spel eindigt meteen.

Voorbeeld: De Romein heeft 9 politieke punten en de Carthager 7. De Carthager moet 2PK's wegnemen.

18.3 Speleinde

Wanneer tijdens de fase 'controle van zegepunten' in de laatste spelronde een speler meer politieke punten heeft dan een tegenstander, dan wint hij het spel. Hebben beide evenveel punten wint de Carthager.

19. Onverwachte plotselinge zege.

Beide spelers kunnen de partij vroegtijdig beëindigen.

Wanneer de Romein Carthago controleert of Hannibal gedood wordt, wint hij meteen de strijd.

De Carthager wint het spel wanneer hij tijdens de fase 'Controle van zegepunten' Rome controleert of alle Provincies in Italia buiten Latium.

Wanneer één van beide spelers om vrede smeekt.

Vertaling van de Operatie- en Gebeurteniskaarten

Ronde getallen links boven:

Enkel voor Carthagers te gebruiken als OK

Enkel voor Romeinen te gebruiken als OK

Voor beide partijen

a. 3 PK's plaatsen of

b. 4 velden verplaatsen met of zonder leger als Stra- tegische waarde van je aanvoerder < of gelijk aan 3

c. één leger plaatsen bij een bevelhebber.

a. 2 PK's plaatsen of

b. 4 velden verplaatsen als Strat. Waarde < of = 2

a. 1 PK plaatsen of

b. 4 velden verplaatsen als strat. Waarde < of = 1

Schip rechts boven: Zeebeweging is toegestaan.

Gebeurteniskaarten:

1. Wanneer Uw tegenstander Corsica/Sardinië controleert moeten alle PK's zonder GE weggenomen worden.

2. Idem voor Sicilië

3. Kies één van beide provincies, Numidia Occidentalis of Orientalis. Uw tegenstander moet alle PK's zonder GE wegnemen

4. Idem voor Celtiberia

5. Wanneer deze kaart als OK gespeeld wordt en een leger trekt over de bergpas wordt het dobbelsteenresultaat voor uitputting aangepast met -3.

6. Deze kaart wordt tijdens de slag uitgespeeld. Zij kan als 'Doppelte umgehung' gespeeld worden. Wanneer de tegenstander kan counteren krijgt hij toch niet het initiatief.

7 + 8. Wanneer je tegenstander een leger in Gal. Trans. of Liguria heeft of in deze provincie komt moet hij een uitputtingscontrole doorvoeren onder kolom 5,6.

9. Philip v. Macedonia: Wanneer deze kaart voor de eerste maal

gespeeld wordt, wordt een teken in het veld 'Zee modificaties van de Carthagers' gelegd. De Carthager geniet dit voordeel tot de Romein deze kaart opnieuw speelt. Wanneer de Romein deze kaart gebruikt verliest de Carthager een Sk, de Romein trekt deze kaart uit de hand van de Carthager. Philip heeft met Rome vrede gesloten, de Carthager verliest zijn bonus.

Aansluitend wordt deze kaart uit de stapel gehaald.

10. Zet 2 GE van de Carthagers in een eigen haven in Africa of Italia. Kan enkel gespeeld worden tijdens het bondgenootschap tussen Macedonië en Carthago.

11. Wanneer je de Balearen controleert, kan je één GE in een haven zetten, waar zich een eigen PK, maar geen vreemd leger bevindt.

12. Zet één GE olifanten met waarde 2 in Carthago, wanneer dit niet mogelijk is twee gewone GE's.

13. Zet 2 GE's Carthagers op een veld in Lucania als er een aanvoerder staat.

14. Zet 2 GE's Carthagers op een veld in Liguria, Cisalpina of Etruria als er een aanvoerder is.

15. Zet 2 GE's op een veld in een gecontroleerde provincie in Spanje, als er een aanvoerder is.

16. Zet 2 GE's Carthagers op een veld in Gallia Trans. of Cis. als er een aanvoerder is.

17. Het garnizoen doet een uitval en verwijdert een eventueel belegeringspunt.

18. Verrader in Tarentum: Uw leger moet minstens 3 GE's bevatten om deze kaart te kunnen spelen.

Wanneer deze kaart als OK gespeeld wordt om Tarentum te gaan belegeren valt deze stad zomaar in je handen. Vijandelijke legers worden vernietigd.

19. Wanneer de Romein een proconsul op het bord heeft (niet Scipio Afr.) wordt deze verwijderd en vervangen door een speler van zijn keuze.

20. Spion in het vijandelijke kamp: De getrokken SK wordt de tegenstander getoond en blijft gedurende de slag open liggen.

Wanneer de kaart 'Verbundete desertieren' in verbinding met de kaart

'spion in..' wordt gespeeld, kan de speler een der open SK's uitzoeken of een kaart toevallig van de stapel nemen.

Deze kaart wordt bij het begin van een slag gespeeld. De speler mag de helft van de Sk's van de tegenstander inkijken. Hij trekt deze toevallig. Deze kaarten moeten open blijven liggen gedurende de ronde.

21. De Carthager moet voor alle GE's een uitputtingstest doen.

Behalve voor GE's in eigen vestingen. Wanneer zich een legeraanvoerder bij de GE's bevindt en een dobbelworp lukt kleiner of gelijk aan de de gevechtswaarde, moet hij deze test niet doen voor deze GE's.

22. Zet een GE van de Carthagers en één PK in een veld in Sicilia dat geen Romeins GE bevat.

23. De Romein kan tot 3 GE's in een veld in Numidia OCC. of OR., dat geen GE van de Carthagers bevat, plaatsen.

24. Plaats tot 3 PK's van de Carthagers in Numidia OC. of OR. Er mogen zich geen Rom. GE's bevinden.

25. Wanneer de Carthagers meer dan 3 provincies in Italia controleren, komt Capua onmiddellijk aan zijn kant.

26. De Carthager krijgt meteen de controle van Syracuse.

Syracuse geeft de Carthagers een bonus van -1 voor de zeebewegingen.

27. Wanneer Hannibal in Italia is, worden 2 Rom. PK's (geen steden), zonder GE's, omgedraaid.

28. Wanneer deze kaart als OK gespeeld wordt kan de Carthager elke PK van de Romeinen in Italia wegdoen, wanneer hij door deze velden zonder Rom. GE's trekt.

29. Tot het einde van het jaar krijgt de Carthager een bonus van -1 voor de zeebeweging. De Romein kan tot het einde van de ronde slechts zeebewegingen doen met 'Begrensde- of grote veldtocht.'

30. Belegeringszet van de Carthagers: Deze zet heeft alle eigenschappen van een normale veldslag. Deze zet kan geen bergpassen oversteken en niet over de zee gevoerd worden.

Wanneer deze belegeringszet zonder andere eigen GE's gevoerd wordt en een vijandelijke GE het veld betreedt, wordt de spelsteen meteen van het bord genomen.

De Carthager kan de gebeurtenis zo vaak gebruiken als hij wil. Hij kan er gelijktijdig slechts één op het bord hebben staan.

Wanneer de Carthaagse aanvoerder een belegering voert, wordt de malus van -1 niet meegerekend.

31. Uw tegenstander krijgt voor een veldslag voor Spaanse bondgenoten geen extra gevechtskaarten.

32: Numidische bondgenoten deserteren: Wanneer een speler beide Numidische provincies beheerst, verliest hij de bonus van alle vier de SK's.

Bij het begin van een slag te spelen.

33. U mag 3 aanvoerders bewegen, elk 4 velden en met 10 GE's

34. idem

35 + 36. Draai een willekeurige PK, zonder vijandelijke GE, om. Geen vesting of volksstam.

37 - 40. U mag 2 aanvoerders verplaatsen, 4 velden + 10 GE's.

41: Zeestorm: Wanneer deze kaart gedurende een zeebeweging gespeeld wordt, moet de speler, die een zeebeweging heeft doorgevoerd, zijn eenheden terug plaatsen op de beginhaven.

Wanneer de kaart tijdens een veldtocht van de tegenstander gespeeld wordt, kan de beweging van het leger onderbroken worden. Tegen zijn verwachtingen in kan de vijand slechts 2 velden oprukken.

42: Dolle olifanten: Deze kaart moet gespeeld worden wanneer de Carthager met zijn olifanten wil aanvallen. De Carthager verliest zoveel SK's als het aantal van de GE's met olifanten.

43. De Romein mag in Latium 4 GE's plaatsen, wanneer zich daar geen vijandelijke GE's bevinden. Deze kaart mag slechts uitgespeeld worden wanneer de Carthager minstens 3 Italiaanse provincies controleert.

44. Wanneer de Romein Apulia controleert mag hij in Italia bij een bevelhebber 2 GE's plaatsen.

45. Idem voor Etruria.

46. Idem voor Samnium.

47. Idem voor Lucania.

48. Idem voor Campania.

49. Alle belegeringspunten, die een vijandelijke vloot heeft, vervallen.

50. Wanneer deze kaart als OK gespeeld wordt, en voor niet meer dan 3 GE's, en de landingsplaats Brundisium, Croton of Tarentum is, wordt er niet op de zeegevechtentabel gedobbeld.

Er moet zeker een aanvoerder bij zijn.

51. Eén vijandelijk leger moet dobbelen op de uitputtingsta bel.

52. Een belegeringsleger moet op de uitputtingstabel dobbelen met een dobbelsteenaanpassing van +1.

53. Gespaarde onderwerpingspunten worden opgeheven.

54. Wanneer deze kaart als Ok wordt gespeeld, om een belege ring op te zetten, mag de speler 2x op de belegeringstabel dobbelen.

55. Trek een Sk van je tegenstander en gebruik ze zelf.

56. Verwijder 3 PK's van de Romeinen, maar enkel wanneer je Sicilia controleert.

57&58: Raad van Hanno en Cato: De beperking van deze kaart duurt zolang tot er een ronde begint, waarvoor de stapel met strategiekaarten opnieuw gemengd wordt. (door de gebeurtenis 'Kaartenstapel mengen' of wanneer hij op is). Deze kaarten moeten naast het bord gelegd worden om de spelers aan de beperking te herinneren.

Geen enkel GE van de Carthagers mag Africa verlaten, vooraleer de stapel SK's opnieuw geschud is.

Geen enkel Romeins leger mag naar Africa.

59. Trek één SK van je tegenstander en geef hem je slechtste.

60: Zeestorm: De Romein kan deze kaart slechts spelen voor de uitkomst van een zeegevecht, echter pas nadat beslist werd in welk veld. Deze kaart wordt gespeeld nadat zich een vijandelijk leger op zee begeeft. De tegenstander moet op de uitputtingstabel dobbelen met aanpassing +2.

61. Geweldmars, een aanvoerder met strategische waarde 1 kan 6 velden oprukken.

62. Aanvoerder, waarde 1 OF 2, mag 6 velden oprukken.

63. Aanvoerder, waarde tot 3, mag 6 velden oprukken.

64: Waffenruhe: De zeebeweging van de Carthagers is door de dominantie van de Romeinen gedurende een wapenstilstand niet getroffen

De uitwerking van een zeestorm blijft wel bestaan. Wanneer zich eigen GE's op een vijandelijke PK bevinden tijdens een wapenstilstand, kunnen ze daar blijven staan.

Vijandelijke PK's onder eigen GE's worden ook niet omgedraaid.

Gedurende een wapenstilstand kan geen speler een vijandelijk veld betreden. De Wapenstilstand eindigt wanneer een speler een EK speelt. Na deze spelronde wordt de SK stapel geschud.



Date Last Modified: 21-06-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief