

Aníbal

Roma vs. Cartago

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

1. INTRODUCCIÓN

Hannibal: Rome vs Carthage es un juego para dos jugadores basado en la 2ª Guerra Púnica entre Cartago y Roma. Un jugador es los Romanos y el otro es los Cartagineses.

2. COMPONENTES DEL JUEGO

2.2 Las Piezas del Juego

UNIDADES DE COMBATE: Cada pieza de juego circular que tiene un dibujo de un Romano o un Cartaginés impreso en ella representa a un número de Unidades de Combate de esa nacionalidad igual a su valor impreso. Las piezas de Unidad de Combate de valor 1 pueden usarse para hacer “cambios” por piezas de Unidad de Combate de valor 2, 3 y 5 (y viceversa) en cualquier momento durante la partida. **El número suministrado con el juego no es intencionado (excepto el tren de asedio y los elefantes), los jugadores pueden crear más si es necesario**

GENERALES: Cada pieza de juego rectangular representa a un único General. Colocar los Generales “de pie” con las peanas de plástico.

MARCADORES DE CONTROL POLÍTICO: Las pequeñas piezas de juego circulares que tiene un símbolo Romano o Cartaginés impreso en el anverso y el reverso, se usan para recordar qué bando tiene el Control Político de un espacio. A lo largo de estas reglas, el término Marcador de Control Político se abreviará como Marcador CP. Las piezas de juego cuadradas son Ciudades Amuralladas y las piezas hexagonales son Tribus. Estos dos tipos de piezas actúan como Marcadores CP en todos los aspectos excepto que son más difíciles de convertir o retirar (ver regla 15).

3. EL TABLERO DE JUEGO

Los siguientes son términos del juego importantes y abreviaturas con los deberás familiarizarte antes de leer las reglas.

África: Todos los espacios en las cuatro Provincias de Numidia Occidental, Numidia Oriental, Cartagina y Cartago.

Ejército: Un Ejército consiste en un General y un número cualquiera de Unidades de Combate amigas apiladas con él en un espacio.

Cónsul: Un general Romano se denomina cónsul o procónsul. Los cónsules tienen mayor rango que los procónsules. Ver regla 18.

Ejército Consular: Un ejército mandado por un cónsul (18.1).

España (Hispania): Todos los espacios en las cuatro Provincias de Baética, Celtiberia, Orospeña e Idubeda.

Italia: Todos los espacios en Galia Cisalpina, Etruria, Apulia, Latium, Campania, Lucania y Samnium.

Casilla de Mantenimiento: Las casillas cuadradas en el mapa encima de la Habilidad Especial de cada General.

Número Operacional: El número entre 1 y 3 en la esquina superior izquierda de cada carta de estrategia.

Control Político (CP): Un jugador controla un espacio si tiene un Marcador CP en él. Un jugador controla una Provincia si controla la mayoría de los espacios en la Provincia. Un espacio que contenga un Marcador CP permanece bajo el control del jugador propietario incluso si un General y/o UCs enemigos también están allí.

Provincia: Un grupo de espacios localizado dentro de una línea de frontera provincial. **Hay 22 provincias en el juego (las Islas Baleares son una provincia de un espacio)**, pero sólo 18 de ellas cuentan para la victoria (ver 19.1).

ABREVIATURAS:

CB: Una abreviatura de Carta de Batalla.

UC: Una abreviatura de Unidad de Combate.

CE: Una abreviatura de Carta de Evento (ver 7.4).

CO: Una abreviatura de Carta de Operaciones (ver 7.3).

>: Mayor que

≥: Mayor o igual que

≤: Menor o igual que

4. COLOCACIÓN INICIAL DEL JUEGO

Colocar el marcador de turnos en el espacio 218 a.C. en el Registro de Turnos, y colocar las piezas de juego como se indican seguidamente.

4.1 Colocación Romana

- 8 UCs y Publius Cornelius Scipio en Roma (Latium).

- 8 UCs y Tiberius Longus in Agrigentum (Sicilia).
- Colocar los marcadores CP Romanos en cada espacio del mapa coloreado en negro. Los Marcadores CP circulares en los espacios circulares y colocar los Marcadores de Ciudad Amurallada en los espacios cuadrados que coincidan con su nombre.
- Los otros siete generales Romanos se dejan aparte –entrarán en juego más tarde como refuerzos. Colocar los ocho marcadores de General Romano circular en una taza para extraerlos al azar.

4.2 Colocación Cartaginesa

- 4 UCs y Hanno en Cartago
- 10 UCs (dos de ellas son UCs con Elefantes) y Aníbal en Saguntum. Colocar a Mago y H. Gisgo en la Casilla de Aníbal.
- 2 UCs y Asdrúbal en Novo Cartago.
- Colocar los marcadores CP Cartagineses en cada espacio del mapa coloreado en azul. Colocar los Marcadores CP circulares en los espacios circulares y los Marcadores de Ciudad Amurallada en los espacios cuadrados que coincidan con su nombre.

4.3 Colocación de Tribus

Colocar los ocho Marcadores de Tribu hexagonales en los espacios hexagonales que coincidan con su nombre de tribu.

4.4 Mazos de Evento y Batalla

Barajar el mazo de 48 Cartas de Batalla y el mazo de 64 Cartas de Estrategia y colocarlas a un lado.

5. SECUENCIA DE JUEGO

Hannibal: Rome vs Carthage se juega por turnos, cada uno de los cuales debe jugarse en el siguiente orden:

1. Fase de Refuerzos (Saltar esta fase en el Turno 1)

Los jugadores realizan la Fase de Refuerzos en el orden siguiente:

1. El jugador Cartaginés coloca sus Refuerzos en el mapa (regla 6.1).
2. Si el jugador Cartaginés tiene Generales Desplazados (regla 8.9), puede regresarlos al mapa, colocándolos con algunas UCs.
3. El jugador Romano coloca sus Refuerzos (regla 6.2).
4. El jugador Romano designa un Procónsul, retira sus viejos Cónsules, y elige al azar y coloca dos nuevos Cónsules (regla 6.4).

2. Repartir Cartas de Estrategia

Cada jugador recibe Cartas de Estrategia. El número de Cartas de Estrategia repartidas a cada jugador se indica en el Registro de Turnos.

3. La Fase de Estrategia

Los jugadores resuelven su fase “jugando” sus Cartas de Estrategia una cada vez, alternando entre ellos (es decir, un

jugador juega una carta, luego su oponente juega otra). La Fase de Estrategia finaliza cuando ambos jugadores han echado todas sus cartas.

4. Fase de Desgaste por Invierno

Ambos jugadores realizan el Desgaste por Invierno de sus UCs como se describe en la regla 20.1.

5. Fase de Retirada de Aislamiento Político

Ambos jugadores (primero el Romano seguido por el Cartaginés) retira todos sus Marcadores CP no-amurallados no-tribu que estén aislados (regla 18.4).

6. Chequeo de Victoria

Ambos jugadores calculan sus Puntos Políticos como se explica en la regla 21.1. Si un jugador tiene menos Puntos Políticos que el otro jugador, pierde un número de Marcadores CP como se explica en la regla 21.2.

7. Fin del Turno

Después de realizar el Chequeo de Victoria, comienza otro turno de juego. La partida continúa hasta que un bando consigue una Victoria por Muerte Súbita (regla 19.0) o todos los turnos ya se han jugado.

6. REFUERZOS

Ambos bandos recibe refuerzos al comienzo de cada turno (excepto en el Turno 1).

6.1 Refuerzos Cartagineses

El jugador Cartaginés recibe hasta cuatro Unidades de Combate por turno. Los refuerzos Cartagineses pueden colocarse en las siguientes localizaciones:

- Una en Cartago o con algún General en África.
- Una en Nueva Cartago o con algún General en España si la ciudad de Nueva Cartago está controlada por el Cartaginés (la ciudad de Cartago Nova contenía los talleres, muelle y técnicos que estructuraban el ejército de Aníbal).
- Una en Nueva Cartago o con algún general en España si la provincia de Bética está controlada por los cartagineses (esta provincia rica en plata financiaba la mayor parte del esfuerzo bélico cartaginés).
- Uno en algún espacio que contenga un General Cartaginés **o en Cartago o Nueva Cartago**.

GENERALES CARTAGINESES DESPLAZADOS: Si hay algún General cartaginés desplazado, todos son devueltos al juego después de que todos los refuerzos cartagineses sean colocados. Pueden ser colocados en cualquier espacio que contenga una o más UCs que no estén bajo asedio en ese momento.

6.2 Refuerzos Romanos

El jugador Romano recibe **cinco** Unidades de Combate (UCs) por turno. Puede colocar las UCs en Roma o con algún General(es) Romano. Al menos tres de las cinco UCs romanas deben ser colocadas en Italia. Las UCs pueden ser colocadas en su totalidad en un solo espacio o dividirse de cualquier forma entre Generales Romanos y Roma. Si el jugador Romano no tiene al menos un apilamiento que contenga cinco o más UCs, debe (si es

posible) colocar suficientes refuerzos en un espacio como para crear un apilamiento de cinco UCs (esto es importante para colocar Cónsules).

6.3 Restricciones a la Colocación

Los Refuerzos no pueden colocarse dentro de una Ciudad Amurallada asediada (ver 20.4 para la definición de asediado). **Un General enemigo sin UCs no evita la colocación de refuerzos y sería desplazado (10.10) si los refuerzos son colocados en ese espacio. Si Roma está asediada y todos los Generales romanos están dentro de Roma, el jugador romano no recibe ningún refuerzo excepto los que llegan con Escipión Africano. Lo mismo es cierto con el área específica de refuerzos cartagineses: si Nueva Cartago está asediada y todos los generales cartagineses en España están dentro de esa ciudad, el jugador cartaginés perdería esas dos UCs.**

6.4 Elegir Cónsules y Procónsules

Roma en 218 a.C. era una república gobernada por el Senado. Deseando evitar el peligro de reyes y dictadores, el Senado era muy cuidadoso en no dar demasiado poder a líderes militares. De este modo, durante una guerra se elegían dos Cónsules cada año para liderar el ejército o ejércitos. Al final de cada año dos nuevos Cónsules eran elegidos, pero en algunos casos a un Cónsul se le permitía permanecer con su ejército si la situación lo requería (o si lo estaba haciendo bien), en tal caso el Senado le hacía Procónsul.

PROCEDIMIENTO:

El jugador Romano, en la Fase de Refuerzos de cada turno (excepto el primero), debe seguir los procedimientos siguientes para sus Generales:

1. Designar un General Romano como Procónsul. Esto es optativo pero recomendado, el jugador romano no está obligado a designar un procónsul, pero le permite tener un general extra en juego si lo hace.
2. Retirar a los otros Generales Romanos del mapa (excepto Scipio Africanus si está en juego).
3. Extraer al azar dos Generales para que sean tus Cónsules del turno (los retirados en el paso 2 son elegibles para ser extraídos de nuevo).
4. Colocar a tus dos nuevos Cónsules en el mapa. Notar que los dos generales romano en el mapa al comienzo del juego son cónsules.

6.5 Colocación de Cónsules

Los Cónsules pueden ser colocados juntos o en apilamientos separados pero deben colocarse en un espacio que contenga al menos cinco UCs Romanas (si sólo hay uno de tales espacios, ambos cónsules deben colocarse juntos). Un Cónsul puede ser colocado con un Procónsul, en tal caso el Procónsul se vuelve un subordinado (9.2). **Los cónsules romanos pueden ser colocados dentro de una Roma asediada (UCs romanas no pueden) si no hay ningún otro espacio legal donde puedan ser colocados.**

6.6 El Procónsul

Un Procónsul permanece en el mapa con su actual Ejército. Sólo tienes permitido un Procónsul en juego en un momento dado (hasta la llegada de Escipio Africanus). Cada Fase de Refuerzos, puedes elegir mantener a tu Procónsul o retirarlo para poder

designar a uno de tus Cónsules salientes como Procónsul. Indicar qué General es tu Procónsul colocando el Marcador Procónsul en su Casilla de Mantenimiento.

6.7 Escipión Africano

Escipio Africanus llega al juego en el turno 6 (211-210 a.C.) como un segundo Procónsul. El trae consigo **cinco nuevas UCs** que se suman a las cinco UCs que el jugador romano recibe normalmente. Escipión y sus 5 UCs deben ser colocados como un grupo; no pueden separarse. **El jugador romano puede colocar el ejército de Escipión en cualquier espacio en Italia que contenga un CP propio y ninguna UC enemiga o en cualquier espacio de puerto en España que contenga un CP propio y ninguna UC enemiga. El ejército de Escipión llega después de que se hayan colocado las cinco UCs normales y antes de que se hayan elegido los dos nuevos cónsules.** Él no puede ser colocado dentro de una Ciudad Amurallada. Si no hay teles espacio en el mapa, Escipión Africano y su ejército no aparece y Escipión Africano es retirado del juego. Una vez en el mapa Escipión actúa como un procónsul permanente para el jugador Romano permitiéndole tener dos procónsules en juego.

7. LA FASE DE ESTRATEGIA

Toda la acción en el juego ocurre con el juego de Cartas de Estrategia. Cada Carta de Estrategia puede ser jugada como una Carta de Operaciones o una Carta de Evento.

7.1 Recibir Cartas de Estrategia

Cada jugador recibe un número de cartas del Mazo de Estrategia cada turno (siete cartas cada uno de los turnos 1-3, ocho cartas cada uno de los turnos 4-6 y nueve cartas cada uno de los turnos 7-9).

7.2 Dos Opciones por Cada Carta

Cada carta jugada permite al jugador usar el Número de Operación (8.2), o causar que el evento en la carta ocurra. Si no deseas hacer nada, puedes descartarla.

7.3 ¿Quién Va Primero?

Normalmente el jugador Cartaginés decide quién moverá primero, pero si el jugador Romano tiene una carta de Campaña Mayor o Menor en su mano y la juega (como una Carta de Evento o de Operaciones) como su primera jugada en la Fase de Estrategia, puede elegir ir primero. Seguir este procedimiento:

El jugador Cartaginés primero pregunta al jugador Romano si va a usar una carta de campaña para mover primero. Si no lo hace, el jugador Cartaginés declara quién moverá primero.

7.4 Finalizar la Fase de Estrategia

Los jugadores continúan alternativamente jugando Cartas de Estrategia hasta que todas las cartas en la mano de cada jugador hayan sido jugadas. En este momento la Fase de Estrategia finaliza. Es posible que un jugador haya usado todas sus Cartas de Estrategia mientras que a su oponente aún le queden varias en su mano. En tal caso, el jugador que aún tiene Cartas de Estrategia las juega una cada vez hasta que las haya jugado todas.

8. CARTAS DE ESTRATEGIA

8.1 Descripción

Cada Carta de Estrategia tiene dos elementos principales, un número entre 1 y 3 en la esquina superior izquierda (llamado Número Operacional) y un evento. El número operacional se usa para activar generales o colocar marcadores CP. El evento sólo está disponible si el número de operación no se usa. Un símbolo de un barco en la esquina superior derecha (en las COs 3's y cartas de campaña) indica que la carta puede ser usada para Movimiento Naval.

8.2 Usar el Número Operacional

El número operacional te permite hacer *una* de las siguientes cosas:

A) MOVER UN GENERAL (con o sin UCs) cuyo Factor de Estrategia sea f que el número impreso en la esquina superior izquierda de la carta.

EJEMPLO: Una Carta de Operaciones “1” sólo puede mover un General con un Factor de Estrategia de 1. Una CO “2” puede mover un General con Factor de Estrategia de 1 o 2. Una carta “3” puede mover cualquier General.

B) COLOCAR UNA CANTIDAD DE MARCADORES CP en el mapa igual al número impreso en la esquina superior izquierda de la carta. Un Marcador CP puede jugarse en cada espacio que no contenga una UC enemiga o Marcador CP.

EJEMPLO: Si juegas una CO “3”, podrías colocar tres de tus Marcadores CP.

C) RECLUTAR TROPAS: Esto está permitido sólo con una CO “3”. Jugar una CO “3” de este modo permite al jugador colocar una UC con algún General que esté localizado en un espacio controlado amigo en una provincia controlada amiga. No puedes reclutar tropas en una Ciudad Amurallada (regla 20.4).

8.3 Eventos

El Número de Operación de cada carta de estrategia tiene un código de color para reflejar quién puede usar el evento. Los eventos jugables sólo por los Romanos tienen un fondo negro, los eventos cartagineses tienen un fondo blanco. Los eventos que pueden ser jugados por cualquier jugador tienen un fondo mitad blanco mitad negro. Independientemente de los iconos mostrados, ambos jugadores pueden usar el número operacional de cualquier carta.

8.4 Contraeventos

Los eventos con su título impreso en letras blancas en un óvalo negro (como Caballería de Marharbal –CE nº5) pueden jugarse a la mitad de un movimiento o de una batalla. Jugar un Contraevento no cuenta como tu movimiento normal; aún debes jugar la siguiente Carta de Estrategia (si te queda alguna). De hecho, jugar un Contra CE habitualmente requiere que juegues dos cartas de Estrategia de una sola vez. Notar que las dos cartas de Tribu Hostil (nº7 y nº8) pueden usarse como una contraevento o se jugada en tu turno si tu ejército oponente aún está en Liguria o la Galia Transalpina.

8.5 Cartas “Retirar si se Juega”

Cuando se juega un evento que establece “RETIRAR SI SE JUEGA”, la carta es retirada del Mazo de Estrategia después de ser jugada debido a que el evento solo puede ocurrir una vez por juego. Hay una CE que puede ser jugada solo dos veces –Filipo de Macedonia. La segunda vez que se juega esta carta esencialmente cancela el efecto inicial. Una carta “RETIRAR SI SE JUEGA” *no* se retira si la Carta de Estrategia se juega como una Carta de Operaciones en lugar de una CE.

8.6 Descarte

Puedes descartar una Carta de Estrategia en vez de jugarla. En tal caso no ocurre ninguna acción y se pasa al turno de tu oponente para jugar una Carta de Estrategia. Los descartes deben jugarse bocarriba para que tu oponente la vea.

8.7 Volver a barajar

Si no hay suficientes Cartas de Estrategia en el Mazo de Estrategia para repartir una mano completa a cada jugador para el nuevo turno, se vuelve a barajar el Mazo de Estrategia completo (excluyendo las cartas que han sido permanentemente retiradas del juego) antes de repartir ninguna carta. El mazo también se vuelve a barajar cuando la carta Truco es jugada o descartada (no importa si el evento se usó o no). En tal caso, el mazo se vuelve a barajar al final del turno.

9. APILAMIENTO Y SUBORDINACIÓN

9.1 Apilar UCs

No hay límite al número de UCs que pueden apilarse en un espacio.

9.2 Apilar Generales

Puede haber más de un general en un espacio, pero sólo uno puede ser el general al mando. Todos los demás generales en el mismo espacio se consideran subordinados. Mantener al general al mando en el mapa, y colocar a los subordinados en la Casilla de Mantenimiento del general al mando. Por ejemplo, Hanno y M. Gisgo son subordinados de Aníbal al comienzo del juego. Cuando un general al mando mueve, los generales subordinados mueven gratis con él. Un subordinado en la Casilla de Mantenimiento del general al mando no afecta al mando de ninguna forma y mientras que actúe como un subordinado sus Habilidades Especiales (regla 24) no pueden usarse.

9.3 Rango

Normalmente, el jugador propietario puede decidir cual de sus generales será el general al mando y cual será el subordinado y es libre de cambiar el mando antes de activar el ejército. Sin embargo, si un general tiene mayor rango que otro, el general de mayor rango debe ser el general al mando.

- Aníbal es de mayor rango que todos los demás generales Cartagineses.
- Los Cónsules son de mayor rango que los Procónsules.

10. MOVIMIENTO

10.1 Quién Puede Mover

Los Generales pueden moverse con o sin UCs. Las Unidades de Combate (UCs) no pueden ser movidas a menos que vayan acompañadas por un General. Un General puede ser movido sólo cuando se juegue una Carta de Estrategia que lo permita. Un General y las UCs apiladas con él se llaman colectivamente un Ejército. Sólo un Ejército puede ser movido con cada carta de estrategia a menos que se juegue una carta de campaña (10.9). El mismo ejército puede ser activado con el juego de cada carta de estrategia.

8.2 Proceso De Movimiento

Puedes mover un General hasta cuatro espacios (seis espacios con una Carta de Estrategia de Marcha Forzada). Un General puede mover hasta diez Unidades de Combate. Cuando mueves un General puedes recoger y soltar UCs por el camino, mientras que nunca haya más de diez UCs moviendo con el General en un momento dado. Debes mover a un General a cualquier espacio adyacente (o sea, conectado por una línea) al espacio que el General ocupe. Debe tenerse en cuenta la siguiente secuencia cuando se mueva un ejército:

1. Elegir el general que se desee activar. Si hay dos o más generales con un ejército debes designar cual es el general al mando (bajo las restricciones de 9.3). Luego elegir hasta 10 UCs y un número cualquiera de subordinados para acompañar al general al mando.
2. Jugar una Carta de Estrategia que pueda activar al general al mando (8.2)
3. Mover el ejército. Cuando el ejército entre en cada espacio se activa una Fase de Reacción para el jugador no-activo (10.3), que se realiza antes de pasar al paso 4.
4. Si el jugador no-activo tuvo éxito con una Intercepción, el ejército activo tiene la opción de regresar un espacio hacia atrás y finalizar su movimiento (12.5).
5. Si sólo hay una UC en el espacio el ejército activo puede realizar un Arrollamiento en este momento.
6. Repetir los pasos 3 – 5 hasta que el ejército activado haya completado su movimiento.
7. El ejército puede ahora realizar una de las siguientes acciones: un intento de asedio/subyugación o una batalla. Un ejército nunca puede realizar una batalla y luego un asedio o subyugación con el juego de una única carta de estrategia. Esto también se aplica a las cartas de campaña – si un ejército realiza una batalla en un espacio, previene que otro ejército activado en esa campaña asedie o subyugue en ese espacio.

10.3 Fase de Reacción

NOTA DEL DISEÑADOR: Esta no es una nueva regla, sólo un método para organizar las reglas antiguas.

Cada espacio en el que entre un ejército puede activar una posible reacción del Jugador no-Activo. A esto se le llama la Fase de Reacción y sigue esta secuencia:

1. Si el espacio contiene una Ciudad Amurallada el jugador no-activo declara sus UCs dentro y fuera de la ciudad y las mueve arriba o abajo del Marcador de Ciudad Amurallada como sea apropiado.

2. El jugador no-activo declara todos sus Intentos de Intercepción y de Evitar Batalla. Todos deben ser declarados antes de que se lleven a cabo y el jugador no-activo está obligado a intentar aquellos que designó.

3. Si se declaró un Evitar Batalla; el jugador no-activo debe tirar dado para su éxito y, si tiene éxito, mover el ejército del espacio.

4. Si se declaró alguna Intercepción, el jugador no-activo debe realizarla ahora (en el orden que desee). Un ejército que intercepta en un espacio no puede penetrar en una Ciudad Amurallada puesto que las UCs no-en-fase sólo pueden entrar Ciudades Amuralladas en el paso 1 anterior. Esto completa la Fase de Reacción.

10.5 Espacios Ocupados por el Enemigo

Cuando mueves un ejército a un espacio que contenga una o más UCs enemigas, y esas UCs enemigas no Evitan Batalla, o no pueden o lo fallan (regla 13), tu ejército debe detenerse, finalizar su movimiento y atacar a la fuerza enemiga (excepción: 10.5). Un general sin un ejército no puede mover a un espacio que contenga un ejército enemigo ni detenerse en un espacio que contenga un general enemigo sin un ejército (puede atravesar el espacio).

10.5 Arrollamientos

Si tu ejército tiene al menos 5 UCs y lo metes en un espacio que contenga una sólo UC enemiga sin un General, la UC es eliminada automáticamente sin bajas para tí. No tienes que usar CB. Tu ejército puede continuar su movimiento sin perder su ímpetu. No hay restricciones al número de veces que tu ejército puede hacer eso en un único turno – está sólo limitado por la habilidad de movimiento del General. Dos UCs no pueden ser arrolladas por 10 UCs.

10.6 Pasos De Montañas Y Estrechos

Los movimientos a través de los pasos de montaña (Alpes y no-Alpes) y a través de Estrechos cuesta dos en vez de uno de la capacidad de movimiento de tu General.

DESGASTE POR PASOS DE MONTAÑA: Cada vez que un ejército cruza un paso de montaña debe tirar el dado por desgaste (20.1) inmediatamente después de cruzar el paso. Si el paso de montaña no fue los Alpes modifica la tirada del dado en -2. No hay modificador por cruzar los Alpes.

ESTRECHOS: Los movimientos a través del estrecho de Messana está permitido sólo si controlas Rhegium y Messana. Notar que ambos jugadores podrían usar movimiento naval entre esos puertos. El movimiento a través del estrecho de Sardinia está permitido independientemente del control.

OTROS EFECTOS: La Intercepción (12), Evitar Batalla (13), Abandonar (14.11) y Retiradas (15) están prohibidas a través de pasos de montañas (ambos tipos) o estrechos.

10.7 Ciudades Amuralladas y Movimiento

Los jugadores deberían considerar una Ciudad Amurallada como un espacio dentro de un espacio. Los Generales y UCs

pueden estar dentro o fuera de la ciudad. El número de UCs que pueden permanecer dentro de una ciudad está limitado; Roma y Cartago puede contener 5 UCs, y todas las demás ciudades amuralladas pueden contener dos UCs. Para indicar las UCs dentro de una Ciudad Amurallada, colocarlas debajo del Marcador de Ciudad Amurallada. Las que están encima del marcador se consideran fuera de la ciudad. Los Generales dentro de una ciudad pueden ser colocados al lado del Marcador de Ciudad Amurallada. Las UCs que permanezcan fuera de la ciudad detienen el movimiento enemigo; las UCs dentro de la ciudad no. Puedes mover tus UCs y generales desde dentro de una Ciudad Amurallada afuera de una Ciudad Amurallada (y viceversa) en las siguientes situaciones:

JUGADOR ACTIVO: Con el movimiento normal (el juego de una Carta de Estrategia) en tu turno de jugador. El movimiento al interior de una ciudad habitualmente es la última acción de un ejército que mueve (10.2)

JUGADOR NO-ACTIVO: Si un ejército enemigo entra en un espacio de Ciudad Amurallada asediada y el jugador no-activo tiene UCs o generales allí, puede declarar las UCs y/o generales dentro o fuera. Su decisión puede cambiar cada vez que una fuerza enemiga entre en el espacio.

10.8 Combinar Ejércitos

Un general activado puede coger a otro general (con o sin UCs) y seguir moviendo. El general que ha sido cogido debe convertirse en un subordinado para ese movimiento. Un general que supere en rango al general activado no puede ser cogido. Si un general acaba su movimiento en un espacio que contenga otro general y el nuevo general supera en rango al general activado, este se convierte en un subordinado. Si un general finaliza su movimiento en un espacio que contenga otro general de igual rango, el general activado se convierte en el general al mando y el otro general se convierte en un subordinado.

10.9 Dividir Ejércitos

Un ejército puede soltar generales subordinados (con o sin UCs) en cualquier momento. Un subordinado en la Casilla de Mantenimiento del general al mando puede ser activado y salir con tantas UCs del ejército del general al mando como el jugador que lo controle desee (excepción 18.1). Devolver el subordinado al mapa y usar el espacio ocupado por el general al mando como su espacio de partida. El subordinado se convierte en el general al mando de su nuevo ejército y puede coger otros subordinados que no le superen en rango. Un subordinado que se destaque y mueva cuenta como mover un general (es decir, activar a un subordinado no permite mover al general al mando).

10.10 Generales Desplazados

Un general se convierte en desplazado si un ejército enemigo entra en el espacio del general y el general no está acompañado por UCs propias. Un general también se convierte en desplazado si todas las UCs que acompañan al general son eliminadas debido a las bajas en la Tabla de Retirada, bajas en Retirada o la Tabla Naval. Un general no es desplazado si todas sus UCs bajo su mando son retiradas debido a la Tabla de Desgaste, el evento Tormenta en el Mar (nº60) o la tirada de Bajas en Batalla.

Si Escipión Africano es desplazado, es eliminado.

Si Aníbal es desplazado es eliminado y el jugador Cartaginés debe retirar 5 marcadores CP de cualquier espacio en el mapa. Esto se suma a cualquier pérdida de CPs resultante de la batalla que dio lugar a la muerte de Aníbal.

Un general desplazado es retirado del mapa y no vuelve al juego hasta la siguiente Fase de Refuerzos (ver 5).

10.11 Limitaciones a las Cartas de Campaña

Cuando se juega una carta de campaña cada general debe completar todo el movimiento y batallas antes de que otro general pueda ser activado. Una UC o subordinado movido por un General durante una Campaña puede ser movida por otro General durante la misma Campaña mientras que ninguna UC ni general mueva mueva más de cuatro espacios (excepción: Nero). Una vez que un ejército participe en una batalla, asedio, subyugación, o se retire un espacio para evitar ser interceptado (regla 12), o falla su tirada de Persecución (regla 13.2); todas las UCs y generales en el ejército se consideran que han gastado toda su capacidad de movimiento y no pueden ser movidos por otro general en esa campaña.

ASEDIO Y SUBYUGACIÓN: Una carta de campaña no puede usarse para realizar más de un asedio o subyugación contra la misma ciudad amurallada o tribu, pero podría usarse para atacar a los defensores del espacio y luego usarse de nuevo para realizar un asedio o subyugación contra el lugar, siempre que sea un general diferente el que realice cada acción.

10.12 Nero

Nero tiene la habilidad especial de mover 6 espacios en las campañas. Las UCs y subordinados que acompañan a Nero pueden mover seis espacios siempre que su movimiento completo sea con él (o sea, no pueden moverse cuatro espacios con un general y luego dos más con Nero).

11. MOVIMIENTO NAVAL

11.1 Procedimiento

Un General (con o sin UCs) puede mover desde un espacio Puerto a cualquier otro espacio Puerto usando Movimiento Naval. El Movimiento Naval es posible cuando se juega una CO 3 o una CE de Campaña (un icono de barco aparece en la esquina superior derecha de tales cartas para recordarlo). El coste de Movimiento para usar Movimiento Naval es igual a tres espacios.

EJEMPLO: Puedes mover un espacio a un puerto y luego usar Movimiento Naval; o puedes comenzar en un puerto, usar Movimiento Naval y luego mover un espacio en tierra.

11.2 Puertos Controlados por el Enemigo

No es necesario el control de un puerto para embarcar o desembarcar. El Movimiento Naval está permitido para entrar y salir de cualquier espacio Puerto incluyendo a un Puerto que contenga CPs o UCs enemigas

11.3 Movimiento Naval y Ciudades Amuralladas

El Movimiento Naval directamente a una Ciudad Amurallada (al contrario del simple desembarco fuera de la ciudad) está permitido si la ciudad amurallada esta controlada y no asediada en ese momento (ver 20.4 para definición de

“asediada”). El Movimiento Naval está prohibido dentro y fuera de las Ciudades Amuralladas asediadas. Notar que esto no proviene el Movimiento Naval dentro y fuera de un espacio que contenga una ciudad amurallada asediada (en este caso las tropas se consideran que embarcan o desembarcan fuera de los muros de la ciudad).

11.4 Límite al Movimiento por Mar

Una Campaña Mayor o Menor permite a un Ejército de hasta 10 UCs usar Movimiento Naval (sólo uno de los dos o tres Ejércitos que pueden mover con una carta de campaña puede usar Movimiento Naval). Una CO “3” permite a un Ejército de hasta cinco UCs usar Movimiento por Mar.

11.5 Supremacía Naval Romana

El jugador Romano disfruta de supremacía naval, así que cualquier Movimiento Naval Cartaginés corre el riesgo de ser hundido. Cada vez que los Cartagineses mueven por Mar, el jugador Romano tira el dado en la Tabla de Combate Naval. Si después de aplicar los modificadores de la tirada apropiados, la fuerza es “Hundida”, las UCs son eliminadas y el General es Desplazado (10.10). Si la fuerza debe “Retornar”, regresa al puerto de Embarque y el su movimiento se pierde. Las UCs perdidas en el mar no cuentan para las Consecuencias Políticas (regla 15.5).

11.6 Modificadores de la Tabla de Combate Naval

El jugador Romano modifica sus tirada de dado en la Tabla de Combate Naval apropiadamente:

+/-: ambos modificadores* del puerto (ver mapa)

-1: si un general está moviendo sin UCs o si el ejército que usa Movimiento por Mar sólo contiene una UC. Notar que la tabla impresa en el mapa implica que una UC puede moverse por sí misma – es un error; una UC sólo puede moverse con un general.

+1: si el puerto contiene un Marcador CP Romano*

-1: si Cartago controla Siracusa

-1: si Macedonia está aliada con Cartago (CE nº9)

-1: si la Victoria Naval Cartaginesa (CE nº29) está en efecto.

*Estos modificadores se aplican al puerto de salida del Ejército y al puerto de desembarco y son acumulativos.

EJEMPLO: Tu oponente Cartaginés envía un Ejército desde Cartago (modificador de puerto: -2) a Nueva Cartago (modificador de puerto: -2); el modificador acumulado es -4.

EJEMPLO: Él envía un Ejército con sólo una UC (-1) desde Nueva Cartago (-2) a Rhegium (+1). Rhegium contiene un CP Romano dándote otro modificador de +1. El modificador neto es $(-1) + (-2) + (+1) + (+1) = -1$.

12. INTERCEPCIÓN

La Intercepción es un tipo especial de movimiento que permite a un Ejército avanzar un espacio durante el movimiento de un General opuesto e interrumpir el movimiento de un Ejército enemigo. La Intercepción fuerza al Ejército que mueve a entablar una Batalla (regla 14) o retroceder un espacio (12.5).

9.1 ¿Cuándo Puede Ocurrir una Intercepción?

Cualquier ejército controlado por el jugador no-activo pueden intentar intercepción. Una intercepción puede ocurrir en cuanto un Ejército o general enemigo entra (o desembarca) en un espacio que esté *adyacente* al Ejército y el espacio no contiene UCs enemigas que no mueven. Un Ejército puede intentar Interceptar cada vez que la condiciones anteriores se cumplan, por ejemplo si un ejército enemigo intentó mover rodeando a tu ejército podrías intentar interceptarlo en cada espacio adyacente que no contenga una UC enemiga.

12.3 Restricciones a la Intercepción

- No puedes interceptar en un espacio que contenga una o más UCs enemigas que no muevan.
- No puedes Interceptar a través de un Paso de Montaña o Estrecho.
- Las Intercepciones solo pueden ocurrir contra el movimiento. No puedes Interceptar un intento de Evitar Batalla (13.1), un Abandonar (14.12), o una Retirada (15), ni puedes Interceptar una Intercepción.

12.4 Tirada de Intento de Intercepción

Para interceptar, tirar el dado. **Modificar la tirada del dado en +1 si el espacio donde tu Ejército está interceptando contiene un Marcador CP enemigo y sin UCs amigas.** Si la tirada modificada es \leq el Factor de Batalla de tu General, el intento de Intercepción tiene éxito. Si tu intento de intercepción tiene éxito, debes mover al general y todas las UCs que declaraste que participaban en la intercepción al espacio. En una batalla causada por una intercepción con éxito, el jugador que intercepta recibe **una Carta de Batalla extra** para simular el efecto de la sorpresa. Una es el máximo beneficio, incluso si interceptaron dos o más ejércitos.

12.5 Retirada de Un Espacio

Un ejército interceptado nunca está obligado a dar batalla; puede retirarse al último espacio que ocupaba y finalizar su movimiento. Si un ejército tiene que retirarse a través de un paso de montaña, debe tirar para desgaste de nuevo. Si un ejército tiene que retirarse desde un movimiento por mar, retorna al puerto de embarque. Si fuera un movimiento por mar Cartaginés, el jugador Cartaginés deberá tirar de nuevo en la tabla de combate naval. Si el resultado es un Retorno el jugador Cartaginés no puede retirarse y debe desembarcar en el espacio puerto. Si un ejército se retira a un espacio de Ciudad Amurallada o Tribu aún puede realizar un asedio o subyugación de ese lugar.

12.6 Intercepciones Múltiples

Puedes realizar más de un intento de Intercepción en el mismo espacio si tienes más de un Ejército adyacente al espacio al que tu oponente va a entrar. En este caso, debes declarar todos los intentos de Intercepción antes de que se resuelvan, y tu oponente puede esperar hasta que todos estén resueltos antes de decidir entre dar batalla o retirarse. Si ambas/todas las intercepciones tienen éxito, el ejército se reúne en el espacio bajo el mando de un general y la fuerza combinada se enfrenta al ejército que mueve.

12.7 Subordinados e Intercepción

Puedes destacar una parte de tu Ejército (con un subordinado o el jefe) para un Intercepción. Debes predesignar qué general y cuantas UCs harán el intento. No importa cuantos subordinados tenga un Ejército, cada Ejército sólo puede hacer un intento de Intercepción por cada espacio entrado por un Ejército enemigo (es decir, no puedes hacer dos o más intentos de intercepción desde el mismo espacio con la esperanza de que al menos uno resultará). **Si un subordinado intercepta, el general al mando debe ser dejado atrás con al menos una UC (notar que los cónsules no pueden ser voluntariamente dejado con menos de 5 UCs [regla 18.1]).**

12.8 Intercepciones y Ciudades Amuralladas

Un ejército dentro de una Ciudad Amurallada puede interceptar a un ejército en un espacio adyacente si no hay UCs enemigas fuera de la Ciudad Amurallada. Inversamente, si tu interceptar a un ejército que entra en un espacio de Ciudad Amurallada con movimiento terrestre, la batalla ocurre antes de que el ejército pueda entrar en la ciudad amurallada. **Si el ejército entró en el espacio de Ciudad Amurallada con movimiento naval, el ejército interceptado tiene cuatro opciones: aceptar la batalla, retirarse a la ciudad amurallada (si la ciudad puede contener el ejército), retornar al puerto de embarque, o dividir el ejército entre las dos últimas opciones. Un ejército que se retira de un espacio nunca puede dejar UCs detrás fuera de la ciudad amurallada.**

12.9 Intercepciones y Arrollamientos

Los arrollamientos ocurren después de las intercepciones, así un ejército que intercepta puede prevenir un arrollamiento.

12.10 Intercepciones Falladas y Evitar Batalla

Si un ejército falla un intento de intercepción tiene prohibido intentar un evitar batalla contra ese mismo ejército durante el juego de la carta actual. El ejército que fallo la intercepción aún puede intentar otras intercepciones sin restricciones, e incluso puede intentar evitar batalla contra otros ejércitos si la carta jugada en curso es una campaña.

13. EVITAR BATALLAS Y PERSECUCIÓN

Si un Ejército enemigo entra en un espacio que contenga uno de tus Ejércitos, puedes intentar mover a tu Ejército alejándolo para evitar la Batalla. Si tu Ejército no tiene éxito en alejarse, el Ejército enemigo puede intentar seguir moviendo.

13.1 Evitar Batalla

Esta opción sólo está disponible para el jugador no-activo. Si un Ejército enemigo entra en un espacio que contenga uno de tus Ejércitos, puedes intentar Evitar Batalla. Para determinar si esto es posible, tirar el dado. Si la tirada del dado es \leq el Factor de Batalla de tu General, el Evitar Batalla tiene éxito. Un Evitar Batalla con éxito te permite mover a tu ejército o General fuera del espacio a un espacio adyacente (ver restricciones más adelante). Si la tirada del dado fue $>$ que el Factor de Batalla del General, el Ejército/Generales permanece en el espacio y se resuelve una Batalla. Si tu Ejército falla una tirada de Evitar Batalla, recibes **una Carta de Batalla menos** para simular la falta de preparación.

13.2 Restricciones en Evitar Batalla

- No más de 10 UCs pueden evitar batalla. Un ejército que contenga más de 10 UCs debe dejar detrás todas las UCs en exceso de 10.
- Las UCs y generales que fallaron un intento de intercepción no pueden intentar evitar batalla contra el mismo ejército en la ronda en curso (12.10).
- Un ejército o general que evita batalla puede dejar UCs y/o generales detrás (siempre que no se viole 18.1).
- No pueden cruzar un Paso de Montaña o Estrecho.
- No pueden entrar en un espacio que contenga un Marcador CP enemigo.
- No pueden entrar en el espacio desde el que avanza el Ejército enemigo

13.3 Subordinados y Evitar Batalla

Puedes evitar batalla con un subordinado. En tal caso el general al mando debe ser dejado atrás con al menos una UC (o 5 UCs si se deja atrás a un cónsul [ver 18.1]). Sólo se permite un intento de evitar batalla por Fase de Reacción, así que los generales no pueden dividirse y evitar batalla en espacios diferentes, ni puedes evitar batalla con un general después de fallar con otro.

13.4 Persecución

Si tu oponente tiene éxito en Evitar Batalla, puedes intentar perseguir o mover en otra dirección. Para determinar si esto es posible, tirar el dado. Si la tirada es \leq el Factor de Batalla de tu General, tu Ejército puede continuar moviendo. Si tu General ya ha movido el límite de cuatro espacios (o seis espacios si está moviendo con una carta de Marcha Forzada), o la tirada del dado es $>$ su Factor de Batalla, tu Ejército debe detenerse en su espacio actual. Si tu Ejército persigue en el espacio al que tu oponente movió para Evitar Batalla, tu oponente puede intentar Evitar Batalla de nuevo, y puedes intentar Perseguir otra vez. Esto puede continuar hasta que tu oponente falle su tirada de Evitar Batalla o tu General ha movido hasta su límite.

EJEMPLO: Suponer que Gisgo consiguió un Evitar Batalla en nuestro último ejemplo (que requería una tirada de 1) y movió al espacio de Aníbal. En ese momento se convierte en un Subordinado, es colocado en la Casilla de Aníbal, y Aníbal toma el mando de sus UCs. Si el jugador Romano desea continuar moviendo a Fabius, debe obtener entre 1-3 (\leq su Factor de Batalla). Si la tirada tiene éxito, Fabius podría continuar moviendo en cualquier dirección; si Fabius no tiene éxito debe terminar su movimiento.

13.5 Ciudades Amuralladas y Evitar Batalla

Un ejército localizado en un espacio de Ciudad Amurallada pero actualmente fuera de la ciudad tiene dos opciones. El jugador que lo controla puede declarar al ejército dentro de la ciudad cuando el ejército enemigo aparezca o puede declarar al ejército fuera de la ciudad e intentar un evitar batalla. El primer caso no entorpecería el movimiento del ejército enemigo, pero el segundo caso podría hacerlo (si el evitar batalla tiene éxito y la persecución no).

13.6 Asedios/Subyugación y Persecución

Un ejército que falla su tirada de persecución pero finaliza su movimiento en un espacio de Ciudad Amurallada o Tribu aún puede realizar un asedio o subyugación contra el lugar.

14. BATALLAS

Las Batallas se inician cuando el jugador que mueve meta un Ejército en un espacio que contenga UCs enemigas y esas UCs enemigas no Eviten Batalla, o no puedan o lo fallen. Una Batalla fuerza a que el Ejército que mueve detenga y finalice su movimiento. Las Batallas se resuelven usando Cartas de Batalla. Después de que la Batalla haya terminado, todas las CBs son barajadas de nuevo en el Mazo de Cartas de Batalla.

14.1 Cartas de Batalla (CB)

Cada jugador coge un número de CBs como se describe seguidamente:

- Un número de CBs igual al Factor de Batalla del General (si hay un General presente).
- Una CB por cada UC que esté presente en la Batalla.
- Una CB por una Intercepción con éxito (12.4).
- Una CB menos para el Ejército que defiende si intentó sin éxito un Evitar Batalla (13.1).
- Un número variable de CBs por Aliados (14.2).
- El jugador Romano recibe dos CBs por batalla en Latium (14.3).
- Una CB si el espacio de Batalla contiene una Tribu amiga (11.2).

LÍMITE DE 20 CARTAS: Independientemente de otros factores, el número máximo de cartas CB en la mano de un jugador (antes de considerar alguna posible reducción por una carga de elefantes) es 20 cartas. Las CBs adicionales más allá de 20 se pierden.

14.2 Aliados

Los jugadores reciben CBs adicionales por tener aliados. Un jugador gana aliados teniendo el Control Político de provincias (determinado en el momento de la batalla). Cada provincia equivale a una CB **excepto Numidia Oriental y Occidental que equivale a dos**. La mayoría de los Aliados no se aventuran más allá de su provincia, y de hecho, sus bonos CB sólo son aplicables dentro de la provincia. Sin embargo, los aliados en África, España e Italia (ver glosario) están disponibles en cualquier provincia dentro de su país (estos países tienen un código de color en el mapa).

PROVINCIAS INSULARES: Los aliados en islas (Islas Baleares, Sicilia, Siracusa, Córcega/Cerdeña) sólo están disponibles para batallas en esas islas. Córcega y Cerdeña se consideran islas para esta regla.

EJEMPLO 1: Cartago controla tres provincias en España mientras que Roma controla una. No importa dónde tenga la batalla en España, el jugador Cartaginés recibirá tres CBs mientras que el jugador Romano recibirá una.

EJEMPLO 2: La batalla es en África. Cartago controla Cartago y Cartaginia, mientras que Roma controla Numidia Occidental. En este caso, ambos jugadores reciben dos CBs por aliados.

EJEMPLO 3: La batalla es en Sicilia, que está fuera de Italia. Quien controle Sicilia recibirá una CB por aliados, quien controle Siracusa recibirá una CB. Ningún otro aliado es posible.

14.3 Restricciones a los Aliados

- **GENERALES:** Sólo puedes recibir cartas de bonos por aliados si tienes un General en la Batalla. Si múltiples batallas ocurren en la misma provincia o país durante el juego de una carta de Campaña, todas las batallas recibirán los bonos por aliados mientras que tengan Generales presentes.
- **ALIADOS ITALIANOS:** El jugador Romano nunca puede recibir más de dos CBs por aliados en Italia y no puede contar la provincia de Latium para aliados. Esto refleja que estas provincias ya están suministrando las Legiones Romanas con reclutas y eso ya está reflejado en el diseño. El jugador Cartaginés aún puede recibir hasta seis cartas por Aliados en Italia (Campania, Lucania, Apulia, Samnium, Etruria y Galia Cisalpina).

EJEMPLO: La batalla es en Cannae, en Italia. El jugador Cartaginés controla Galia Cisalpina y Lucania. El jugador Romano controla Campania, Samnium y Etruria. Ningún bando controla Apulia. El jugador Cartaginés recibe dos CBs extra por Aliados, mientras que el jugador Romano recibe tres.

NOTA: La Lista de Bonos/Penalizaciones de Cartas de Batallas en el mapa establece que Roma no puede usar Aliados en Italia – eso es incorrecto.

14.4 Milicia

Roma recibe dos CBs extra por cualquier batalla que ocurra en Latium (esto es en adición a las CBs por Aliados Italianos). Esta milicia está disponible incluso si no hay General presente en Roma.

14.5 Secuencia de Resolución de la Batalla

El jugador cuyo Ejército en movimiento inició la Batalla es el Atacante y el otro jugador es el Defensor. Cada Batalla se realiza por separado, así la identidad del Atacante y el Defensor puede cambiar de Batalla a Batalla (y más aún, de Ronda a Ronda durante una Batalla). Preparar la batalla usando esta secuencia:

1. Tirada de cambio de Mando (regla 17.2)
2. El Atacante declara las cartas de estrategia relacionadas con la batalla.
3. El Defensor declara las cartas de estrategia relacionadas con la batalla.
4. Declaración de carga de Elefantes (regla 16) y tirada de carga, a menos que se juegue inmediatamente Estampida de Elefantes (nº42) antes de tirar el dado.
5. Repartir CBs, desplegar las cartas reveladas por espía y comenzar una batalla.

14.6 Ronda de Batalla

Una Batalla se desarrolla en Rondas de Batalla. En cada Ronda de Batalla, primero el Atacante juega una CB y luego el Defensor debe jugar una CB que “coincida” (ver 11.5) con la CB de atacante. Si el Defensor es incapaz o no quiere coincidir con la CB del Atacante, pierde la Batalla. Si la CB del Defensor *sí* coincide con la CB del Atacante, debe jugarse otra Ronda. Los jugadores continúan jugando Rondas de Batalla hasta que uno gane.

14.7 Coincidir con las Cartas de Batalla del Atacante

El Defensor coincide con la Carta de Batalla del Atacante jugando una del mismo tipo exactamente. Así una carta de “Ataque Frontal” coincide con otra carta de “Ataque Frontal”, una carta de “Tanteo” coincide con una carta de “Tanteo”, y así sucesivamente.

CONSEJO PARA BATALLAS: Si eres el atacante, normalmente la mejor carta a jugar es el tipo que sea predominante en tu mano. Con sólo 48 cartas en el Mazo de Cartas de Batalla, si tienes muchas de un tipo, tu oponente es probable que sólo tenga unas pocas. Examina la Carta al final de este cuaderno de reglas para el número y tipo de cartas en el Mazo de Cartas de Batalla.

14.8 Contraataques

Después de cada Ronda de Batalla, el Defensor puede intentar Contraatacar. Si tiene éxito, se vuelve el Atacante en la siguiente Ronda de Batalla, y el anterior Atacante se vuelve el Defensor. Para intentar un Contraataque, el Defensor tira el dado. Si la tirada es 1 el Factor de Batalla de su General, ha conseguido la iniciativa y se vuelve el Atacante. Si la tirada es > que el Factor de Batalla de su General, falla y continúa como Defensor en la siguiente Ronda de Batalla.

EXCEPCIÓN DE DOBLE ENVOLVIMIENTO: Si el Atacante juega una CB de Doble Envolvimiento y el Defensor coincide con ella, el Defensor puede ganar automáticamente (no es obligatorio) la iniciativa y se vuelve el Atacante (*la táctica del Doble Envolvimiento era una táctica difícil y peligrosa de intentar*). Notar que esta sería la única forma para que una fuerza sin general se convirtiera en la atacante.

14.9 Cartas de Reserva

Hay cuatro Cartas de Reserva en el Mazo de Batalla. Estas cartas son “cartas comodines” que pueden usarse como cualquiera de los otros cinco tipos de cartas (Asalto Frontal, Flanco Izquierdo, Flanco Derecho, Tanteo o Doble Envolvimiento). Las Cartas de Reserva pueden ser usadas por el Atacante o por el Defensor (para coincidir con una carta). Cuando el Atacante juega una Carta de Reserva, debe establecer a qué tipo de carta está representando y ésta toma todas las características de esa carta (es decir, una carta de Reserva usada como un Doble Envolvimiento dará lugar a la pérdida automática de iniciativa si es coincidente).

14.10 Cómo Ganar una Batalla

- El Atacante gana si el Defensor no puede o no desea coincidir su CB.
- El Defensor gana si el Atacante no le quedan CBs al comienzo de una Ronda de Batalla (incluso si el Defensor tampoco le quedan CBs).

14.11 Bajas en Batalla

Después de que se haya determinado el vencedor, los jugadores usan una tirada del dado en la Tabla de Desgaste para determinar el número de UCs que deben ser retiradas por *ambos* bandos por Bajas en la Batalla. El número de Rondas que hayan ocurrido en la batalla determina la columna a usar en la tabla. La última ronda de la Batalla (en la que el defensor no hubiera podido coincidir con el atacante) se cuenta como una

ronda completa. Los jugadores cruzan la columna con una tirada del dado para determinar el número de UCs eliminadas.

EJEMPLO: La batalla duró cuatro rondas y se ha obtenido un “5” por Bajas en Batalla. El resultado es que ambos jugadores pierden una UC.

CALCULAR RONDAS: Los intentos de abandono fallados no cuentan como una ronda. Se recomienda que los jugadores conserven las cartas de batallas que hayan jugado en pilas separadas para así poder determinar más fácilmente el número de rondas.

14.12 La Tabla de Retirada

Además de las Bajas en Batalla, el perdedor de la batalla pierde un número de UCs tal y como se indica en la Tabla de Retirada. Después de cada Batalla, el perdedor debe tirar el dado y consultar la Tabla de Retirada. Se usa la columna de la izquierda si el Ejército del perdedor *comienza* la batalla con 4 o menos UCs. Se usa la columna de la derecha de la Tabla de Retirada si el Ejército del perdedor comienza la batalla con > 4 UCs. Las bajas deben tomarse en UCs; no pueden ser absorbidas por Aliados o Milicia. La tirada del dado se modifica en +2 si la batalla fue ganada por un Doble Envolvimiento o por -2 si se ganó con un Tanteo.

ELEFANTES: Si hay UCs de elefantes en el ejército derrotado la primera UC retirada debe ser una UC de elefantes. Todas las demás bajas pueden ser de UCs no de elefantes. Notar que un jugador podría perder dos UCs de elefantes en una batalla si el pierde la primera con una tirada de 6 en el Desgaste por Batalla y luego pierde la segunda en la tabla de retirada.

ACABAR CON TODAS LAS CARTAS: No hay modificador de la tirada de dado en la tabla de retirada cuando el atacante pierde por haberse quedado sin cartas. Simplemente usa el valor obtenido de la tirada de dado en la tabla de retirada.

15. RETIRADAS

Después de que se hayan retirado las bajas por batalla y las pérdidas en la tabla de retirada, el perdedor de una batalla debe retirar su Fuerza y sufre las consecuencias políticas de la derrota.

15.1 Proceso de Retirada

El perdedor de la Batalla debe retirar su fuerza a un espacio que contenga este controlada (que contenga un marcador CP propio) y limpio de UCs enemigas o a un espacio que contenga más UCs amigas que la fuerza en retirada. Si tienes más de un espacio al que puedas retirar tus unidades, debes ir a la más próxima (si hay dos o más equidistantes, el jugador en retirada puede elegir). No puedes dejar atrás UCs o Generales cuando te retiras, y las UCs amigas encontradas en el camino de retirada (si no superan en número a las UCs que se Retiran) son absorbidas en la retirada y deben acompañar a la fuerza en retirada. **El límite de movimiento de 10 UCs no se aplica durante las retiradas; una fuerza de cualquier tamaño (mandadas por un general o no) derrotada en batalla debe retirarse.**

RUTAS DE RETIRADA QUE CAUSAN PÉRDIDA DE UCs: Un jugador puede, a su elección, elegir una ruta de retirada o destino que no sea el más próximo si causará la menor pérdida de UCs (ver 15.3) que la ruta más corta y no viola la regla 15.2.

15.2 Restricciones a las Retiradas

- Un Ejército no puede Retirarse a través de un Paso de Montaña (de cualquier tipo) ni estrecho.
- La longitud de la retirada no puede ser más de cuatro espacios.
- Las UCs que pierden una Batalla no pueden ser retiradas por Mar. Si el Ejército que pierde desembarcó en el espacio de Batalla en Puerto esa ronda usando Movimiento Naval, es eliminado. **Excepción:** Si el espacio de batalla contiene una Ciudad Amurallada amiga al ejército en retirada, se supone que el ejército desembarcó en la ciudad y salió de ella. Por tanto el ejército puede retirarse a la Ciudad Amurallada. Las UCs que no quepan dentro de la Ciudad Amurallada son eliminadas.
- Si el atacante original se retira, siempre debe retirarse primero al espacio desde el que entró a la batalla. Si el defensor original se retira, tiene prohibido de entrar en el espacio desde el que el atacante entró en la batalla durante la longitud completa de su retirada.
- La fuerza en retirada nunca puede volver a entrar en el espacio de batalla durante su retirada.

15.3 Penalizaciones a las Retiradas

- Una fuerza que se retira (ejército o UCs) debe perder una UC adicional por cada espacio que entre que contenga un Marcador CP enemigo.
- Una fuerza retirada a un espacio que contenga UCs enemigas perderá una UC adicional por cada UC enemiga en el espacio. Una fuerza que se retira no puede permanecer en un espacio con UCs enemigas. Los generales enemigos sin UCs no tienen efecto sobre las retiradas y no pueden bloquear rutar.
- Una fuerza que no puede Retirarse, no tiene lugar al que Retirarse o debe retirarse más de cuatro espacios es eliminada.

15.4 Retiradas a Ciudades Amuralladas

Una fuerza que se retira nunca tiene permitido retirarse a una ciudad amurallada asediada excepto la fuerza (si hay) que salió de la ciudad (20.7). Una fuerza que se retira puede retirarse a una ciudad no-asediada si la batalla ocurrió en el espacio de Ciudad Amurallada. Si hay más UCs en la fuerza en retirada de los que la ciudad pueda contener, la fuerza en retirada puede dividirse en dos fuerzas; una al interior de la ciudad y la otra retirarse a un espacio de retirada legal. El general al mando y los subordinados pueden acompañar a cualquiera de las fuerzas o repartirse de cualquier modo (tener cuidado para no violar la regla 18.1). Esta es la única manera en la que una fuerza en retirada puede dividirse.

15.5 Consecuencias Políticas

El perdedor debe retirar ahora una cantidad de sus propios Marcadores CP no-Tribu no-Amurallados del mapa igual a la mitad (fracciones redondeadas por defecto) el número de UC que perdió en la batalla (esto incluye las Bajas en Batalla, las bajas en la Tabla de Retirada, y las UCs perdidas en la Retirada). Los CPs pueden ser de cualquier lugar del mapa que desee.

EJEMPLO: Si el perdedor de la batalla perdió tres UCs tendría que quitar un CP. Si perdió sólo una UC no estaría obligado a perder ningún CP. *El perdedor no debería coger Marcadores CP en las áreas menos críticas. Probablemente estas serían*

las áreas que están recibiendo menos atención y riquezas del país que lo controla y serían las primeras en rebelarse.

15.6 Pedir la Paz

Si, como resultado de la batalla, el perdedor es incapaz de retirar suficientes marcadores CP para satisfacer las Consecuencias Políticas de derrota, el jugador deben pedir la paz instantáneamente, perdiendo por tanto el juego (ver regla 22).

16. ABANDONOS

16.1 En General

Abandonar es una manera de salir de una batalla para el actual Atacante (no necesariamente el Atacante original). Para Abandonar, el Atacante debe perder su posibilidad de jugar una Carta de Batalla. Para determinar si tiene éxito en Abandonar, el Atacante debe tirar el dado. Si la tirada es \leq el Factor de Batalla de su General, el Abandono tendrá Éxito si el Defensor no puede (o decide no hacerlo) cancelar el Abandono. El Defensor puede cancelar el Abandono con una tirada \leq el Factor de Batalla de su General. Si el intento de Abandonar del Atacante no tiene éxito, o si el Defensor canceló el Abandono, el defensor **PUEDE** ganar inmediatamente la iniciativa y convertirse en el Atacante y la Batalla continúa. No hay límite al número de veces que puedes intentar Abandonar en una sola Batalla.

16.2 Un Abandono con Éxito

Un abandono con éxito acaba la batalla y fuerza al jugador que abandona a mover a un espacio adyacente (excepción: las unidades que hicieron una salida de una ciudad amurallada asediada puede abandonar volviendo a ella). Las Bajas en Batalla se resuelven como es habitual, pero la Tabla de Retirada no se utiliza.

16.3 Restricciones a los Abandonos

- Un ejército que abandona no puede dividirse.
- Un Ejército no puede Abandonar a través de un Paso de Montaña (de cualquier tipo), estrecho o por Mar.
- No puedes Abandonar a un espacio que contenga un Marcador CP enemigo o UC enemiga.
- No puedes Abandonar al espacio desde el que Ejército enemigo entró en el espacio de la batalla. Si el atacante original (o interceptor que defiende)* abandona, debe abandonar al espacio desde el que avanzó.

*Ver corrección n°2

17. ELEFANTES

Los cartagineses usaron elefantes como una arma de choque en las batallas. La visión de elefantes cargando sobre ellas a menudo era suficiente para hacer que muchas tropas rompieran y huyeran. Algunos generales romanos aprendieron a defenderse contra los elefantes (haciéndolos volver por el camino contrario).

17.1 Recibir Elefantes

Hay dos fichas Cartaginesas (un total de cuatro UCs) que están acompañadas por Elefantes. Una comienza el juego con Aníbal (por su cara de 2 UC) y la otra puede llegar a Cartago jugando la CE "Refuerzo de Elefantes". Las dos fichas tienen un límite intencionado, y no puede excederse.

17.2 Propiedades

Las UCs con Elefantes tienen todas las mismas propiedades que las UCs normales (pueden usar Movimiento Naval) excepto que dan una capacidad de ataque especial al jugador Cartaginés (16.3). Cuando quitas UCs perdidas debido a las Bajas en Batalla (14.10) o Desgaste (regla 20), el jugador Cartaginés puede coger las UCs que desee a menos que esté obligado a quitar una UC con Elefantes por un resultado “E” en la Tabla de Desgaste. **Cuando se retirar UCs debido a la Tabla de Retirada (14.11), la primera UC elegida debe ser una UC de Elefantes.**

17.3 Elefantes en Combate

Las UCs con Elefantes dan a los Cartagineses una oportunidad de restar CBs al Romano al comienzo de una batalla. Si el jugador Cartaginés tiene UCs con Elefantes presentes en un espacio de batalla, puede declarar una Carga de Elefantes. Si se hace una Carga de Elefantes, debe declararse antes de que las CBs sean observadas por sus propietarios. La Carga de Elefantes tiene éxito si el jugador Cartaginés hace una tirada de dado > el Factor de Batalla del General Romano al Mando del ejército opuesto. Si la tirada es ≤ el Factor de Batalla del Romano, los Elefantes no tienen efecto (aunque las UCs aún pueden usarse en la batalla). Si no hay General Romano presente, la Carga de Elefantes tiene éxito con una tirada de 1.

17.4 Cargas de Elefantes con Éxito

Si la carga tiene éxito, la mano de cartas del Romano es reducida en el número de UCs con Elefantes utilizadas en la carga.

17.5 Elefantes en Estampida

Si se obtiene un “1”, la mano del Cartaginés se reduce inmediatamente en una CB (sin importar cuántas UCs con Elefantes se utilizaron en la carga). *Familiarizándose con los elefantes, un revés de los elefantes no debería ser un desastre en el ejército Cartaginés.*

18. CÓNSULES Y EJÉRCITOS CONSULARES

Los dos Cónsules Romanos no tenían autoridad el uno sobre el otro. Cada uno tenía el mando de fuerzas iguales aproximadamente y esto causó considerables problemas de coordinación cuando necesitaban combinarse. No era poco común que los Cónsules compartieran el mando del ejército combinado permitiendo a uno mandar un día y el otro al día siguiente.

18.1 Ejércitos Consulares

Un ejército Romano que contenga uno o ambos cónsules se llama un Ejército Consular. **El jugador Romano nunca puede realizar ninguna acción voluntaria que dejara a un Cónsul o a un Ejército Consular con menos de 5 UCs.** Esto significa que un Ejército Consular no puede salir de un espacio y dejar UCs detrás a menos que se traiga al menos 5 UCs con él. También significa que una vez que ambos cónsules estén juntos, no pueden dividirse hasta que el Ejército Consular contenga al menos 10 UCs. No hay penalización si un Ejército Consular queda con menos de cinco UCs debido al desgaste, batallas o retiradas; y si lo hace, no puede soltar ni dejar UCs atrás hasta que de nuevo contenga más de cinco UCs.

18.2 Tirada de Cambio de Mando

Si ambos Cónsules están apilados juntos en la Fase de Refuerzos, el jugador Romano puede designar a cualquiera de ellos como el jefe (el otro se convierte en un subordinado). Cada vez que activa el ejército puede redesignar a los Cónsules. Si el Ejército que contiene a ambos Cónsules entra en batalla, el jugador Cartaginés puede (a su elección) hacer una Tirada de Cambio de Mando para ver si cambia al jefe. **Si un ejército Cartaginés ataca a este ejército, el jugador Cartaginés DEBE hacer una tirada de cambio de mando.**

PROCEDIMIENTO: Tira un dado, si la tirada es 1-3, no hay cambio; si la tirada es 4-6, los Cónsules jefe y subordinado intercambian posiciones.

EJEMPLO: Los Cónsules Marcellus y Varro están apilados juntos. El jugador Romano designa a Marcellus como el jefe y activa el Ejército. El Ejército mueve para dar batalla. Antes de repartir las cartas de Batalla, el jugador Cartaginés hace una Tirada de Cambio de Mando y obtiene un “5”. Esto da lugar a que los Cónsules intercambien posiciones, y de esta forma Varro manda el Ejército en la Batalla.

18.3 Cónsules y Procónsules

Un Cónsul supera en rango a un Procónsul y en cuanto el Procónsul acabe su movimiento con un Cónsul se convierte en subordinado. **Sin embargo, un ejército liderado por un Procónsul tiene permitido ser mayor que los Ejércitos Consulares y puede atravesar un Ejército Consular que contenga 5 o más UCs sin restricciones.** Si un ejército liderado por un Procónsul entra en un espacio que contenga un Ejército Consular con menos de 5 UCs debe detenerse y acabar su movimiento, **o soltar suficientes UCs de forma que el Ejército Consular de nuevo tenga 5 UCs.** Un Procónsul que comience el turno apilado con un Ejército Consular puede ser activado y sacado fuera con un máximo de 10 UCs, o dejado atrás con un número cualquiera de UCs, mientras que no se viole la regla 18.1.

La primera edición de las reglas prevenía a un procónsul de dejar un Ejército Consular con más UCs que el Ejército Consular, y requería que un Ejército Consular se detuviera al entrar en un espacio que contuviera un ejército liderado por un Procónsul si el ejército del Procónsul era mayor, esto no tiene efecto por más tiempo.

19. CONTROL POLÍTICO

Los jugadores ganan el control de un espacio y el control de una provincia con la colocación de Marcadores CP.

19.1 Control Político

Un jugador controla un espacio si tiene un Marcador CP en él. Un jugador controla una Provincia si controla la **mayoría de los espacios** en la Provincia (tener la mayoría de los Marcadores CP en una provincia no es en sí mismo suficiente para el Control Político). Un espacio que contiene un Marcador CP permanece bajo control del jugador propietario incluso si un General enemigo y/o UCs también está presente.

19.2 Colocar Marcadores CP

Las COs pueden ser jugadas para colocar Marcadores CP en el mapa. El número de Marcadores CP que pueden ser

colocados es igual al número impreso en la esquina superior izquierda de la CO. Puedes colocar Marcadores CP en cualquier espacio que no contenga un Marcador CP o una UC enemiga. **Excepción: Puedes colocar un Marcador CP en un espacio que contenga un Marcador CP enemigo (girándolo) si tienes una UC en ese espacio.**

19.3 Características de los Marcadores CP

- Los Marcadores CP no detienen ni ralentizan el movimiento de unidades.
- Los intentos de Intercepción en un espacio que contenga un marcador CP enemigo y sin UCs amigas son más difíciles (12.4).
- No puedes Evitar Batalla en un espacio que contenga un marcador CP enemigo (13.2)
- Una retirada debe acabar en un espacio que contenga un marcador CP amigo (15.1).
- Un Ejército que se Retira a través de un marcador CP enemigo debe quitar una UC adicional (16.3).
- Las UCs sobre CPs enemigos al final del turno sufre Desgaste (21.1).

19.4 Retirada de Marcadores CP Aislados

En la Fase de Aislamiento Político, cada jugador (comenzando con el Jugador Romano) debe retirar todos sus Marcadores CP no-tribu no-amurallados que estén Aislados. Un Marcador CP está Aislado si el jugador no puede trazar un camino de espacios desde el Marcador CP a una UC amiga o una Ciudad Amurallada, Tribu o Puerto controlado amigo. El camino no puede cruzar un Paso de Montaña, ni entrar en un espacio que contenga un Marcador CP enemigo o Tribu neutral a menos que esté presente una UC amiga en ese espacio. El camino puede entrar y salir de un espacio que contenga UCs enemiga sólo si ese espacio también contiene un CP amigo.

16. ASEDIOS Y SUBYUGACIÓN

Las Ciudades Amuralladas y las Tribus son Marcadores CP que no pueden ser convertidos ni quitados tan fácilmente como los otros Marcadores CP.

20.1 Convertir Ciudades Amuralladas y Tribus

Las Ciudades Amuralladas y Tribus son marcadores CP que son difíciles de convertir. La única manera para convertir una Ciudad Amurallada es realizando un Asedio con éxito contra ella o jugando una Carta de Evento que le afecte. La única manera de quitar una Tribu es Subyugarla.

20.2 Procedimiento de Asedio y Subyugación

Un Asedio o Subyugación es un proceso multiturnos en el que un ejército que asedia o subyuga puede intentar acumular 3 puntos de asedio contra la Ciudad Amurallada o Tribu. Anotar los puntos de asedio se ganan cuando un ejército activado tira dado en la Tabla de Asedio/Subyugación. Cualquier general activado que acaba su movimiento en un espacio de Ciudad Amurallada o Tribu enemiga que contenga al menos tres UCs propias (**ya allí o traídas con él**) puede realizar un intento de asedio o subyugación (una tirada de dado) contra el lugar. Un ejército no activado encima de una Ciudad Amurallada o Tribu se considera que mantiene el asedio pero no puede hacer una tirada de asedio o subyugación. Ninguna Tribu ni Ciudad

Amurallada puede ser sometida a más de un intento de Asedio o Subyugación por Carta de Estrategia jugada (es decir, una Campaña Mayor no puede usarse para dirigir tres intentos de asedio contra la misma ciudad).

20.3 Subordinados y Asedios/Subyugación

En la primera edición los jugadores debían destacar un subordinado con 3 UCs de un ejército que asediaba y moverlo fuera y luego regresarlo para permitir al jugador hacer un intento de asedio sin activar al general al mando. Esta regla ahora se legaliza y no es necesario por más tiempo que el subordinado tenga que salir del espacio para realizar el asedio o subyugación. Simplemente anunciar el subordinado que está realizando el asedio o subyugación. Un subordinado que realiza un asedio o subyugación se considera temporalmente al mando y puede usar su habilidad especial. Si esto ocurre durante el juego de una carta de campaña, sólo 3 UCs (o 5 UCs para un Cónsul) más el subordinado activado se consideran que se han movido. Las unidades y generales restantes en el espacio están disponibles para nuevas operaciones en la carta de campaña.

NOTA DE DISEÑO: Distinto a una batalla, un oficial que no sea el general al mando a menudo dirigía el asedio o subyugación.

20.4 Estátus de Asedio

Una ciudad no se considera “asediada” hasta que es marcada con un marcador de Asedio independientemente del número de intentos de Asedio que se hayan realizado contra ella o el número de UCs enemiga en el mismo espacio.

20.5 Restricciones a las Fuerzas Asediadas

Un ciudad asediada no puede recibir refuerzos y un general asediado no puede reclutar tropas (8.2). Un ejército o general asediado no puede dejar la ciudad vía movimiento naval ni un ejército o general puede desembarcar directamente en una ciudad asediada (puede desembarcar fuera de las murallas de la ciudad). Un ejército asediado puede hacer una salida e iniciar una batalla contra el ejército que asedia. Si lo hace la batalla y los bonos de cartas de batalla se resuelven normalmente.

20.7 Ejércitos de Ruptura y Fuerzas Asediadas

Si envías un ejército a atacar a un ejército enemigo que asedia una de tus Ciudades Amuralladas, puedes contar con las UCs fuera de la Ciudad Amurallada durante la batalla. Cuando las UCs asediadas se sumen a un ataque o un ejército asediado ataque por su cuenta, se llama hacer una salida. Las bajas en batalla pueden ser del ejército de ruptura o de las UCs que salieron a opción del jugador que las controla. **Si hay un general dentro de la ciudad cuando ocurra la salida, y ese general supera en rango al general al mando del ejército de ruptura el general dentro de la ciudad se considera al mando para esa batalla. Si no hay salida, el general dentro de la ciudad no se usa en la batalla. Sólo las UCs y generales que realizan salida pueden ser retirados al interior de la ciudad amuralladas.**

20.8 Completar un Asedio o Subyugación

Cuando acumulas tres Puntos de Asedio, volver el marcador de Ciudad Amurallada y retirar los puntos de asedio. Si había UCs enemigas dentro de la Ciudad Amurallada, son eliminadas.

Cuando acumulas tres puntos de asedio contra una Tribu, quitar el Marcador de Tribu y reemplazarlo con un CP amigo. Una vez que una Tribu ha sido subyugada no puede volver a entrar en juego. Si tu oponente vuelve a conseguir el control del espacio, sólo puede colocar un Marcador CP amigo allí.

20.9 Tribus Amigas a Cartago

El jugador Cartaginés comienza el juego con tres Tribus amigas a él –los Boianos, los Insubrianos y los Bruttianos. El jugador Cartaginés puede considerar estas tres Tribus como Marcadores CP Amigos en todos los aspectos (incluyendo el control de Provincia, un espacio para retirarse, y para CPs Romanos Aislados). Estos Marcadores de Tribu sirven como un lugar a donde otros CPs Cartagineses pueden trazar un camino para no quedar Aislados (19.4), y dar al jugador Cartaginés una CB extra si la Batalla (con o sin un general Cartaginés) ocurre en el espacio de la Tribu.

21. DESGASTE

21.1 Cuando Ocurre el Desgaste

El Desgaste ocurre por las siguientes razones:

- **DESGASTE DE INVIERNO:** En la Fase de Desgaste de Invierno, todas las UCs (con o sin Generales) en espacios que contengan un marcador CP enemigo o una Tribu no-amiga sufre Desgaste. Los jugadores que realizan asedios contra una ciudad deberían saber que sus UCs que estén en un espacio con un Marcador CP enemigo sufrirán Desgaste de Invierno si aún está allí al final del turno.
 - **DESGASTE EN PASO DE MONTAÑA:** En cualquier momento en que un Ejército cruce un Paso de Montaña, ese Ejército sufre Desgaste. Ver la Tabla de Desgaste para los modificadores a la tirada del dado. **La segunda edición modifica esto: Alpes = 0, no-Alpes = -2.**
- NOTA DEL DISEÑADOR:** Mientras que Aníbal se tomo tiempo en cruzar los Alpes, normalmente no era tan difícil para una operación militar. La experiencia de Aníbal puede atribuirse a una mala suerte y una probable traición de un guía.
- **EVENTOS:** Cuando son activados por una Carta de Evento (p. ej., Tribu Hostil, Deserción de Mercenarios, Epidemia, Tormenta en el Mar y Peste).

21.2 Procedimiento

El jugador propietario hace una tirada del dado por cada causa aplicable y consulta la Tabla de Desgaste. El jugador propietario cruza el tamaño de sus fuerzas en el espacio con la tirada para determinar el número de UCs eliminadas. Los Generales nunca se ven afectados por el Desgaste (incluso si el Desgaste elimina a la última UC que acompañaba al General).

21.3 Tribus Hostiles

Si es atacado por Tribus Hostiles (cartas n°7 y n°8) el tamaño de tu ejército no importa. Usar la columna en la tabla de desgaste marcada con Tribus Hostiles.

22. FASE DE CHEQUEO DE VICTORIA

Los jugadores cuentan Puntos Políticos para ver si un bando pierde CPs por Repercusiones Políticas.

22.1 Procedimiento

En la Fase de Chequeo de Victoria, los jugadores cuentan el número de provincias políticamente importantes que ellos controlen. Todas son políticamente importantes excepto Galia Transalpina, Massilia, Liguria y las Islas Baleares. Ganas un punto por cada provincia políticamente importante que controles.

Nota: Hay 18 Puntos Políticos posibles.

22.2 Repercusiones Políticas de Fin de Año

Después de calcular los Puntos Políticos, si un bando tiene menos puntos que el otro, el jugador en minoría debe quitar una cantidad de sus propios Marcadores CP no-tribu no-amurallados del mapa igual a la diferencia en Puntos Políticos.

EJEMPLO: El jugador Romano tiene nueve Puntos Políticos, y el jugador Cartaginés tiene siete, por tanto el jugador Cartaginés debe quitar dos de sus Marcadores CP de cualquier lugar del mapa.

22.3 Pedir la Paz

Si un jugador no tiene suficientes Marcadores CP para retirar debido a las Repercusiones Políticas, su país “pide la paz” y el juego acaba inmediatamente.

22.4 Fin del Juego

En la Fase de Chequeo de Victoria del último turno, el jugador cuyo total de Puntos Políticos sea mayor gana. Si hay un empate Cartago gana.

23. MUERTE SÚBITA

Cada jugador puede conseguir una Victoria por Muerte Súbita. Una Victoria por Muerte Súbita termina el juego inmediatamente.

- El Romano consigue una Victoria por Muerte Súbita si controla Cartago o elimina a Aníbal (regla 8.9).
- El Cartaginés consigue una Victoria por Muerte Súbita si controla Roma o controla todas las provincias en Italia excepto Latium en una Fase de Chequeo de Victoria.
- Cualquier jugador consigue una Victoria por Muerte Súbita si su oponente “pide la paz” (15.5 y 22.3).

24. HABILIDADES ESPECIALES

REGLA: Cada general tiene una habilidad especial como se indica debajo de su Casilla de Mantenimiento. La habilidad especial de un general sólo puede usarse cuando es un general al mando. La mayoría de las habilidades especiales se explican por sí misma pero los siguientes generales requieren nuevas clarificaciones:

HANNO: Hanno no puede salir de África, pero puede navegar de un puerto africano a otro. Hanno sólo puede usar su habilidad especial para retirar un CP Romano si su ejército no está implicado en batalla. Hanno puede realizar uno o más arrollamientos y aún ser capaz de usar su habilidad especial.

FABIUS: Fabius no puede salir de Italia, pero puede navegar de un puerto italiano a otro. Si no hay al menos un apilamiento de 5 UCs en Italia, Fabius se coloca con cualquier apilamiento de UCs en Italia (no tiene que ser el apilamiento mayor). Si no hay

UCs en Italia, Fabius se coloca en Roma (incluso si está bajo asedio).

MARCELUS: Su habilidad no se aplica a la subyugación

ESCIPIÓN AFRICANO: Su habilidad no se aplica a la subyugación.

NERO: Nero puede usar su habilidad especial con el movimiento por mar permitiendo a su ejército mover tres espacios antes o después del movimiento por mar (repartir de cualquier modo). Como alternativa, Nero puede mover dos veces por mar en el mismo turno, usando 3 PMs por cada movimiento.

GAIUS FLAMINIUS: Su habilidad especial no se aplica para prevenir un abandono.

LONGUS: Su habilidad especial no se aplica para prevenir un abandono

PAULUS: Su habilidad especial no se aplica para prevenir un abandono