**Первая Пуническая война** (264-241 гг. до н.э.).

*Этот сценарий начинается после высадки римлян у Мессаны, оттеснившей армии Карфагена и Сиракуз. Римляне имеют гарнизон в Мессане и сильную армию через пролив. Другая римская армия готова уничтожить мятежное племя в Этрурии. Карфагеняне дислоцируются в Лилибее и Агригенте.*

**2.2. Компоненты сценария.**

Удалите из колоды все карты стратегии и карты полководцев, отмеченные знаком «слон» (включая Публия Корнелия Сципиона, который должен быть тоже так отмечен), т.к. они не будут использоваться в этом сценарии. Карты некоторых полководцев отмечены особо (см. ниже).

Маркер господства на море используется для того, чтобы отметить, кто господствует на море, Карфаген или Рим.

**2.2.6 Обозы.**

Обозы (ST) – подразделения снабжения, представлены шестиугольными маркерами, которые используются разными способами, подробнее 8.2.1.

**2.2.7 Военные корабли.**

Военные корабли (или корабли) – морские боевые подразделения, представлены прямоугольными маркерами. Максимально допустимое количество кораблей одной стороны – 10. Корабли базируются в *«Порту»*, вышедшие в море (движущиеся или перехватывающие) перемещаются в ячейку *«В море».*

Корабль может быть либо боеспособен – повернут на лицевую сторону, либо небоеспособен – повернут на сторону с полосой (требует ремонта). Боеспособные корабли могут быть использованы для движения по морю или для перехвата кораблей противника, небоеспособные корабли, должны быть отремонтированы, чтобы стать боеспособными. Один корабль ремонтируется по цене 1 ОЧ. Корабли также могут быть отремонтированы с использованием ОЧ «Военного бюджета» (см. 22.2).

**4. РАССТАНОВКА СЦЕНАРИЯ.**

Используйте сторону игрового поля «Hamilcar». Поместите «маркер хода» на ход №1 трека ходов и расставьте игровые компоненты, как показано на рисунке. Поместите маркер «Забытой тактики» (изображение слона с модификатором «-2») в «Миат» как напоминание (см. п.17 «Слоны»). Нумидия, Этрурия и Сицилия в начале игры нейтральны.

**Примечание.** *Молнии на карте обозначают морские пути, подверженные штормам, но они влияют только на римлян, когда разыгрывается карта «Ужасное море». Римскому игроку рекомендуется изучить событие карты перед игрой, чтобы избежать неприятных сюрпризов.*

**4.1. Расстановка римлян.**

Разместите маркеры ПК в указанных местах. Разместите маркеры городов (включая Рим без символа «крепость») в квадратные ячейки.

Рим контролирует 5 провинций Италии – Лаций, Кампанию, Апулию, Луканию и Самний, также под его контролем Мессана в Сицилии и Коза в Этрурии, имеет 1 боеспособный корабль.

Отложите на время *Гнея Корнелия Сципиона Азину* и его карту до тех пор, пока *Аппий Клавдий Кавдика* не покинет игру. Карты всех остальных полководцев положите в игровую колоду.

**1.** 6 ВЧ, 1 обоз и консул *Маний Валерий Максим* в Риме.

**2.** 4 ВЧ в Региум.

**3.** 2 ВЧ, 1 обоз и консул *Аппий Клавдий Кавдика* в Мессане.

**4.** 3 ВЧ и проконсул *Квинт Фульвий Флакк* в Козе.

**4.2. Расстановка карфагенян.**

 Разместите карфагенские ПК в указанных местах. Разместите маркеры городов (включая Карфаген и Сиракузы без символа «крепость») в квадратные ячейки.

Карфагеняне контролируют Карфаген, Ливию, Сиракузы, Корсику и Сардинию, имеют 1 боеспособный корабль и 2 небоеспособных. Поместите 1 ПК в верхний левый угол таблицы «Миат» (объяснение «Миат» см. п.19.5). Маркер господства на море размещается карфагенской (синей) стороной вверх.

**1.**  1 ВЧ в Агригенте.

**2.** 2 ВЧ, 1 обоз и *Ганнибал Гискон* в Лилибее.

**3.** 3 ВЧ, ВЧ «Слон», 2 обоза и *Ганнон* в Карфагене

**4.** 1 ВЧ в Каралесе.

**5.** 1 ВЧ в Липаре.

**6.** *Ксантипп* с 1 ВЧ «Слон» и *Гамилькар Барка* с 1 ВЧ в резерве наемников.

**7.** Остальные карфагенские полководцы размещаются на треке ходов в отведенных для них местах.

**4.3. Расстановка племен.**

 Разместите маркеры нейтральных племен в Бруттии (Лукания), Волсинии (Этрурия), Цирте, Мадауросе, Сигусе, Тевестисе (Нумидия).

**6. ФАЗА ПОДКРЕПЛЕНИЙ** (пропустите эту фазу в 1-м ходу)**.**

**6.1. Подкрепления карфагенян.**

Разместите 1 боеспособный корабль в порт, при желании его можно заменить на 1 ВЧ, если у Карфагена уже есть 5 кораблей.

Разместите 1 ВЧ с любым карфагенским полководцем или в неосажденной крепости карфагенян.

Кроме указанного, Карфаген получает столько ВЧ, сколько позволяет «Миат» (см. п.19.5). Эти ВЧ размещаются в Карфагене, но по желанию могут быть заменены на боеспособные корабли 1: 1.

**6.1.1. Полководцы Карфагена.**

Карфаген получает 2 полководца каждый ход – один указан на треке ходов, а второго вытягивают из резерва, +до 2-х дополнительно, предоставляет «Миат», если они доступны (вытащены из резерва), +Ксантипп или Гамилькар Барка, если игрок вводит их в игру. Смещенные полководцы возвращаются в резерв, кроме Ксантиппа.

Удалите всех полководцев в начале каждого хода, после выставления подкреплений, кроме Ксантиппа и Гамилькара Барки и поместите их в резерв. Затем поместите прибывающих полководцев к карфагенским ВЧ, находящимся на карте или в контролируемые карфагенянами крепости. После этого поместите полководцев, разрешенных Миатом. Максимально получается 4, разместите их как указано выше. Ксантипп и Гамилькар Барка всегда находятся на поле и не снимаются.

**6.1.2. Ксантипп.**

Чтобы ввести Ксантиппа в игру, карфагеняне должны снять из «Миата» количество ПК, равное стоимости наемника, которая указана на треке хода как «меч». Это приравнивается, к игре карты стратегии. Когда это происходит, маркер «Забытой тактики» удаляется из игры, а Ксантипп помещается в любой неосажденный карфагенский порт Африки вместе с 1 ВЧ «слон». Если он смещен, то покидает игру.

**6.1.3. Гамилькар Барка.**

 Как только Ксантипп вступил в игру, Гамилькар Барка стает доступен в резерве наемников. Чтобы ввести его в игру, карфагеняне должны снять из «Миата» количество ПК, равное стоимости наемника, которая указана на треке хода как «меч». Это действие приравнивается к игре карты стратегии.

 Когда Гамилькар Барка вступает в игру, его фигура помещается в любой подконтрольный Карфагену порт на Сицилии или в Карфаген, если нет своих портов на Сицилии, вместе с 1 ВЧ. Если он еще не был введен в игру ранее, то всегда прибывает в 7-м ходу в качестве подкрепления, но уже без ВЧ.

Если Гамилькар смещен, его карта уходит в резерв, как и карты остальных полководцев.

**Примечание.** *Привлечение наемника не только дает нового полководца и подкрепление, но еще и позволяет карфагенянам сохранить одну карту стратегии для будущего использования.*

**6.2. Подкрепления римлян.**

Получите количество ВЧ, равное числу контролируемых римлянами провинций в Италии (до 6). До 2 ВЧ может быть размещено с любым римским полководцем в любом месте на карте. Остальные ВЧ размещаются в Риме. Римские подкрепления могут быть заменены по желанию на боеспособные корабли 1: 1.

**6.4. Процедура выбора римских консулов.**

Назначьте проконсулом одного консула прошлого хода и снимите с поля всех других полководцев. Выберите случайным образом 2 новых консулов ​​и разместите их на карте. Введите в силу морские реформы консулов, являющихся адмиралами.

**Примечание.** *Когда* **Аппий Клавдий Кавдика** *покинет игру (видимо в конце первого хода* прим. переводчика*), поместите карту* **Гнея Корнелия Сципиона Азины** *в резерв.*

**Примечание переводчика.** *Видимо,* **Квинт Фульвий Флакк** *тоже должен покинуть игру после первого хода, т.к. его фигура совпадает с* **Гаем Аврелием Коттой** *и в нашей игре был прецедент, когда оба они были вытащены как консулы.*

**6.5. Особенности полководцев.**

 Некоторые полководцы отмечены как *«Аристократ», «Африканец», «Адмирал»,* они имеют особые способности.

**6.5.1 «Аристократ»** (только римляне)**.**

Когда полководец, отмеченный как *«Аристократ»*, смещен, то римский игрок должен удалить количество ПК, равное его рангу тактика.

**Примечание.** *Консульство было важным шагом в социальной лестнице Рима и часто давалось по политическим связям, а не по одаренности.*

**6.5.2 «Африканец»** (только римляне).

 Полководец, помеченный как «Африканец», всегда может высадиться в Африке.

**Примечание.** *Важно понимать, что пересечение Мессанского пролива было первой римской морской операцией. Лишь немногие полководцы желали отправиться в Африку.*

**6.5.3 «Адмирал».**

 Армия, в которой есть «Адмирал», может **отступить морем из наземной битвы**. Ему не нужно обязательно командовать в битве, достаточно одного факта его присутствия на поле боя (см. п.11.9). Адмирал с рангом тактика выше «1» более эффективен во время морских сражений. Это связано с тем, что адмиралы используют свой ранг тактика во время перегруппировки и отступления из морской битвы, в то время как полководцы должны полагаться на один бросок для достижения успеха.

**Примечание.** *Для управления морскими операциями требовались серьезные навыки, особенно если в стране раньше не было флота.*

После избрания, римский консул, который является адмиралом, может провести морские реформы. Можно выбрать и сразу применить одно из следующих действий:

- Улучшить искусство мореплавания на один уровень.

- Установить или снять «Ворон».

- Добавить в порт 1 корабль как подкрепление.

- До 3 ОЧ может быть потрачено на ремонт кораблей.

**7.3. Кто ходит первым.**

 Римский игрок решает, кто будет ходить первым, если только карфагеняне не решили сыграть «карту кампании» (# 7.31.).

**8.2. Применение оперативного числа карты (ОЧ).**

По основным правилам ОЧ может быть использовано для перемещения полководцев, получения подкрепления и размещения ПК. Дополнительно ОЧ карты можно потратить (их количество разрешено разделять между действиями) так:

**- Обучение.** Рим может использовать карту со значком «2 корабля», чтобы улучшить свое искусство мореплавания на 1 ранг.

**- Ремонт кораблей.** За каждое потраченное ОЧ отремонтируйте 1 корабль (верните ему боеспособность).

**- Политические уступки.** В «Миате» (см. п.19.5), использовав маркеры ПК, по требованиям событий (например, оплата наемников).

**- Снабжение** (представлено обозом) - за каждую использованную единицу ОЧ можно разместить 1 обоз, см. п.8.2.1. Обозы используются, чтобы помочь активировать полководцев.

**- Судостроение.** Используется только карта с 3 ОЧ, сыграв которую, игрок получает в подкрепление 1 или 2 боеспособных корабля. Подкрепление равно количеству кораблей, указанному на карте.

**8.2.1. Обозы (или припасы).**

Могут быть размещены в подконтрольной крепости или при армии. Обозы не учитываются при определении размера армии и могут перемещаться как по суше, так и по морю, как ВЧ. Лимит гарнизона города также является лимитом количества обозов, которые разрешено расположить в крепости (например, Рим может иметь гарнизон до 5 ВЧ и до 5 обозов).

Отступающая армия бросает все обозы в том месте, где произошла битва и их захватывает победитель (переверните маркер обоза на сторону цвета нового владельца). Обозы также захватываются при взятии города, в котором они находятся.

Обозы могут быть уничтожены владельцем во время уточнения военного бюджета в конце каждого хода. Обозы также могут быть уничтожены командующим армии при ее активации по цене 1 единица движения = 1 обоз.

Обозы могут быть использованы (и сразу удалены) так:

а) Для оплаты разницы между рейтингом стратега полководца и КС, разыгранной при его активации для движения. ОЧ КС может быть недостаточно для активации, но разница между значением ОЧ карты и рейтингом стратега может быть покрыта обозом. Обоз должен быть с этим полководцем.

**Например:** *Римский полководец (рейтинг стратега «3») находится в Неаполе. Игрок разыгрывает 1 ОЧ, чтобы разместить 1 обоз тоже в Неаполе, а в следующем ходу разыгрывает 2 ОЧ и снимает обоз, чтобы активировать указанного полководца.*

б) Немедленно удалите обоз из осажденной крепости вместе с ВЧ, чтобы отменить 1 очко осады, полученное противником против нее.

**Например:** *Римский город-крепость Мессана имеет гарнизон 1ВЧ и 1 обоз в нем. Город осажден, и карфагеняне только что получили 1 осадное очко. Римляне могут удалить из города 1 ВЧ и 1 обоз, чтобы отменить это очко осады.*

в) Удалите обоз во время «Фазы зимнего изнурения», чтобы отменить бросок армии на изнурение в этом месте.

**Например:** *Римская армия осаждает Агригентум. Вместо того чтобы сделать бросок на изнурение, римляне снимают один обоз из этой армии.*

г) Чтобы выровнять разницу между потраченными ПО военного бюджета в «Фазу проверки на победу».

**Например:** *В «Фазу проверки на победу» определено, что Рим потратил 12 ПО за последний ход, а Карфаген 10. Римский игрок решает удалить 2 обоза с карты, чтобы выровнять баланс на «0».*

**11. МОРСКИЕ ВОПРОСЫ.**

**11.1. Морское движение.**

Полководец с ВЧ или без них, может переместиться из порта по морскому пути в другой порт, так он движется по морю. ВЧ сами по себе не могут двигаться морем. Морское движение стоит 1 очко движения за каждый морской отрезок пути. Морское и наземное движение можно совмещать, но на движение по морю можно использовать только до 3-х очков движения (форсированные марши не являются исключением).

**Например:** *Полководец может переместиться в порт на 1 область, затем переместиться по морю через морской путь на 1 область, затем снова двигаться по суше.*

Ваши боеспособные корабли (до 10) могут быть подчинены полководцу (с ВЧ или без), выполняющему движение морем.

**Примечание.** *Морские перевозки безопасны, если плавание совершается из своего порта, который не осажден противником, в другой такой же порт. Остерегайтесь штормов!*

**11.1.1 Транспорты.**

Считается, что ВЧ и обозы перевозятся транспортами (в игре их жетонов нет), каждый из которых вмещает 1ВЧ и 1 обоз, они могут быть выставлены для большей наглядности на поле «В море».

Морское движение можно совершить, когда полководец активирован и оно не ограничивается только картами с 3 ОЧ как в «Ганнибале». Полководец может путешествовать один и с любыми подчиненными ему кораблями и/или транспортами. Вместе они образуют «Флот» (одиночный полководец не является «Флотом», но с подчиненными транспортами становится «Флотом»).

**Примечание.** *Ограничение морского движения картами большой или малой кампании не применяется в «Hamilcar». Каждый полководец, активированный с помощью карты кампании, может комбинировать движение по суше и по морю в соответствии с правилами выше.*

**11.1.2 Пролив Мессана.**

В «Hamilcar» этот пролив служит также и как морской путь.

**11.2. Господство на море.**

Господство на море дает следующие стратегические и тактические преимущества:

- При осаде, господствующий на море, бросает красный кубик, а противник – белый.

- Господствующий на море, получает +1 КТ (морскую карту) в морской битве и может отказаться от господства на море, чтобы выйти из нее.

-Господство на море считается как политически значимая провинция.

**Завоевание господства на море.**

Если морское движение, в котором участвует минимум один боевой корабль, осуществляется в порт противника и не было перехвата, то его владелец получает господство на море.

**Примечание.** *Полководец, двигающийся по морю без ВЧ, может выиграть господство на море.*

**11.3. Порты противника.**

Контроль над портом не требуется для погрузки-выгрузки. Движение морем разрешено между любыми портами, даже содержащими вражеские ПК и ВЧ. Движение армии должно прекратиться, если она входит в область с ВЧ противника (10.4).

**11.4. Морское движение и крепости.**

Морское движение в крепость (в отличие от высадки вне ее стен) разрешено, если она под Вашим контролем и не осаждена (осада см. п.20.4). Морским движением нельзя войти в осажденную крепость и выйти из нее, но это не мешает морскому движению, если войска грузятся или высаживаются вне ее стен.

**11.5. Ограничение морского движения.**

Армия до 10 ВЧ и 10 обозов может использовать морское движение.

**11.6. Перехват.**

Полководец, армия или флот, движущиеся по морю, могут быть перехвачены. Перед тем, как они прибудут в место назначения, может быть объявлено о ​​попытке перехвата.

1. Перехватывающий игрок указывает, какие корабли будут участвовать в перехвате. Хотя бы один корабль должен участвовать в нем и только боеспособные корабли могут перехватить.

2. Если армия или флот движется морем, а у противника есть полководец в области, в которую движется армия или в соседней, соединенной морским путем, противник может попытаться совершить перехват. Чтобы он был успешным, нужно выбросить на обычном кубике значение меньшее или равное рангу тактика полководца, добавив +1 к броску, если пытаются перехватить римляне, используя «Ворон». Несколько полководцев могут делать попытки перехвата, но для каждой области, откуда совершается перехват, делается только одна попытка. Все попытки перехвата должны быть заявлены до броска кубика.

3. Если бросок на перехват не удался, игрок все еще может перехватить, если имеет господство на море и маркер ПК в порту, который является пунктом назначения вражеского морского движения. В этом случае он может осуществить перехват кораблями автоматически, полководец и ВЧ не учитываются.

4. Дополнительно, перехват может быть разрешен специальной способностью полководца или игрой контр-события.

**Напоминание.** *Перехватить можно только движения активного игрока.*

5. Если хотя бы один бросок успешен или перехватывающий игрок имеет господство на море, а движение приходится на место, контролируемое перехватывающим игроком, корабли будут перехвачены.

6. Если движущегося полководца не сопровождают корабли или ВЧ, он смещается.

7. Если перехваченный игрок имеет господство на море, у него есть возможность избежать морского сражения, отказавшись от господства на море и вернувшись в порт отправки. Если это происходит, полководец-перехватчик может либо вернуться в место, откуда произошел перехват, либо высадиться в месте, где произошел перехват, при условии, что там нет ВЧ противника. Если движущийся игрок не сделает так, то происходит морское сражение.

Если перехват не удался, то перехватывающие корабли возвращаются «в порт» и могут предпринять другой перехват, даже во время того же движения противника (разрешено предпринимать попытку перехвата на каждом пространстве порта, отвечающем условиям перехвата). Обратите внимание, что использование необязательного правила (26.7), дает корабли, которым не удалось перехватить, теряющие боеспособность.

**Примечание.** *Полководец может попытаться совершить перехват в соседней области, если там уже есть стоящие вражеские ВЧ. Морской перехват происходит до того, как движущаяся армия или флот прибывает в область.*

**Например.** *Гамилькар движется к Липаре. Если бы это было наземное движение, Метелл не смог бы его перехватить. Морские правила здесь отличаются, т.к. перехват происходит до того, как войска прибудут в область. Поэтому гарнизон Липары не может предотвратить перехват карфагенского морского движения.*

**Например.** *Если Метелл движется в Липару, а Карфаген господствует на море, то Гамилькар может попытаться перехватить, но потребуется успешный бросок кубика. Если у Карфагена свой ПК в Липаре, то он может перехватить флот, даже если бросок за Гамилькара не удался.*

**Карты тактики.** *Каждый игрок получает:*

1. 1 карту тактики игроку, который господствует на море.

2. Количество карт тактики, равное рангу тактика командующего флотом.

**Например.** *У**Рима господство и он получает за него 1 карту тактики. Флотом командует полководец с рангом тактика «2», это добавляет еще 2 карты. Всего Рим получает 3 карты тактики.*

**11.7. Морское сражение.**

Битва ведется по раундам. Господство на море, на игровом поле отмечается особым маркером, его обладатель начинает первым, далее по очереди. Если господство на море изменится во время битвы, порядок хода не изменится до следующего боевого раунда. В раунде такая последовательность:

*- Маневр.* Разыграйте тактическую карту.

*- Вступление в бой.* Бросьте кубик.

*- Перегруппировка и отступление.* Попытайтесь взять карту тактики или отступить.

**Маневр.**

Игрок может сыграть 1 карту тактики в начале раунда, все эти карты используются за битву только раз и после нее «Тактическая колода» перетасовывается.

**Вступление в бой.**

Флот может действовать, если в нем есть хотя бы один боеспособный корабль. Перед боевым броском, игрок должен объявить, кого он атакует – боевые корабли или транспорты. Бросается классический кубик, результат сверяется с таблицей истощения по номеру боевого раунда (римская нумерация внизу таблицы, первый раунд – 1-й столбик, второй раунд – 2-й и т. д.).

Результат – количество попаданий, которые немедленно учитываются по ранее заявленным кораблям противника. Каждое попадание – боевой корабль или условный транспорт (транспорт = 1ВЧ + 1 обоз, если он есть), которые откладываются и удаляются с поля в конце битвы.

- Риму -1 от броска, если римское искусство мореплавания плохое / удовлетворительное.

- Риму +1 к броску, если они используют «Ворон».

**Примечание.** *Получившие попадание корабли откладываются в сторону, т.к. есть карты, которые могут вернуть их на поле. Кроме того, таким образом легче определить политические последствия в конце битвы.*

Если «Ворон» установлен, то его использование в бою обязательно, его присутствие на кораблях является отражением морской стратегии.

**Призы.**

 Если результат броска кубика выпадает в ряду, помеченном как «Ворон», а римляне используют его, то одно попадание в карфагенский корабль в текущем раунде отменяется и заменяется на римский поврежденный корабль. Если он имеется и после завершения сражения, то Карфаген может отбить его как приз только по карте тактики. Если Рим проигрывает битву, все его призы возвращаются карфагенянам как поврежденные корабли.

**Захват превосходства.**

 Если результат броска кубика выпадает в ряду, отмеченном символом «Господство на море» (трезубец Посейдона), то бросающий игрок немедленно его получает.

**Перегруппировка/Отступление.**

На этом этапе у игрока есть возможность отступить из битвы или перегруппироваться (получить карту тактики). За этим решением следует бросок кубика, как описано ниже.

**Отступление.**

Отступление из морского сражения может быть как:

*Уклонение.* Игрок, господствующий на море, уступает господство противнику.

*Бегство.* Если бросок кубика меньше или равен рангу тактика полководца, командующего флотом, или бросок кубика равен «1» или меньше, попытка успешна, в противном случае сражение возобновляется.

**Перегруппировка.**

Если бросок кубика меньше или равен рангу тактика полководца, командующего флотом, бросавший игрок берет 1 карту тактики. Игрок всегда получает карту при результате броска «1» или менее.

Флот сражается в морской битве без полководца, он может попытаться перегруппироваться или сбежать, выбросив «1» (или меньше).

**Например.** *Морское движение карфагенян было перехвачено римлянами. Обе стороны имеют полководцев и каждый игрок получает 2 карты. У карфагенян господство на море, поэтому они ходят первыми. Карфаген разыгрывает карту тактики, а затем делает бросок по «Таблице изнурения» и применяет результат. Теперь карфагеняне могут решить, либо отступить, либо перегруппироваться. Ганнибал Гискон – адмирал с рангом тактика «1», он командует флотом Карфагена и решает перегруппироваться, выбрасывает «1» и получает тактическую карту.*

**Преследование.**

Тактическую карту преследования можно разыграть, чтобы немедленно отменить вражеское отступление, независимо от того, была ли предпринята попытка отступления путем уклонения, бегства или с помощью тактической карты. Карта может быть сыграна в дополнение к любой другой, сыгранной на этапе маневра.

**Конец битвы.** *Битва заканчивается:*

- Если в конце раунда сражения один флот не имеет боеспособных кораблей. Победителем становится тот, у кого еще есть оставшиеся в битве боеспособные корабли.

- Один из игроков отступает (любым способом) из битвы. Победителем становится тот, за кем остается поле боя.

- Каждый игрок сыграл 5 раундов. Победитель не определен. Корабли обеих сторон стают небоеспособными, господство на море не меняется.

После битвы:

- Если игрок отступает из битвы, его уцелевшие корабли теряют боеспособность – нуждаются в ремонте.

- Корабли победителя сохраняют боеспособность.

- Если флот сбежал или не имеет боеспособных кораблей, победитель может сделать 1 призовой бросок против оставшихся транспортов проигравшей стороны по колонке № 5.

**Примечание.** *Это не применяется, если флот уклонился.*

- Жетон господства на море выкладывается на игровое поле символом победителя вверх. Теперь на море господствует победитель.

Если полководец (один или с армией), проводивший морское движение, одержал победу, он прибывает в область, где произошел перехват и прекращает дальнейшее движение. Вместо этого он может решить вернуться в область, из которой он начинал свой ход. Полководец должен вернуться в эту область, если все ВЧ его армии были уничтожены в битве.

Если полководец (один или с армией), проводивший перехват, одержал победу, он может либо вернуться в область, откуда произошел перехват, либо высадиться в области, где произошел перехват, при условии, что в ней нет вражеских ВЧ.

Если полководец, проводивший морское движение или перехват, не победил, его возвращают в порт, из которого он начал свое движение (или перехват) со всеми оставшимися ВЧ и обозом.

Если передвижение по морю прошло успешно, то противник может попытаться перехватить еще и любым из полководцев (как обычно), находящихся в соседней области на суше (включая тех, кто уже совершал перехват или принимал участие в морском перехвате, даже если после успешного перехвата была проиграна морская битва). Армия, прибывшая в пункт назначения морем, попадает в ситуацию, когда ее перехватывают уже с суши, может вернуться на одну морскую область назад по последнему отрезку морского пути. В этом случае ее не может перехватить сторона, господствующая на море.

**Например.** *Римский флот с полководцем Луцием Манлием Вульсоном Лонгом движется из Мессаны в Панормус. Рим господствует на море. Карфагенский полководец Карталон из Лилибея делает успешный перехват морского движения около Панормуса. Рим может уступить господство на море Карфагену и отменить это морское движение, но он решает принять бой. Рим выигрывает битву и Карталон возвращается в Лилибей. Римская армия прибывает в Панормус, где она снова перехватывается Карталоном, но уже с суши, римляне могут отказаться от наземной битвы и отступить на одну морскую область в порт Мессана, не рискуя вступить в новую морскую битву. В противном случае придется принять сухопутное сражение.*

**Пример морского сражения.**

*Движение по морю и морская битва в «Гамилькаре».*

Рим господствует на море. Маний Валерий Максим начинает свое движение из Капуи. Он имеет в ней армию из 5 ВЧ и 2 обозов и совершает марш по суше в Неаполь. Из Неаполя, он движется морем. На данный момент в порту есть 5 боеспособных римских кораблей и один поврежденный. Римские корабли оснащены «вороном».

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Карфаген имеет в порту 4 боеспособных корабля.

Маний Валерий Максим выходит в море с 5 боеспособными кораблями. Флот перемещает по морскому пути в Региум, затем в Сиракузы. Карфагенский полководец Ганнибал Гискон, находящийся в Агригентуме, решает перехватить противника. Он оставляет в месте своего базирования 1 ВЧ, а 4 боеспособных карфагенских корабля выходят в море на перехват.

*Перехват* – бросок кубика дает «3». Слишком много. Карфагеняне решают разыграть карту в ответ на бросок, отнимая -2 из результата. Теперь перехват успешен и морская битва начинается.

Карфагенский игрок получает 1 тактическую карту за господство на море и 1 за рейтинг тактика полководца (вытянуты карты «Отличное руководство» и «Засада»). Римляне также получают 2 карты, т.к. у Мания Валерия Максима ранг тактика «2» (вытянуты карты «Мелководье» и «Преследование»).

**1 раунд.**

*Карфагеняне* первые. В «Фазе маневра» они разыгрывает тактическую карту «Отличное руководство».

**Карта.**

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

*Возьмите одну карту тактики.*

Ранг тактика Ганнибала Гискона теперь становится «2», поэтому карфагеняне берут еще +1 карту тактики («Брандеры») и в «Фазу вступления в бой» решают атаковать транспорты. Бросок кубика дает «3» – промах.

В «Фазу перегруппировки» снова бросок. Результат снова «3» – промах (результат броска успешен по « 1,2», т.к. ранг тактика карфагенского полководца «1» и + 1 за карту «Отличное руководство» = 2).

*Римляне* вторые. В «Фазе маневра» они разыгрывает тактическую карту «Мелководье» и переворачивают 1 карфагенский корабль на поврежденную сторону, делая его небоеспособным.

**Карта.**

**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.*

Затем римляне берут дополнительную карту тактики (выпадают «Сломанные весла»), т.к. это указано в конце карты «Мелководье».

В «Фазу вступления в бой» римляне кидают кубик, результат «5», +1 за «Ворон» и захватывают приз! Очень удачный поворот событий для Рима.

Римская перегруппировка не удалась (2 броска, но только 1 успешен).

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**2 раунд.**

Карфагеняне начинают 2 раунд с «Фазы маневра» и играют карту «Засада». В «Фазу вступления в бой» бросок кубика, результат «4», атакованы римские транспорты, к броску добавляется за карту +1, в результате чего уничтожен 1 транспорт противника – 1 римская ВЧ и 1 обоз снимаются с поля.

Карфагеняне решают выйти из боя и передают маркер «Господство на море» противнику, но римляне не дают отступить, разыграв карту «Преследование», они теперь господствуют на море.

**Карта.**

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

Римляне решают, что было бы разумнее сохранить карту «Сломанные весла» для следующего раунда, учитывая, что они попали в засаду. Они пропускают «Фазу маневра». В «Фазу вступления в бой» бросок кубика, результат «2», +1 за «Ворон», но эффект за него отменяется разыгранной противником картой «Засада». Эффекта нет. Попытка перегруппировки римлянам также не удалась.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**3 раунд.**

Очередность хода сторон в этот раунд меняется, т.к. римляне захватили господство на море. Рим начинает, разыгрывая карту «Сломанные весла» в «Фазе маневра». Бросок кубика дает результат «3», +1 за «Ворон», в результате чего 1 карфагенский корабль уничтожен. В «Фазу вступления в бой» римляне получают карту «Охват с фланга»! Следующий раунд может быть смертельно опасным для карфагенян.

**Карта.**

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

Карфагеняне разыгрывают карту «Брандеры» в «Фазе маневра». В «Фазу вступления в бой» происходит атака транспортов, результат «5». Римлянам опять придется снять с поля 1 ВЧ и 1 обоз.

Перегруппировка карфагенян наконец-то успешна, бросок с результатом «2»! Карфагеняне получают карту «Попутный ветер».

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**4 раунд.**

У римлян есть карта «Охват с фланга», но им не разрешено делать броски кубика в этом раунде, поэтому они решают пропустить фазы – «Маневра» и «Вступления в бой». Рим бросает «1» при перегруппировке и получает 1 карту («Бегите!»).

В «Фазу маневра» своего раунда, карфагеняне играют карту «Попутный ветер» и забирают господство на море у римлян!

**Карта.**

**Попутный ветер** (корабль)**.** Переверните жетон господства на море со стороны противника ИЛИ сбросьте эту карту и выберите одну карту из колоды тактических карт.

Затем, в «Фазу вступления в бой», карфагеняне снова атакуют транспорты, бросок кубика дает результат «1». Не повезло, но перегруппировка прошла успешно – бросок дает результат «1». Карфагеняне получают карту «Расколотые корпуса».

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**5 раунд.**

Карфагеняне снова имеют господство на море, поэтому начинают. Карта «Расколотые корпуса» разыгрывается в «Фазу маневра» против римского транспорта и удаляется 1 ВЧ.

**Карта.**

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

В «Фазу вступления в бой» бросается кубик, результат «5», еще 2 римских транспорта гибнут!

Карфагеняне снова решают отступить из битвы, передав жетон «Господство на море» римлянам. В этот раз римляне не могут помешать отступлению карфагенян.

**После сражения.**

Ганнибал Гискон возвращается в Агригентум, а Маний Валерий Максим решает вернуться в Региум.

Последний карфагенский корабль становится небоеспособным. Римляне победили и их корабли сохраняют боеспособность. Два римских приза заменяются римскими жетонами кораблей и размещаются в порту, но требуют ремонта.

**Результат.**

Римские транспорты ликвидированы, но дорогой ценой карфагенян. Римлянам досталось их 2 корабля как призы, 1 корабль потоплен. Самое неприятное, что Рим теперь господствует на море и их флот боеспособен, а остатки флота карфагенян требуют ремонта. «Пиррова» победа ...

**Политические последствия.**

Проигравший должен удалить с поля количество своих маркеров ПК (не городских), равное половине количества (округленное вниз) потерянных в битве кораблей. Если проигравший морское сражение не может удалить необходимое количество ПК, то он должен «Молить о мире», тем самым проиграв войну.

**11.8. Римляне на море.**

**11.8.1. «Ворон».**

Когда установлен «Ворон», корабли более эффективны в бою, но менее эффективны при морском перехвате – Рим добавляет +1 ко всем броскам в морской битве и попыткам перехвата, это улучшит результат битвы, но ухудшит результат перехвата. С «Вороном», корабли теряют мореходные качества при шторме, что отражено на картах событий штормов, он может быть установлен и снят адмиралами через введение морских реформ (6.5.3) или через событие «Ворон».

**Примечание.** *«Ворон» представлял собой перекидной мостик, который позволял легионерам быстро перебегать на карфагенские корабли во время абордажа. Это помогло неопытному римскому флоту одержать первую победу. Однако, были и недостатки в его использовании, поэтому он был снят с вооружения.*

**11.8.2 Африка.**

Рим может использовать морское движение, чтобы переместиться в Африку, если выполняется одно из условий:

- их искусство мореплавания отлично;

- их искусство мореплавания хорошо и они контролируют Сиракузы;

- полководцем, командующим десантным флотом, является *Африканцем*;

- они разыгрывают карту «Империя: Сицилия и Африка» (# 83).

**11.8.3. Римское искусство мореплавания.**

Рим начинает с плохим искусством мореплавания, что создает проблемы при ведении морских битв и при штормах, его повышение многое улучшит. Искусство мореплавания можно улучшить на 1 уровень, сыграв событие («Разбившаяся квинкверема» # 92, «Программа обучения моряков» # 103) или сбросив карту с изображением «2 корабля». Искусство мореплавания снижается на 1 уровень, если 5 и более римских кораблей снимаются с игрового поля за 1 ход.

**Например.** *Римский игрок потерял 3 корабля в бою и 2 при последующем шторме, поэтому искусство мореплавания снижается.*

**11.9. Отступление и отвод войск морем.**

Армия, которая отступает или отводит войска вдоль береговой линии, может это сделать по морскому пути и не подвергнуться перехвату противника, если:

- она с адмиралом **И**

- область, в которой была битва, соединена морским путем с портом, в котором нет вражеского ПК и ВЧ, **И**

- сторона имеет господство на море.

Армия должна прекратить любое дальнейшее движение после отступления и отвода морем.

Если в области, где была наземная битва, находится крепость, дружественная отступающим, армия (или любая ее часть), может отступить в нее, прежде чем отступить в конечный пункт.

**Напоминание.** *Все другие правила отступления и снятие применяются.*

**14.1. Боевые карты (БК).**

Максимальный размер руки игрока перед боем в «Гамилькаре» составляет 15 БК, за ВЧ разрешено получить не более 10 БК.

**Например.** *Гай Сульпиций Патеркул (1-1) подвергается нападению, имея 15 ВЧ в своей армии перед битвой, не имея союзников. Он получит только 11 БК (10 за ВЧ и 1 за свой ранг тактика).*

**17. СЛОНЫ.**

Знания о том, как использовать боевых слонов, карфагеняне почти забыли. Имея возможность использовать много этого «ударного оружия», они не могли эффективно его применить. Вот почему карфагеняне вычитают -2 из бросков кубика за слонов до прибытия полководца Ксантиппа. Маркер «Забытые тактики» в Миате помогает помнить об этом.

Если бросок за слона равен «1» и меньше, то количество БК карфагенян сразу уменьшается на 1 БК (независимо от того, сколько ВЧ слонов участвовало в атаке).

**18.1. Консульские армии.**

Римский игрок никогда не может предпринять целенаправленные действия, которые оставили бы консульскую армию с менее чем 3 ВЧ.

**19.4. Снятие изолированных маркеров ПК.**

Первый снимает Карфаген, затем Рим.

**19.5. Миат.**

При использовании ОЧ для размещения ПК, карфагеняне могут поместить любое количество ПК в Миат («Совет ста четырёх» – верховный орган управления Карфагена). Когда карфагеняне вынужден снять ПК, первый ПК должен быть снят с Миата.

Карфаген получает 1 ВЧ в подкрепление, если 2 ПК размещены в строке или столбике, который содержит изображение ВЧ. За каждый столбик или строку с ПК, который содержит полководца, базовое количество полководцев увеличивается на +1. Если Миат содержит 3 маркера ПК, включая 1 в центральной зоне (выделена), Миат считается на военном положении и приравнивается к политически значимой провинции, что отображается маркером на треке политически важных провинций.

**Например.** *Карфагеняне получают как обычное подкрепление 1 ВЧ, 2 генерала, 1 корабль и 1 ВЧ дополнительно от Миата. Один ПК также размещается в области Миата на треке провинций, т.к. Миат имеет 3 ПК, включая центральную область.*

**20.2.3. Осада и господство на море.**

Эффективность осады зависит от господства на море:

Сторона без господства на море при осаде бросает *белый кубик*, а господствующая – *красный*.

**20.2.7. Карфаген, Рим и Сиракузы.**

Эти города могут быть осаждены только стороной, господствующей на море, при осаде всегда используется только *белый кубик*.

**Примечание.** *Сторона, утратившая господство на море, во время осады этих городов не может совершать новые попытки получения очков осады, пока не вернет себе его, но уже полученные очки сохраняются, пока на месте остаются положенные для поддержания осады войска.*

**20.2.8. Стойкая оборона.**

Игрок, чей город осажден, может немедленно снять 1 ВЧ и 1 обоз внутри крепости, чтобы отменить полученное только что противником очко осады.

**21. ИЗНУРЕНИЕ.**

21.1.1. Зимнего изнурения можно избежать, если игрок снимает обоз из армии, подвергающейся изнурению.

21.1.3. На море изнурению подвергаются в штормах («Шторм на море #60» и «Ужасное море #101»). Происходят попадания по кораблям во флоте, против которого сыграно это событие. Если кораблей нет, то за каждый потопленный корабль, нужно снять 1ВЧ и 1 обоз с указанного флота.

21.1.4. Зимнее морское изнурение определяется так – бросьте кубик по «Таблице изнурения» и получите результат в столбце, соответствующем количеству кораблей. Результат – количество кораблей, которые потеряли боеспособность. Зимнего морского изнурения нельзя избежать снятием обозов.

**Примечание.** *Целые флоты были потеряны римлянами во время штормов. Шторм у Камарины был, пожалуй, величайшей морской катастрофой в истории человечества – погибло 280 военных кораблей с экипажами (120 000 человек).*

**22.1. Проверка победы.**

Существует 14 возможных политических очков – по одному за каждую контролируемую политически значимую провинцию и по одному за следующие:

- контроль над Лилибеем.

- господство на море.

- контроль Миата (только Карфаген).

**22.2. Военный бюджет** (лучше когда у Вас меньше очков)**.**

После определения победителя по треку политически значимых провинций, каждый игрок должен сравнить общую сумму потраченных ОЧ всех сыгранных или сброшенных карт с суммой этих карт у противника. Игрок, потративший больше ОЧ, может уменьшить разницу, удалив обозы с карты. Оставшаяся разница ОЧ может быть потрачена другим игроком на:

*Ремонт корабля. З*а 1 ОЧ вернуть боеспособность 1 кораблю.

*Политические уступки.* Выложить в Миат (см. 19.5) маркеры ПК;

**Примечание:** *Очки военного бюджета не могут быть использован для размещения ПК на поле, кроме как в Миате.*

- по условиям события, например, выплаты наемникам.

*Снабжение* (представлено обозами). Выложите на поле 1 обоз, за каждое ОЧ, потраченное на снабжение.

*Постройка новых кораблей.* За каждые потраченные 3 ОЧ выставьте в порту 1 боеспособный корабль.

*Формирование новых войск.* За каждые потраченные 3 ОЧ выставьте в своей столице 1 ВЧ (в Риме или в Карфагене).

**Например.** *Римляне всего сыграли стратегических карт на сумму 12 ОЧ, а карфагеняне на 10. Римляне снимают с поля 1 обоз, что сокращает разрыв в счете на -1. Теперь карфагеняне могут использовать только 1 ОЧ и размещают на поле 1 обоз. Если бы римляне решил снять 2 обоза, то карфагенянам вообще бы не досталось ОЧ военного бюджета.*

**Примечание.** *Повышение активности одной стороны конфликта обычно приводит к увеличению военного бюджета другой. Так работает военный бюджет.*

**22.4. Конец игры.**

Если ничья, то побеждает Карфаген.

**26. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ И РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА.**

Если Вы хотите добавить больше реализма в игру или попробовать дополнительные правила, то они описаны ниже и также могут быть использованы для выравнивания баланса при разном опыте игроков.

**26.7. Морские запасы** (усложняющее правило).

После каждого движения морем или попытки перехвата (успешной или нет) все участвовавшие в ней корабли стают небоеспособными.

**Примечание.** *Это усложняющее правило, который повысит реализм, но изменит игру. Это правило рекомендуется игрокам, которые хотят большей напряженности, даже за счет увеличения времени игры.*

**Например.** *Полководец и его армия движутся из Рима в Неаполь. Есть 5 боеспособных римских кораблей, 3 из которых движутся с армией. Как только они достигают Неаполя, завершается их первое морское движение, указанные 3 корабля теряют боеспособность. Затем армия продолжает движение в Регий, ее сопровождают 2 оставшихся боеспособными корабля, которые потеряют боеспособность после завершения этого морского движения.*

**26.8. Экипаж в море** (про римское правило).

Карфаген не может вместо кораблей формировать ВЧ.

**26.9. Война в Нумидии** (про карфагенское правило).

Снимите племя в Сигусе (Западная Нумидия) и оставьте это место пустым.

**26.10. Карфагенское ополчение** (про карфагенское правило).

Отмените запрет на обмен поступающих как подкрепление карфагенских кораблей на ВЧ. Теперь карфагеняне могут взять ВЧ вместо корабля по своему желанию.

**26.11.** **Неизменяемое количество римских подкреплений** (про карфагенское правило).

Римский игрок получает фиксированное количество подкреплений – 5 ВЧ в ход.

**26.12. Увеличение количества союзников** (про римское правило).

 Добавьте карту союзников (# 48) в колоду «Гамилькара».

**26.13. Эпические битвы** (про римское правило).

Снимите в «Гамилькаре», ограничение с количества карт, доступных игрокам.

**26.14. Выборы консулов** (про римское правило).

Назначьте одного консула ​как всегда – ​жребием, а второго римляне выбирают сами (без жребия) или, если хотите большего – пусть они выбирают обоих консулов без жребия.

**26.15. Продленный контракт** (про карфагенское правило).

Удалите Ксантиппа из игры в конце следующего хода после его выхода на поле.

**Например.** *Событие «Ксантипп» сыграно в 3-м ходу, поэтому полководец будет снят с поля в конце 4-го хода, если только он не был смещен ранее.*