**Полководцы Карфагена.**

**«Слон».**

**Ганнибал.** Один раз за бой может использовать «разведку боем» как атаку левым - правым флангом или как «двойные клещи».

**Бомилькар.** Может совершить морское движение с армией до 3БЧ, используя карту любого ОЧ.

**Гисгон.** Может уклониться от битвы и перехватить по 1-3.

**Магон.** Получает дополнительный синий (круг) при морском движении.

**Ганнон.** Не может покинуть Африку. Может удалить простой римский ПК (не укрепленный), если он закончит свой ход на нем.

*Пояснение.* Не может покинуть Африку, но может двигаться морем с одного порта Африки в другой. Для того чтобы использовать свое свойство, Ганнон должен иметь ВЧ и не должен участвовать в битве в том ходу.

**Филипп.** Он подчиняется правилу консульской армии. Все карфагенские генералы, кроме Ганнибала, подчиняются Филиппу, а он подчиняется Ганнибалу.

Для того чтобы выставить на поле Филиппа Македонского, с ним должен быть заключен союз, а игрок за Карфаген должен сбросить карту 3OЧ (сыграть событие на карте). Поместите Филиппа и 5 карфагенских ВЧ в любой дружественный, не осажденный порт в Лукании или Апулии.

Если союз с Македонией расторгнут, то Филипп и 5 ВЧ в его подчинении или сколько их будет к тому времени, будут сняты с карты. Если Филипп в это время находится в осажденной крепости, ее жетон переворачивается и все другие генералы внутри города смещаются.

 Если Филипп смещен, он гибнет, а союз с Македонией прекращается. Игрок за Карфаген должен случайным образом сбросить одну стратегическую карту, а карта # 9B больше не может быть сыграна как событие и удаляется из игры, после того как сыграна.

**«Корабль».**

**Ганнибал Гискон.** *Адмирал.*Может перехватывать морское движение противника по 1-2.

**Гасдрубал.** Может добавить +1 к броску за слона.

**Гамилькар Барка.** Имеет рейтинг тактика «4», если обороняется.

**Гимилькон.** Может снять 1 очко осады при активации внутри осажденного города.

**Карталон.** Может перевернуть вражеский маркер ПК или снять единицу осады через одну морскую зону вместо того, чтобы сделать ход.

**Адгербал.** Может немедленно отремонтировать один корабль, если он успешно перехватывает морское движение.

**Ганнон.** Может поместить один маркер ПК в Миат, если он подчинит племя в Африке.

**Гамилькар.** *Адмирал.* В морских сражениях имеет боевой рейтинг «2».

**Ксантипп.** В Африке имеет рейтинг стратега «1».

**Полководцы Рима.**

**«Слон».**

**Сципион Африканский.** Может бросить 2 осадных кубика и использовать оба результата при осаде с помощью карты форсированного марша.

*Пояснение.* Его свойство не применяется при покорении племен.

**Гай Теренций Варрон.** Может перехватывать при броске кубика 1-4.

**Семпроний Гракх.** Его армия не подвергается зимнему изнурению.

**Клавдий Нерон.** Может походить на 6 областей при активации карточкой кампании.

*Пояснение.* Может перемещаться до 6 областей во время отыгрывания карты кампании. Может использовать свою специальную способность с морским движением, позволяя своей армии переместиться на 3 области до или после морского движения (разделить в любом сочетании). В качестве альтернативы, Нерон может перемещаться 2 раза по морю в одном и том же ходу, используя 3 очка движения для каждого хода.

**Марк Ливий Салинатор.** Вне Италии имеет рейтинг стратега «3». Игнорирует бросок кубика на смену командования.

**Тиберий Семпроний Лонг.** Если атакует,может контратаковать по 1-2. Его свойство не применяется при попытке отвода войск.

**Гай Фламиний.** Может успешно преследовать по 1-4. Его свойство не применяется при попытке отвода войск.

**Марк Валерий Левин.** На Сицилии имеет рейтинг стратега «1».

**Марк Клавдий Марцелл.** Если осада проводится при помощи карты кампании и белого осадного кубика – замените его на красный. Если осада проводится при помощи карты кампании и красного кубика, можно использовать спецэффект осады – символ «мечи» (он возможен при выпадении этого символа).

*Пояснение.* Его свойство не применяется при покорении племен.

**Публий Лициний Красс.** Получает 2 дополнительные БК, если обороняется в Италии.

**Эмилий Павел.** Если обороняется, может контратаковать на по 1-3. Его свойство не применяется при попытке отвода войск.

**Квинт Фабий Максим.** Не может покинуть Италию. Может уклониться от битвы по 1-5.

*Пояснение.* Не может покинуть Италию, но может двигаться морем с одного ее порта в другой. Если в Италии нет ни одной армии из 5 и более ВЧ, Фабий может быть выставлен с любой римской ВЧ в Италии (не обязательно к самой крупной группировке). Если в Италии нет ВЧ, Фабий выставляется в Риме (даже если он осажден).

 **«Корабль».**

**Гай Сульпиций Патеркул.** *Адмирал/Африкан.* Может превратить первый вражеский корабль, пораженный в бою, в приз. Замените его римским кораблем в порту.

**Луций Манлий Вульсон Лонг.** *Адмирал/Африкан.* Перед ходьбой может преобразовать до 2 БЧ из своей армии в корабли или наоборот.

**Гай Дуилий.** *Адмирал.* Может стать проконсулом, только если римская казна уменьшена на 1 очко операции.

**Гай Аттилий Регул.** *Адмирал/Африкан/Аристократ.* Может продолжить движение после победы в битве.

**Гней Корнелий Сципион.** *Адмирал/Аристократ.* Можете поставить один маркер ПК в любом месте на поле, когда он выиграет битву.

**Гай Аврелий Котта.** Получает 2 доп. боевых карты, если использовал морское движение, чтобы начать наземное сражение. Может выйти из боя и отступить по морю.

**Маний Валерий Максим.** Может разместить римский ПК или перевернуть карфагенский, кроме городского, в том месте, где он заканчивает движение.

**Гай Лутаций Катул.** *Адмирал/Африкан.* В морских сражениях имеет боевой рейтинг «3».

**Луций Цецилий Метелл.** Может потребовать перебросить кубик слона.

**Гай Аквилий Флор.** Если обороняется, его боевой рейтинг «3».

**Аппий Клавдий Кавдика.** *Аристократ.* Может перемещаться через проливы без штрафа за движение.

**Луций Постумий Мегелл.** Положенная защита не может быть использована, когда он осаждает город.

**Авл Атилий Калатин.** Может покинуть сражение при результате 1-4 кубика.

**Гней Корнелий Сципион Азина.** *Аристократ.* Во время выборов может инициировать военно-морские реформы, как будто он адмирал.

**Публий Клавдий Пульхр.** *Адмирал/Аристократ.* Может использовать весь ход (4 точки) для морского движения.

*Надпись на коробке.* При использовании специальных способностей он может передвигаться максимум на четырех морских линиях за свой ход. Если он активирован с помощью карты форсированного марша, он может переместиться на 2 доп. точки (только на суше). Добавьте 2 карты стратегии в колоду согласно правилу 26.1

 **«Без символа».**

**Квинт Фульвий Флакк.** Не может покинуть Италию. Дважды бросает кубик при покорении и осаде, используя оба результата. **По истории участник 2-й Пунической войны.**

**Публий Корнелий Сципион.** В Иберии имеет рейтинг стратега «2». **По истории участник 2-й Пунической войны.**

**Колода тактики** (карты морского боя)**.**

#1 **Great leadership.** Increase the battle rating of your general by one for the duration of the battle. *Draw one tactic card.*

**Отличное руководство** (лицо смотрит направо)**.** Увеличьте ранг тактика вашего полководца на +1 на время сражения.

*Возьмите одну карту тактики.*

#2 **Ambush.** Add 1 to your next battle roll and deduct 1 from opposing player's next battle roll.

**Засада** (перекрещенные стрелы)**.** Добавьте +1 к следующему боевому броску и вычтите -1 из следующего боевого броска противника.

#3 **Shoals.** Flip one enemy warship to its spent side and remove it from the battle. The winner takes this ship as a prize.

*Draw one tactic card.*

**Мелководье** (черепаха). Переверните один вражеский корабль на поврежденную сторону и удалите его из битвы. Победитель получает этот корабль в качестве приза.

*Возьмите одну карту тактики.*

#4 **Pursuit.** Play to cancel enemy retreat OR add 2 to your battle roll if you target transports.

 **Преследование** (2 весла). Сыграйте, чтобы отменить отступление противника ИЛИ добавить +2 к своему боевому броску, если ваша цель на транспорты.

#5 **Favorable wind.** Take supremacy token from the other player OR discard this card and select one card from the tactic card deck.

 **Попутный ветер** (корабль)**.** Снимите жетон превосходства другого игрока ИЛИ сбросьте эту карту и выберите одну карту из колоды тактических карт.

#6 **Outflank.** Make two battle rolls this round. Add 1 to both rolls opposing player was earlier targeting transports.

 **Охват с фланга** (глаз)**.** Сделайте два боевых броска в этом раунде. Добавьте +1 к обоим броскам, если цель противника транспорты.

#7 **Broken oars.** Add 1 to your next battle roll and draw one tactic card if you score a hit.

 **Сломанные весла** (сломанное весло)**.** Добавьте +1 к следующему боевому броску и возьмите одну карту тактики, если вы попали в цель.

#8 **Fire ships.** Play only if you do not have the supremacy. This round no prizes are taken and the other player must skip his next battle roll.

 **Брандеры** (голова дракона)**.** Играйте, только если у вас нет превосходства. В этом раунде призы не захватываются и противник должен пропустить свой следующий боевой бросок.

#9 **Broken hulls.** Apply one hit to one enemy warship or transport.

 **Расколотые корпуса** (сломанный корабль)**.** Нанесите одно попадание по вражескому кораблю или транспорту.

#10 **Flee!** Play this card in the maneuver step to immediately evade (naval supremacy remains unchanged).

 **Бегите** (морской конек)**!** Разыграйте эту карту в шаге маневра, чтобы немедленно уклониться (превосходство военно-морского флота остается неизменным).

#11 **Boarding.** *Play on or after round 2.* Make a battle roll in attrition table's column corresponding to the number of CUs carried by your fleet. You may convert any hit enemy warships into prizes. OR Add 2 to your battle roll if you target warships.

**Абордаж** (перекрещенные мечи)**.** *Сыграйте во время 2 раунда или после него.* Сделайте бросок по таблице истощения, по количеству БЧ, которые перевозит ваш флот. Вы можете забирать себе любые взятые вражеские корабли как призы ИЛИ Добавьте +2 к своему боевому броску, если цель корабли противника.

#12 **Panic.** Roll in the current round's column to determine number of opposing warships which then become spent and moved to *at port* box.

**Паника** (сломанная стрела)**.** Бросьте кубик по таблице текущего раунда, чтобы определить количество кораблей противника, которые стают небоеспособными и перемещаются в порт.

#13 **Reserve squadron.** Bring any non-participating ready ships to the battle OR opposing player may not target your transports in his entire next round.

**Резервная эскадра** (корабль без паруса)**.** Присоединитесь к бою любыми не участвующими в нем кораблями ИЛИ противник не может нападать на ваши транспорты в следующем раунде.

#14 **Skilled crews.** One of your previously hit ships (a warship or a transport) is saved from sinking and returns to the battle.

**Опытные экипажи** (корабль с войнами)**.** Один из ваших ранее уничтоженных кораблей (военный или транспорт) спасен от потопления и возвращается в бой.

#15 **Greek fire.** Make your battle roll on the next one column to the right (1 becomes 2 etc.).

**Греческий огонь** (фигура дракона)**.** Сделайте свой боевой бросок по следующему столбику справа (1 становится 2 и т. д.).

#16 **Perilous.** Give up your battle roll this round. You make two battle rolls in the next round instead.

 **Рискованный** (спрут)**.** Отложите свой боевой бросок в этом раунде. Вместо этого вы делаете 2 в следующем.

#17 **Kyklo.** Inflict a number of hits equal to your ceneral's battle rating to enemy warships.

**Kyklo** (не переводится, лабиринт)**.** Нанесите вражеским военным кораблям количество ударов, равное боевому рейтингу вашего генерала.

#18 **Diekplous.** Roll a die and if the result is higher than opposing ceneral's battle rating, double the hits you inflict in this battle round.

 **Diekplous** (не переводится, таран корабля)**.** Бросьте кубик и если результат выше, чем боевой рейтинг противника, удвойте попадания, которые вы наносите в этом раунде.

**Броски кубика отступления на картах сражений.**

 **Правый фланг.** Бросок на потери при отступлении. Удалить количество подразделений проигравшего, равное количеству – *меч, конь, цель.*

 **Левый фланг.** Бросок на потери при отступлении. Удалить количество подразделений проигравшего, равное количеству – *меч, конь, цель.*

 **Фронтальное наступление.** Бросок на потери при отступлении. Удалить количество подразделений проигравшего, равное количеству – *меч, конь, цель.*

 **Разведка боем.** Бросок на потери при отступлении. Удалить количество подразделений проигравшего, равное количеству – *меч, конь.*

 **Двойные клещи.** *Игрок, отбивший эту карту, перехватывает инициативу.* Бросок на потери при отступлении. Удалить количество подразделений проигравшего, равное числу – *меч, цель.* Удалить все, если *конь.*

**Резерв.** Используйте эту карту как разведку боем, фронтальное наступление, правый - левый фланги или двойные клещи.