

Cartas Estratégicas para Aníbal

©Avalon Hill, traducción al castellano por Manuel Suffo, MSUFFO@santandersupernet.com

1. **Revolta en Córcega y Cerdeña:** Si tu oponente tiene el control de Córcega/Cerdeña, retirar sus CPs en esa provincia que no estén apilados con sus UCs.
 2. **Revueeltas Sicilianas:** Si tu oponente tiene el control de Sicilia, retirar todos sus CPs no-amurallados en esa provincia que no estén apilados con sus UCs.
 3. **Revueeltas Númidas:** Elegir Numidia Occidental u Oriental y retirar todos los CPs de tu oponente en esa provincia que no estén apilados con sus UCs.
 4. **Revueeltas Celtíberas:** Si tu oponente controla Celtiberia, retirar todos sus CPs en esa provincia que no estén apilados con sus UCs.
 5. **Caballería de Marharbal:** Jugarla durante una batalla. Puedes usar esta carta como una CB de Doble Envolvimiento que (si coincide) no le da al defensor un iniciativa automática. Puede ser jugada incluso después de haber jugado tu última CB normal.
 6. **Guías Nativos:** Si usas esta carta como una CO para mover un Ejército, y el Ejército cruza un Paso de Montaña, puedes modificar tu tirada de dado de Desgaste por Paso de Montaña en -3. Este modificador es acumulativo con otros modificadores para las montañas. Así un movimiento a través de un paso no-Alpes tendría un modificador neto de “-5”. Si el ejército cruza dos pasos de montaña diferentes, el modificador puede usarse para ambos.
- NOTA: Sólo los generales con Factores de Estrategia de 1 o 2 pueden usar este evento.
- 7 y 8 **Tribus Hostiles:** Jugarla en cuanto un ejército opuesto ocupe (o entre) en un espacio de la Galia Transalpina o Liguria. El Ejército inmediatamente sufre Desgaste en la columna 5-6. Esta carta puede ser jugada contra UCs sin general. Puede ser jugada contra un ejército que mueve, un ejército estacionado o UCs estacionadas.
 9. **Filipo V de Macedonia:** El Romano debe descartar al azar una Carta de Estrategia. Cartago recibe un modificador de tirada del dado de -1 por Movimiento por Mar. Una vez que Macedonia esté en guerra, este evento se vuelve jugable sólo por Roma y acaba la

alianza con Macedonia.

NOTA: Cuando la CE “Filipo V de Macedonia se alía con Cartago” se juega por primera vez, colocar un marcador en la Casilla de Modificador Naval Cartaginés. El jugador Cartaginés recibe este modificador hasta que el evento es jugado de nuevo por el Jugador Romano. Si el Romano puede jugar el evento después, el jugador Cartaginés pierde una Carta de Estrategia extraída al azar de su mano y Filipo se considera que ha declarado la paz, el modificador es perdido y esa CE es retirada del Mazo de Estrategia.

10. **Refuerzos Macedonios:** Colocar dos UCs Cartaginesas en cualquier puerto controlado amigo en África o Italia. Sólo puede jugarse mientras que Filipo V de Macedonia esté aliado con Cartago.
11. **Honderos de las Baleares:** Si controlas las Islas Baleares, colocar una UC en cualquier Puerto que contenga un CP amigo y sin UCs enemigos.
12. **Refuerzos Africanos:** Colocar 1 unidad de Elefantes (a nivel de fuerza 2) en Cartago. Si no hay disponible una unidad de Elefantes, colocar dos UCs normales en Cartago.
13. **Reclutas Brutianos:** Colocar dos UCs Cartaginesas con cualquier General localizado en Lucania.
14. **Reclutas Ligurios:** Colocar dos UCs Cartaginesas con cualquier General localizado en Liguria, Cisalpina o Etruria.
15. **Reclutas Íberos:** Colocar dos UCs Cartaginesas con cualquier General localizado en una provincia controlada amiga de Hispania.
16. **Reclutas Galos:** Colocar dos UCs Cartaginesas con cualquier General localizado en Galia Transalpina o Cisalpina.
17. **Salida Sorpresa:** Retirar un Punto de Asedio de una Ciudad Amurallada.
18. **Traidor en Tarentum:** Si usas esta carta como una CO para asediar Tarentum, cae bajo tu control sin tirada de Asedio. Las UCs enemigas dentro son eliminadas.

NOTA: Tu Ejército debe contener al menos 3 UCs para usar esta carta.

- 19. Senado Destituye al Procónsul:** Si hay un Procónsul Romano en el mapa que no sea Escipio Africanus, es retirado y reemplazado con un General Romano no usado. El jugador que juega esta carta determina el reemplazo.
- 20. Espía en Campo Enemigo:** Jugarla al comienzo de cualquier combate. Puedes examinar hasta la mitad de las Cartas de Batalla de tu oponente. Las cartas deben ser extraídas al azar.
NOTA: Las CBs enemigas reveladas deben ser desplegadas bocarriba y permanecen a la vista durante toda la batalla. Si la CE "Aliados Desertan" se juega en combinación con la CE "Espía en Campo Enemigo", el jugador puede elegir una de las CBs visibles o coger una al azar de las CBs no reveladas a su elección.
- 21. Mercenarios Desertan:** El jugador Cartaginés debe usar la Tabla de Desgaste para todas sus fuerzas en el mapa que no estén en espacios de ciudad amurallados amigos. Las unidades con Generales están exentas si una tirada de dado separada es \leq el Factor de Batalla del General. Sólo afecta a las UCs que no están sobre ni dentro de espacios de ciudad amurallada propia. No importa si las UCs están dentro o fuera de la ciudad; son inmunes.
- 22. Motín Númida:** Colocar una UC Cartaginesa y CP en cualquier espacio de ciudad no amurallada en Sicilia que no contenga UCs Romanas. Si el espacio contiene un CP Romano el CP simplemente se gira.
- 23. Aliado Númida:** Colocar hasta tres CPs Romanos en Numidia Oriental en espacios que no contenga UCs enemigas. Si el espacio contiene un CP Cartaginés, el CP simplemente se gira.
- 24. Sophonisba:** Elegir Numidia Occidental u Oriental y colocar hasta tres CPs Cartaginesas en esa provincia en espacios que no contenga UCs enemigas. Si el espacio contiene un CP Romano, el CP simplemente se gira.
- 25. Capua del lado de Cartago:** Si Cartago controla 3 o más provincias italianas, Capua se convierte al control Cartaginés y todas las UCs Romanas dentro son eliminadas. RETIRARLA SI SE JUEGA.
- 26. Siracusa se Alía a Cartago:** Consigues el control inmediato de Siracusa (las unidades Romanas dentro son eliminadas). *Siracusa da un modificador de -1 para Movimiento por Mar.* RETIRARLA SI SE JUEGA.
- 27. Aníbal "He venido...":** Jugarla si Aníbal está en Italia. Convertir dos CPs Romanos no-amurallados en CPs Cartagineses en cualquier espacio en Italia que no contenga UCs Romanas.
- 28. Aníbal Encanta Italia:** Si juegas esta como una CO para mover a Aníbal, puedes retirar cada CP Romano

no amurallado en cada espacio en *Italia* en el que Aníbal entre que no contenga UCs Romanas. **Aníbal puede retirar el CP del espacio en el que él comienza siempre que gaste uno de sus puntos de movimiento. Este beneficio puede usarse en espacios donde Aníbal arrolle UCs Romanas o donde el ejército Romano evite la batalla.**

- 29. Victoria Naval Cartaginesa:** Para el resto del año se aplica un modificador de tirada del dado de -1 para movimiento naval, y el Movimiento Naval Romano es limitado a las Cartas de Estrategia de Campaña Menor o Mayor.
- 30. Tren de Asedio Cartaginés:** Colocar el Marcador de Tren de Asedio con cualquier General Cartaginés. Un General con el Tren de Asedio ignora el modificador de tirada de -1 aplicado contra asedios Cartagineses.
NOTA: El Tren de Asedio tiene todas las características de una UC Cartaginesa excepto que no tiene efecto en una Batalla normal. El Tren de Asedio no puede cruzar un Paso Alpino ni usar Movimiento por Mar. Si es cogido solo en un espacio por UCs enemigas o forzado a Retirarse, es retirado del juego. **El jugador Cartaginés puede jugar este evento tantas veces como guste, pero sólo puede tener un Tren de Asedio en el mapa en un momento dado. Esta unidad no ocupa espacio en el ejército, así un ejército Cartaginés puede mover con el tren de asedio más 10 UCs. Si el evento se juega cuando el tren de asedio ya está en juego, el tren de asedio puede moverse a un ejército diferente.**
- 9. Aliados Españoles Desertan:** Tu oponente no recibe los bonos de Carta de Batalla por Aliados Españoles para ese Combate.
- 10. Aliados Númidas Desertan:** Jugarla al comienzo de cualquier Combate en África. Tu oponente no recibe los bonos CB por el control de Numidia Occidental u Oriental.
NOTA: Si el jugador tiene el control de ambas provincias Númidas, perdería los cuatro bonos de CB.
- 33 y 34 Cartas de Campaña Mayor:**
MOVER TRES GENERALES CUALESQUIERA
Cada General puede mover hasta cuatro espacios con 10 unidades de combate.
- 35 y 36 Diplomacia:** Convertir 1 Marcador CP enemigo no-tribal, no-amurallado en un espacio sin una UC enemiga en un Marcador CP amigo.
- 37 - 40 Cartas de Campaña Menor:**
MOVER DOS GENERALES CUALESQUIERA
Cada General puede mover hasta cuatro espacios con 10 unidades de combate.
- 41. Mal Tiempo:** Jugarla inmediatamente después de que tu oponente haya movido pero antes del combate. Contrario a sus expectativas, su General sólo movió

dos espacios –regresarlos al segundo espacio al que entró.

NOTA: Si la carta de Mal Tiempo es jugada durante un Movimiento Naval, la parte naval del movimiento se cancela. La fuerza embarcada debe retornar a su puerto y permanecer allí para el resto de la ronda. Esta carta sólo puede jugarse contra el movimiento, no contra intercepción, retiradas, evitar batallas, etc. **La carta debe ser jugada antes de que el jugador realice cualquier tirada de combate naval o desgaste por paso de montaña. Si se juega contra un ejército que cruza un paso de montaña o estrecho, el ejército objetivo no puede cruzar el paso de montaña ni el estrecho si necesita usar su 3º o 4º punto de movimiento para hacerlo.**

MAL TIEMPO Y CARTAS DE CAMPAÑA: Si se juega durante la carta de Campaña de un oponente, puede usarse para truncar el movimiento de sólo una fuerza y debe declararse antes de que otra fuerza mueva como parte de esa Campaña. **También, el evento afecta al movimiento del general y no al de las UCs (es decir, si las UCs son movidas por dos generales diferentes, aún pueden ser movidas un total de cuatro espacios).**

42. Miedo de los Elefantes: Jugarla si eres atacado por Elefantes. No tiene efecto sobre tí y el jugador Cartaginés inmediatamente pierde dos BCs.

NOTA: Esta Carta de Evento debe jugarse después de que el Cartaginés comprometa a sus elefantes en la batalla pero antes de tirar para determinar su efectividad. La carta causa que el Cartaginés pierda un número de CBs igual al número de Elefantes que el comprometió en el carga.

NOTA: Con respecto a la pérdida de CBs, lo escrito en la carta es correcto, pero no lo escrito en la lista de cartas de estrategia del libro de reglas de la 1ª edición.

43. Dos Legiones de Esclavos Reclutadas: El Jugador Romano recibe cuatro UCs en Latium si no contiene UCs Cartaginesas. Sólo pueden ser jugadas si Cartago controla actualmente tres o más provincias en *Italia*.

44. Aliados Auxiliares (Apulia): Colocar **dos** UCs Romanas con cualquier General en Italia si **APULIA** está controlada por Roma*.

45. Aliados Auxiliares (Etruria): Colocar **dos** UCs Romanas con cualquier General en Italia si **ETRURIA** está controlada por Roma*.

46. Aliados Auxiliares (Samnium): Colocar **dos** UCs Romanas con cualquier General en Italia si **SAMNIUM** está controlada por Roma*.

47. Aliados Auxiliares (Lucania): Colocar **dos** UCs Romanas con cualquier General en Italia si **LUCANIA** está controlada por Roma*.

48. Aliados Auxiliares (Campania): Colocar **dos** UCs Romanas con cualquier General en Italia si **CAMPANIA** está controlada por Roma*.

* = Estas UCs tienen que colocarse con un general en Italia y no pueden ser colocadas en Roma si no hay general allí.

49. Flotas Opuestas Rompen el Asedio: Retirar todos los puntos de asedio acumulados en un puerto cualquiera. No puede usarse contra Capua.

50. Piratas del Adriático: Si usas esta carta como una CO para Movimiento por Mar y no llevas más de 3 UCs más un General, no tienes que tirar en la Tabla de Combate Naval si embarcas o desembarcas en Brundisium, Croton o Tarantum. La carta parece decir que esas UCs pueden mover sin generales – no es así. Todos los movimientos navales requieren la presencia de un general.

51. Epidemia: Un Ejército opuesto debe tirar en la Tabla de Desgaste. El jugador que juega la carta puede elegir qué ejército tira dado para desgaste.

52. Peste: Un Ejército opuesto actualmente asediando una ciudad debe tirar en la Tabla de Desgaste con un modificador de la tirada de +1. El jugador que juega la carta puede elegir qué ejército tira dado para desgaste.

53. Resistencia Tribal: Retirar los Puntos de Subyugación acumulados en un espacio de Tribu cualquiera.

54. Traición dentro de la Ciudad: Si usas esta carta como una CO para realizar un asedio, puedes tirar dos veces en la Tabla de Asedio y usar ambos resultados.

55. Mensajero Interceptado: Coger una Carta de Estrategia de la mano de tu oponente y añadirla a la tuya propia.

56. Escasez de Grano: Retirar tres CPs Romanos no-amurallados. Sólo puedes jugar esta carta si controlas Sicilia.

57. Cato Aconseja a Roma: Las UCs Romanas tienen prohibido mover a África hasta que el Mazo de Estrategia se vuelva a barajar. Esto no afecta a las UCs Romanas que ya están allí.

NOTA: La restricción a esta carta entra en efecto hasta el comienzo del turno después de la siguiente vez que se vuelva a barajar el Mazo de Estrategia

(activado por la carta “Volver a Barajar” o cuando le Mazo de Estrategia se acabe). Los jugadores deberían colocar estas cartas al lado del mapa para recordarles que está en efecto. Esta carta afecta al movimiento de UCs y no a la colocación de refuerzos. Los generales sin UCs pueden mover dentro y fuera de África.

58. Hanno Aconseja a Cartago: Las UCs Cartaginesas tienen prohibido salir de África hasta que el Mazo de Estrategia se vuelva a barajar.

NOTA: La restricción a estas cartas entran en efecto hasta el comienzo del turno después de la siguiente vez que se vuelva a barajar el Mazo de Estrategia (activado por la carta “Volver a Barajar” o cuando le Mazo de Estrategia se acabe). Los jugadores deberían colocar estas cartas al lado del mapa para recordarles que está en efecto. Esta carta afecta al movimiento de UCs y no a la colocación de refuerzos. Los generales sin UCs pueden mover dentro y fuera de África.

59. Aliados Desertan: Coger una CB de la mano de tu oponente y añadirla a la tuya propia. Esta carta puede jugarse antes de que se haya jugado ninguna CB (ambos jugadores pueden observar qué cartas reciben), o mantenerla en la mano para ser jugada en cualquier ronda de batalla.

60. Tormentas en el Mar: Jugarla después de que tu oponente mueva un Ejército o UCs usando Movimiento por Mar. La fuerza sufre Desgaste y la tirada del dado debe modificarse en +2.

NOTA: El jugador Romano no puede observar la suerte del Cartagínés en el Combate Naval antes de decidir jugar la carta de Tormenta en el Mar –la carta debe jugarse antes de tirar el dado por Combate Naval. La carta parece implicar que las UCs pueden moverse sin general, eso es falso – todos los movimientos navales requieren la presencia de un general. **El resultado del desgaste no tiene efecto sobre generales y si todas las UCs son eliminada en una tormenta en el mar, el general regresa al puerto de embarque.**

59. Marcha Forzada 1: Mover un General cuyo Factor de Estrategia sea 1 hasta **seis** espacios.

60. Marcha Forzada 2: Mover un General cuyo Factor de Estrategia sea 1 o 2 hasta **seis** espacios.

61. Marcha Forzada 3: Mover a cualquier General hasta **seis** espacios.

NOTA: Un jugador puede usar la carta de Marcha Forzada 3 para hacer un movimiento naval además de mover esa fuerza tres espacios por tierra. Esta carta puede usarse para mover un general por mar dos veces, cada movimiento por mar le cuesta al ejército 3 espacios de movimiento. Ese general podría

coger y soltar UCs por el camino.

62. Tregua: Ningún jugador puede entrar en un espacio que contenga una UC o CP enemigo mientras dure la Tregua. La Tregua acaba cuando algún jugador usa una Carta de Estrategia como un evento.

VOLVER A BARAJAR el Mazo de Estrategia al final del turno.

NOTA: No esté permitido ninguna intercepción durante una Tregua. No están permitido los intentos de asedio pero los jugadores puede mantener a sus ejércitos fuera de las murallas de la ciudad para retener sus puntos de asedio acumulados. Una Tregua no tiene efecto sobre la subyugación de Tribus verdes. Independientemente de cómo se juegue la Tregua el mazo se vuelve a barajar al final del turno (el volver a barajar no rompe la Tregua). El Movimiento Naval Cartagínés no se ve afectado por Supremacía Naval Romana durante una Tregua; sin embargo, el Movimiento Naval aún puede verse afectado por Tormentas en el Mar. Si tienes unidades amigas sobre Marcadores CP enemigos cuando se inicia una Tregua, tus unidades pueden permanecer allí. Los Marcadores CP enemigos bajo tus unidades no pueden ser convertidos **y las UCs encima de marcadores CP enemigos al final del turno aún sufren desgaste.**

CARTAS QUE NO ROMPEN LA TREGUA: Las contracartas (tormentas en el mar, mal tiempo, etc.) no acaban la Tregua, ni se rompe la Tregua cuando se juega un evento que no ocurre (p. ej., Aliados Auxiliares cuando no hay generales en Italia para recibir las UCs). Los eventos que mueven un ejército tampoco rompen la Tregua.

CARTAS QUE ROMPEN LA TREGUA:

CARTAS DE REFUERZO: 5 Auxiliares, 4 Reclutas, Refuerzos Africanos/Macedonios, Honderos de las Baleares, Motín Númida, Tren de Asedio, Esclavos.

CARTAS DE REVUELTA: Sicilia, Córcega/Cerdeña, Celtiberia, Numidia, Siracusa, Aliado Númida, Sophonisba, Escasez de Grano, y Capua se Alía con Cartago.

CARTAS DE DESGASTE: Ambas cartas de Tribu Hostil (si el evento se usa), Peste, Epidemia, Deserción de Mercenarios.

EVENTOS POLÍTICOS: ambas cartas de Diplomacia, Filipo V de Macedonia, “Yo vengo a...”, ambas cartas de Consejo (Cato/Hanno), y Senado Destituye al Procónsul.

SALIDAS: Salida Sorpresa, Resistencia Tribal, Flota

Enemiga Rompe el Asedio.

ESPECIAL: Mensajero Interceptado, Victoria Naval

Cartas de Refuerzo y Ciudades Amuralladas

Asediadas Todos los eventos que traen refuerzos al

mapa (Auxiliares Aliados, etc) están bajo las mismas restricciones que los refuerzos en lo que se refiere a las ciudades amuralladas asediadas.

Hannibal, Rome vs. Carthage, ©Avalon Hill

traducción y adaptación de Manuel Suffo, puesto a disposición del

Club "Vine i Acota't", Vilafranca del Penedès (Cataluña)