

Commands and Colors ANCIENTS

Сборник сценариев #1

КАРФАГЕН

Автор игры

Ричард Борг



Немного истории от составителя сборника

Карфаген (лат.*Carthago*) это финикийское государство со столицей в одноименном полисе, существовавшее в античности на севере Африки, на территории современного Туниса. Город основан в 814 до н.э. колонистами из финикийского города Тира.

После падения финикийского влияния в Западном Средиземноморье Карфаген, благодаря выгодному географическому положению, переподчинил себе бывшие финикийские колонии и часть греческих. К III веку до н.э. он стал крупнейшим государством на западе Средиземного моря, подчинив Южную Испанию, побережье Северной Африки, половину Сицилии, Сардинию, Корсику.

Карфаген, как и любой крупный гегемон того времени много воевал. Большей частью удачно. Самая известная война Карфагена – это конечно же, Вторая Пуническая Война, которая длилась 17 лет.

Но в истории этого государства были и более долгие противостояния. Например, одних только войн с разными греческими государствами (большая часть с Сиракузами) было аж 12 штук! И это противостояние шло, начиная с 490 и до 275 гг. д.н.э. То есть 215 лет!

Карфагеняне были очень воинственны. Помимо противостояния с Сиракузами, они поучаствовали в «Пирровой войне», вели захватнические войны в Нумидии и Иберии, боролись против собственных наемных войск и даже умудрились получить пергамент об «объявлении войны» от самого Александра Македонского!

Ричард Борг сделал прекрасную игру, словно переносящую нас в античную эпоху. Спасибо ему за это!

Итак, поехали!

Экономические успехи Карфагена, и его успешная морская торговля привели к созданию мощного карфагенского флота. Это, в сочетании с успехами в военном и политических делах, привело Карфаген в конфликт с расширяющими свое влияние греческими Сиракузами. Другой крупной и богатой державой центральной части Средиземного моря. Столкновение было неизбежно....

О сборнике:

Часть сражений Карфагена из этого сборника было представлено в базовом комплекте игры и разных дополнениях. Остальные – это официальные и неофициальные сценарии энтузиастов и любителей военной истории с сайта <https://www.commandsandcolors.net>. Хотел бы поблагодарить лично *Alessandro Crespi* за поистине громадный труд, выполненный за несколько лет. Часть сценариев из этого сборника (перевод базовых сценариев и сборник «Наемнические войны») уже были переведены ранее *Ильей Литсиосом*. Привожу их тут, с минимальной корректурой.

Кроме того, в часть неофициальных сценариев были внесены редакторские изменения, коснувшиеся в основном текстов, сопровождающие сценарии. Было поправлено несколько дат, в том числе в одном базовом сценарии, и внесены поправки в графическую палитру. Наконец, все сценарии, для удобства, были приведены к единому формату и сверстаны.

На данный момент в сборник вошли все известные сценарии с участием Карфагена на начало 2017 года. Но это не значит, что новых редакций не будет, ведь битв Карфагена, неохваченных энтузиастами, еще достаточно, особенно по покорению городов на африканском побережье и Сицилийским войнам. Как только энтузиасты будут пополнять список – будет выпущена очередная редакция сборника.

Перевод и редакция: Леонид Кукушкин «Leonardo».

Если вам понравился сборник, вы хотите поблагодарить автора, тем самым поддержать выпуск следующих работ, то оставляю реквизиты для отправки на «шоколадку»:

Webmoney:

WMR R396956350298

WMZ Z096306722515

WME E805310197897

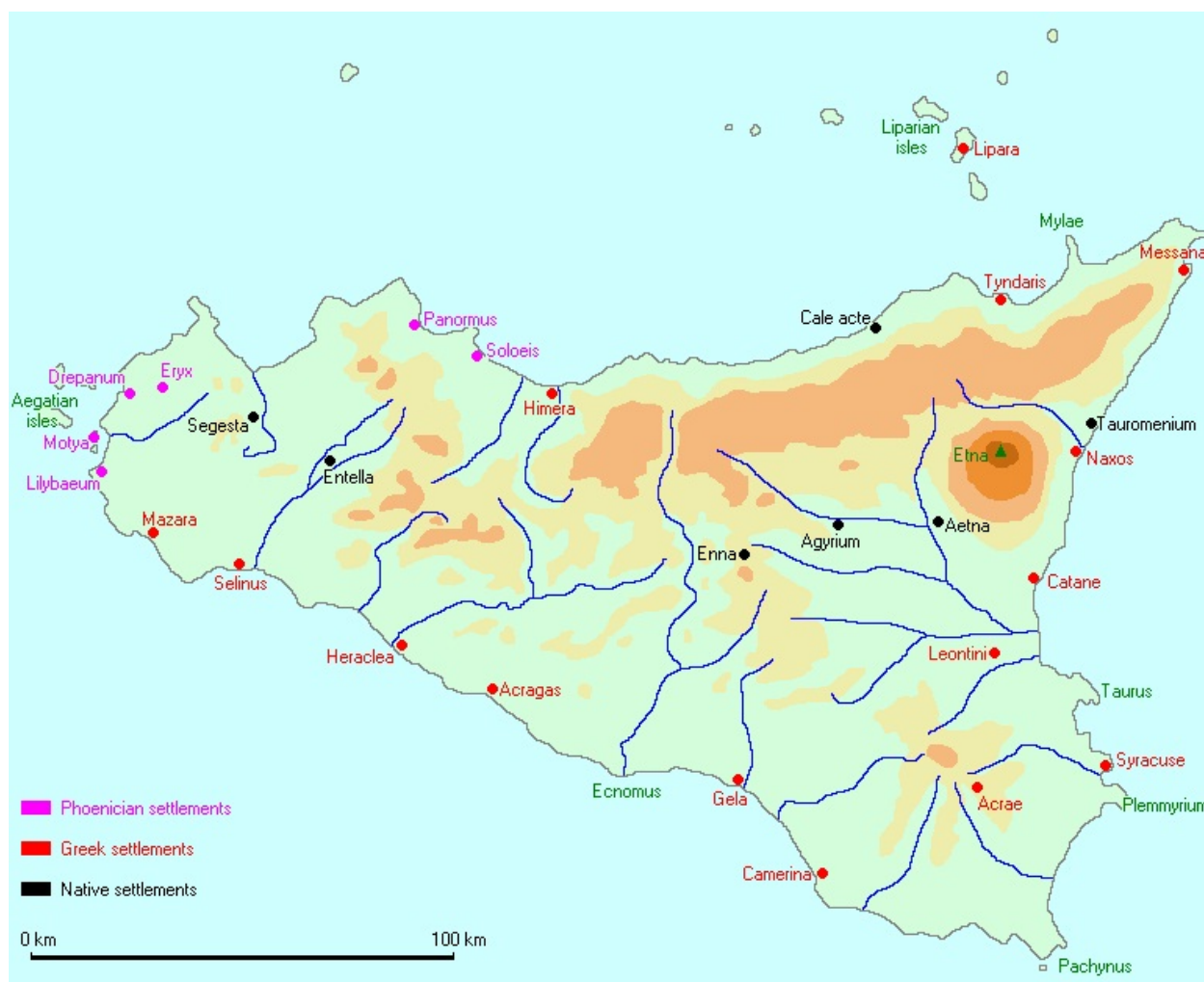
Яндекс.Деньги 410015612395372

Сбербанк 4817 7600 7878 5049

Кроме этого, оставляю тут ссылку для пожертвования [Alessandro Crespi](https://www.paypal.me/AleCrespi), на поддержание его сайта. Возможно, кто-то захочет поблагодарить и его.

<https://www.paypal.me/AleCrespi>

Карта Сицилии, для визуализации событий первой части сборника –
«Сицилийские войны Карфагена»



На карте представлены крупные поселения того времени, разным цветом выделены города, основанные выходцами из разных этносов. Финикийцы - розовые, греки – красные. Черным выделены поселения местных сицилийских племен.

Сражение у реки Мезарос - 410г. до н.э.



Исторический комментарий

Противостояние между греческими колониями Селинунт и Сегеста в западной Сицилии вновь вспыхнуло после поражения афинской экспедиции против Сиракуз (415—413 гг.) Ганнибал Магонид, лидер Карфагена, глубоко ненавидел греков из-за смерти своего деда от их рук в битве при Гимере 70 лет назад. Ганнибал послал армию из: 5000 ливийских и 800 кампанских наемников, на помощь численно уступающему в военном отношении Сегесту. Селинунтяне обычно были победителями в битвах с сегестянами и поэтому были самоуверенны, выдвинувшись в направлении Сегеста. На подступах к городу они были внезапно атакованы объединенной армией Карфагена / Сегесты и разбиты, потеряв около 1000 погибших в бою. Узнав об этой победе, Ганнибал отправил большую армию на Сицилию, чтобы осадить Селинунт. Это было успешно выполнено, наряду с захватом и разграблением Гимеры в 409г. до н.э.

Военный совет

Карфагенская армия	Греческая армия
Командующий: Неизвестен	Командующий: Неизвестен
5 карточек приказов	На старте возьмите 3 карточки приказов. После двух ходов доберите еще 2 карточки приказов.
Ходит первой	

Победа: 5 знамен

Специальные правила: Река Мезарос является проходимой без каких-либо штрафов за броски кубиков.

Дополнительные правила:

Для того, чтобы увидеть, как Селинунт выглядел бы на поле боя, если бы успели подойти все подкрепления, поместите пять средних подразделений пехоты в гексах с D6 по D10 и Генерала Селинунта в гексе D9. Игрок за греков будет иметь 5 Командных карт с начала битвы.

Author Jim Duncan

Второе сражение у Гимеры - 409г. до н.э.



Исторический комментарий

Ганнибал Магонид, внук Гамилькара, пожелал отомстить за смерть деда и поражение в первой битве при Гимере. Начав кампанию в Сицилии, он за некоторое время - захватил ряд греческих городов, разграбил Селинунт и, наконец, осадил город Гимеру. Диокл Сиракузский выступил на помощь с 4000 сиракузскими и акрагоскими гоплитами, которые усилили гарнизон Гимеры. Диокл тайно вывел свои войска и атаковал противника на рассвете. Первоначально он планировал застать карфагенское войско врасплох, но у главной армии Ганибалла в лагере на горе было время, чтобы построиться и контратаковать. Карфагеняне загнали греков обратно в Гимеру. Диокл с остатками войск отступил из города, который уже был наводнен людьми Ганибалла. Гимера была разграблена и уничтожена. 3000 пленных мужчин были отведены на место гибели Гамилькара, и там принесены в жертву. Ганнибал победителем вернулся в Карфаген.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Ганибал Магонид	Командующий: Диокл Сиракузский
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 4 знамени

Специальные правила: нет

Author Jim Duncan

Второе сражение у Гимеры - 409г. до н.э. (вариант 2)



Исторический комментарий

Ганнибал Магонид, внук Гамилькара, пожелал отомстить за смерть деда и поражение в первой битве при Гимере. Начав кампанию в Сицилии, он за некоторое время - захватил ряд греческих городов, разграбил Селинунт и, наконец, осадил город Гимеру. Диокл Сиракузский выступил на помощь с 4000 сиракузскими и акрагоскими гоплитами, которые усилили гарнизон Гимеры. Диокл тайно вывел свои войска и атаковал противника на рассвете. Первоначально он планировал застать карфагенское войско врасплох, но у главной армии Ганибалла в лагере на горе было время, чтобы построиться и контратаковать. Карфагеняне загнали греков обратно в Гимеру. Диокл с остатками войск отступил из города, который уже был наводнен людьми Ганибалла. Гимера была разграблена и уничтожена. 3000 пленных мужчин были отведены на место гибели Гамилькара, и там принесены в жертву. Ганнибал победителем вернулся в Карфаген.

Военный совет

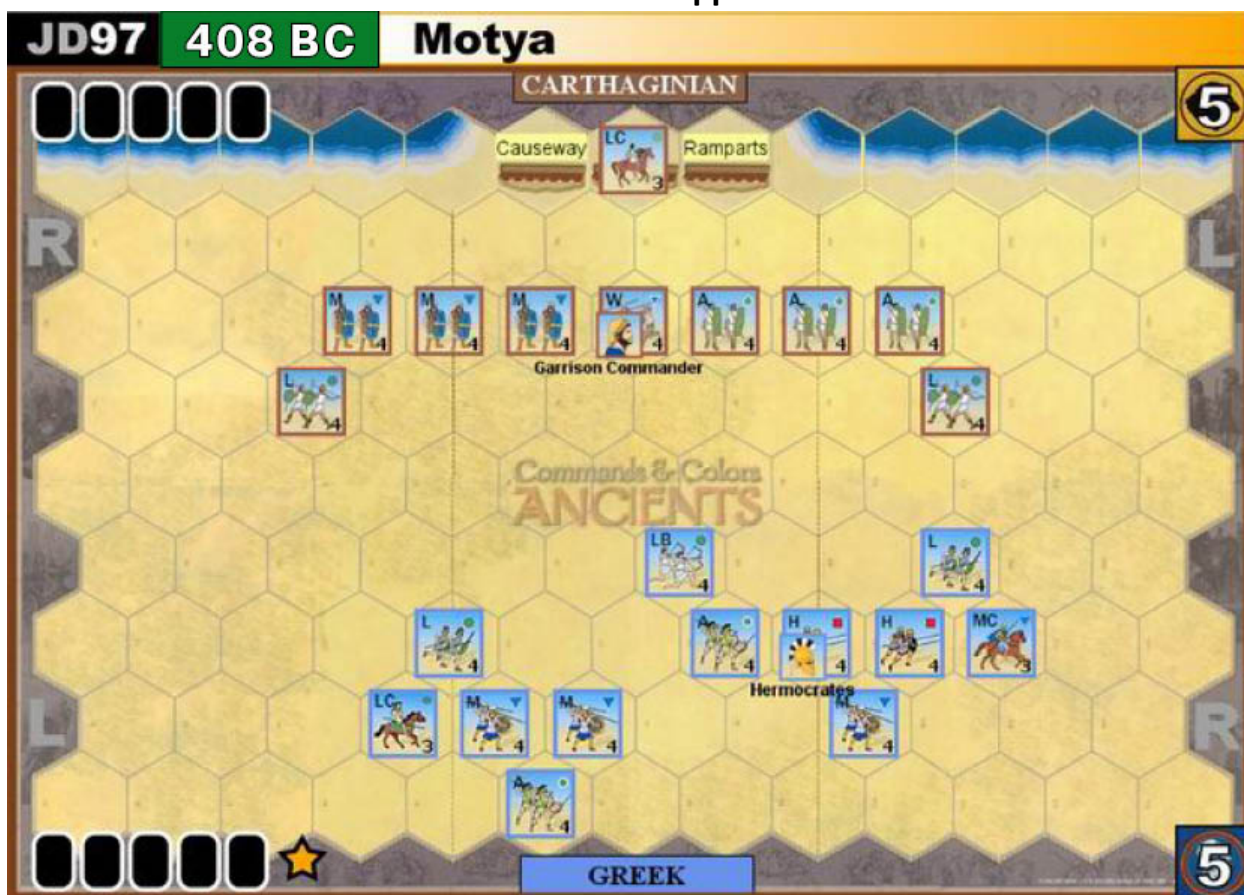
Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Ганибал Магонид	Командующий: Диокл Сиракузский
5 карточек приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: нет

Author Jim Duncan

Мотия - 408г. до н.э.



Исторический комментарий

После победы во 2-й битве у Гимеры в 409г. до н.э., Ганнибал вернулся обратно в Карфаген. Его отъезд совпал с прибытием в Сицилию стратега Гермократа. Гермократ был видный сиракузский гражданин знатного рода. Он был послан в Грецию во главе сиракузского флота, для помощи Спарте против Афин. Однако поражение объединенного флота в битве при Кизике в 412г. до н.э. привело к его изгнания из Спарты. При финансовой поддержке Фарнабаза Персидского, Гермократ набрал 1000 наемников и отплыл на Сицилию на пяти триемах. По прибытии он оккупировал территории захваченные карфагенянами: Селинунт и Гимеру. Он набрал в свою армию беженцев-греков из этих городов. Многие западные сицилийские греки, обеспокоенные угрозой со стороны Карфагена, наряду с некоторыми из его бывших сторонников из Сиракуз - также присоединились к Гермократу, и его армия выросла до 6000 человек. Гермократ сначала перемещается на пуническую часть острова, к городу Мотия. Греческая армия начала опустошать территорию Мотии. Ополченцы Мотии, вместе с войсками гарнизона, оставленные Ганнибалом, преградили им путь на материковой Сицилии и предложили бой. Гермократ разгромил пуническую армию и загнал выживших обратно в их укрепленный город. Гермократ повторил эту процедуру с теми же результатами против пунического города Панорм. Окрыленный успехом и захваченной пунической добычей, Гермократ вернулся в Сиракузы в надежде взять город под свой контроль. Его первоначальная популярность у сиракузян испаряется, когда он предпринял попытку переворота. Гермократ и большинство его ближайших сторонников были убиты вооруженной толпой сиракузских граждан.

Военный совет

Карфагенская армия	Греческая армия
Командующий: Неизвестно	Командующий: Гермократ
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: Греческий игрок получает знамя за каждый захваченный гекс Бастиона дамбы (Causway Rampart). Для захвата надо оставить одно свое подразделение в гексе бастиона.

Акрагас - 406 г. до н.э.



Исторический комментарий

Во времена ожесточенной борьбы между сиракузскими тиранами и Карфагеном за контроль над Сицилией карфагеняне под началом полководца Гимилькона осадили Акрагас, находившийся в союзе с Сиракузами, и сиракузский полководец Дафний с войском поспешил на помощь союзному городу. Карфагеняне разделили свою армию на две части - одна осталась для блокирования гарнизона города, а вторая выступила навстречу сиракузской армии. Карфагенское войско практически полностью состояло из наемников, а в армию Дафния входило много опытных голплитов, которые оказались непобедимыми на поле боя. Уцелевшие пунийцы из разбитой армии Гимилькона, бежали в прибрежные укрепления, в которых разместился блокирующий корпус Магона. Эллы противника не преследовали, так как их войско было крайне утомлено, а гарнизон Акрагаса не предпринял вылазку. Прежде чем эллы сумели начать новое наступление, карфагенский флот перерезал их морские коммуникации, вынудив Дафния отступить. Акрагас был взят без боя через 8 месяцев и разрушен.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гимилькон	Командующий: Дафний
5 карточек приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: Нет

Author GMT Games

Гела - 405 г. до н.э.



Исторический комментарий

Битва за город Гела состоялась летом 405 г. до н.э. в Сицилии. Армия карфагенян под командованием Гимилькона (член семьи Магонид и родич Ганнибала Магониды), который провел зиму и весну в захваченном городе Акрагас, шла, чтобы захватить греческую Гелу. Народ Сиракуз свергнул Дафния, после неудачной для генерала греческой армии, битвы за Акрагас. Дионисий, еще один последователь Гермократа, после ряда интриг - получил полные диктаторские полномочия в Сиракузах. Когда карфагеняне выдвинулись к Геле, с целью осадить город - Дионисий вышел из Сиракуз, чтобы противостоять угрозе. В сражении он планировал использовать сложный, трехзубцовый план атаки против карфагенян, который не удалось выполнить из-за отсутствия должной координации между частями войска. Дионисий решил отступить от Гелы, эвакуировав население в Сиракузы, так как поражение вызвало недовольство в Сиракузах, и он не хотел терять свою власть. Гимилькон захватил брошенный город после того, как греческая армия отступила в Камарину.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гимилькон	Командующий: Дионисий
6 карточек приказов	4 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Нет

Author Benedetto Giovanni Roselli

Гела - 405 г. до н.э. (вариант 2)



Исторический комментарий

После захвата Акрагаса, Гимилькон привел свою армию из 45000 африканцев, иберов и кампанцев к Геле, где он расположился лагерем на высотах Аполлона вблизи города. Гела послала мольбу о помощи к Дионисию Сиракузскому, который ответил на вызов, приведя 31,000-ю армию содержащей сиракузян, италийцев, сицилийцев и наемников. Дионисий планировал сложное трехстороннее нападение. Справа, сиракузские и сицилийские войска под командованием отца Дионисия, Гелориса - будут двигаться на север по всему фронту и атаковать карфагенян влево. Слева, италийцы будут атаковать вдоль побережья в сочетании с корабельным десантом легких войск. Остальные войска во главе с Дионисием сделают вылазку из самой Гелы, чтобы напасть на противника в центре. Атака была запланирована так, чтобы восходящее солнце слепило карфагенян.

Все началось хорошо. Первая атака по побережью застала карфагенян врасплох. На северном направлении карфагеняне сами организовали нападение против фланга во главе с Гелорисом. Кроме того, переполненные в утреннее время, улицы Гелы задержали Дионисия, и он не смог своевременно организовать, одновременно с флангами, лобовую атаку, тем самым позволив карфагенянам перегруппироваться и победить его армию по частям.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гимилькон	Командующий: Дионисий
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Благодаря внезапной сиракузской атаке, в первый ход игрок за сиракузян получает +1 боевой кубик дополнительно.

Author Jim Duncan

[illegible]

После захвата Акрагаса, Гимилькон привел свою армию из 45000 африканцев, иберов и кампанцев к Геле, где он расположился лагерем на высотах Аполлона вблизи города. Гела послала мольбу о помощи к Дионисию Сиракузскому, который ответил на вызов, приведя 31,000-ю армию содержащей сиракузян, италийцев, сицилийцев и наемников. Дионисий планировал сложное трехстороннее нападение. Справа, сиракузские и сицилийские войска под командованием отца Дионисия, Гелориса - будут двигаться на север по всему фронту и атаковать карфагенян влево. Слева, италийцы будут атаковать вдоль побережья в сочетании с корабельным десантом легких войск. Остальные войска во главе с Дионисием сделают вылазку из самой Гелы, чтобы напасть на противника в центре. Атака была запланирована так, чтобы восходящее солнце слепило карфагенян.

Все началось хорошо. Первая атака по побережью застала карфагенян врасплох. На северном направлении карфагеняне сами организовали нападение против фланга во главе с Гелорисом. Кроме того, переполненные в утреннее время, улицы Гелы задержали Дионисия, и он не смог своевременно организовать, одновременно с флангами, лобовую атаку, тем самым позволив карфагенянам перегруппироваться и победить его армию по частям

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Магон	Командующий: Дионисий
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Специальные правила: нет

Author Jim Duncan

Сиракузы - 396 г. до н.э.



Исторический комментарий

В 397 г. до н.э., карфагенский правитель Гимилькон, в ответ на враждебные действия греков, отплыл в Сицилию с армией 50000 воинов. Там он выиграл несколько сражений против сиракузского тирана Дионисия. Гимилькон отбил Мотию, захватил Мессину, и в конце концов, осадил сами Сиракузы. Город Сиракузы был сильно укреплен, он имел высокие стены и защитные башни, и Гимилькон был вынужден разбить свой лагерь недалеко от болот с южной стороны города. Перед зимой, он построил большой палаточный городок с выходом к морю, и вторичный форт рядом с храмом Зевса, немного к западу от главного лагеря. В течение многих месяцев осада Сиракуз продолжалась без крупного сражения. Летом 396г., чума вспыхнула среди карфагенских войск. Войска Гимилькона понесли сильные потери, моральный дух и боевая эффективность пунийских войск снизилась. Дионисий решил, что пришло время, чтобы нанести удар. Во время безлунной ночи, он повел свои войска вокруг карфагенского лагеря, чтобы атаковать его с юга. Наемники и конница были направлены атаковать главный лагерь непосредственно, но это был только способ, чтобы избавиться от некоторых ненадежных союзников. Кавалерия сиракузян оставила наёмников на произвол судьбы, и присоединилась к главной армии, во главе с самим Дионисием. Эта армия напала на форт Гимилькона и всех карфагенских солдат, которые были не готовы к битве и находились незащищенными в открытом поле. В то же время брат Дионисия Лептин напал на Пунический флот с моря. Многие карфагеняне были убиты прежде, чем смогли скоординировать защиту. В конце концов, сиракузяне одержали победу, несмотря на то, что они не смогли взять ни лагерь, ни форт. Гимилькон тайно заключил сделку с Дионисием, который позволил уйти только карфагенским гражданам, в обмен на 300 талантов золота. Вернувшись в Карфаген, Гимилькон взял на себя полную ответственность за военное фиаско, и довел себя до смерти голоданием.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гимилькон	Командующий: Дионисий
5 карточек приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: Река Анапус непроходима.

Для того, чтобы представить пониженный моральный дух карфагенских войск, вся карфагенская легкая пехота и ауксилы - стартуют с 3-х блоков вместо 4. Игровыми картами можно восстановить эти единицы.

Author Jack Van Riel

Абакэн - 393 г. до н.э.



Исторический комментарий

После сокрушительного карфагенского поражения у Сиракуз в 396 г. до н.э., Дионисий першел к наступлению. Он заставил большинство сикулов вернуться обратно в союз с Сиракузами и захватил пунические города: Кефалодиум и Солинтур. Затем, в 394 г. до н.э., город Регия напал на своих союзников – город Мессану. Несмотря на то, что нападение не удалось, Дионисий решил покорить Регию. Чтобы очистить прибрежный маршрут в направлении Регии, Дионисий напал на сикульский город Тавромений. Чтобы не проводить его осаду в зимний период, сиракузянин предпринял неожиданную атаку в темную и дождливую ночь. Нападение закончилось полным провалом: Дионисий потерял 600 человек и едва не потерял свою собственную жизнь. Дальнейшие неудачи для Дионисия произошли тогда, когда Акрагант и Мессана отказались от своих союзов с Сиракузами. Магон, карфагенский панарх и командующий карфагенскими силами на Сицилии, увидел в неудачах Дионисия шанс вернуть влияние пунов на востоке острова. Не имея больших средств и войск из-за недавней чумы и восстания в Северной Африке, он набрал армию из местных: союзников-греков и сицилийцев-изгнанников, сосланных Дионисием, увеличив тем самым небольшие африканские гарнизонные войска, которыми он командовал. Магон выдвинулся на восток, к городу Месана. Возможно, он надеялся воспользоваться размолвкой между Сиракузами и Месаной, чтобы убедить последнего заключить союз с Карфагеном. Разорив сельскую местность и захватив значительную добычу, он вернулся и разбил лагерь около союзного ему города Абакэн. Когда Дионисий со своей армией подошёл к Магону, то обе стороны выстроились в боевой порядок. Произошла битва, в которой карфагеняне оказались разбитыми и отступили в город Абакэн, потеряв 800 человек. Дионисий имел планы военно-морского нападения на Регию, и поскольку карфагенское вторжение было остановлено - вернулся в Сиракузы. Его план нападения не удался, но и Магон вернулся обратно на западную часть острова. Эта война закончится на следующий год после безрезультатного противостояния между Магоном и Дионисием возле реки Хриса.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Магон	Командующий: Дионисий
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Специальные правила: нет

Author Jim Duncan

Кабала - 383 г. до н.э.



Исторический комментарий

Две армии встретились на открытой равнине близ города Каббалы в центральной части Сицилии. Магон попытался разгромить армию сиракузян, имея преимущество в количестве войск. Устояв против удара карфагенской конницы, Дионисий повел свою гоплитскую фалангу вперед, чтобы врезаться в центр пунической армии. Магон, пытаясь стабилизировать линию, был убит (по другим данным тяжело ранен) в результате ожесточенного боя. Потеря командира привела к деморализации карфагенской армии. Дионисий одержал триумфальную победу над более легковооруженными пуническим центром. Потери карфагеняев составили 10,000 убитых и 5,000 пленных. Послы карфагеняев попросили у сиракузян трехдневное перемирие, чтобы похоронить их мертвых (в том числе и Магона), а затем вместо того выполнить остальные обещанные условия - провели быстрое отступление ночью. Как выяснилось в дальнейшем, пуническая армия была разбита, но не уничтожена, что было доказано в битве при Кронии.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Магон	Командующий: Дионисий
4 карточки приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Если Магон убит, игрок за Сиракузы немедленно выигрывает.

Специальные правила: Поставьте возле лидера Магона - специальный маркер единицы. Магона можно использовать в качестве обычного лидера для целей командования, маркер необходим только для условий победы.

Колесницы, используемые в этом бою - легкой разновидности. Поэтому ко всем колесницам в игре, применяем ТТХ "легких колесниц".

Если у вас не хватает карфагенских или греческих блоков – замените их восточными и римскими.

Author Greg Blanchett

Кабала - 383 г. до н.э. (вариант 2)



Исторический комментарий

Несмотря на свое поражение при Геле в 405г. до н.э., Дионисий, тиран Сиракуз, смог провести переговоры и заключить мирный договор с Карфагеном, воспользовавшись тем, что в победившей армии свирепствовала чума. Дионисий использовал время мира для укрепления своей тирании подавлением восстаний и расширением подвластной территории. Затем он приступил к строительству флота и формированию большой армии в составе: сиракузян, союзных сицилийских греков и наемников, где доминировали спартанцы. Дионисий в 398 году был готов, и он приступил к кампании против Пунической западной Сицилии. Дионисий приступил к захвату стратегически важного портового города Мотия, и захватил его после успешной годичной осады. Карфаген ответил вторжением на Сицилию и морской победой над Сиракузами при Катане, что привело к осаде Сиракуз. Но карфагенские планы по осаде рухнули после того, как другая чума начала опустошать карфагенскую армию, и карфагеняне отступили. Мир снова был заключен в 392г. до н.э. В 383 году Дионисий предпринял еще одну попытку завоевать всю Сицилию. В ответ на Карфаген послал большую армию на остров под командованием Магона, бывшего наварха, победителя сражения при Катане, со своим сыном Гимильконом в качестве заместителя. Карфагенская армия насчитывала более 40 000 человек, но состояла в большей степени из ливийских рекрутов. Сиракузская армия, которая насчитывала около 25 тысяч человек была меньше численностью, но лучше подготовлена. В битве близ города Кабалы в центральной части Сицилии греческие гоплиты разгромили центр пунов и убили Магона, в результате чего карфагенская армия была разгромлена с потерей 10000 человек убитыми и 5000 пленными. Карфагеняне, под командованием Гимилькона, отступили в Панорм зализывать раны и восстанавливаться. В следующем году они будут готовы и возьмут реванш у Сиракуз в битве при Кронии.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Магон	Командующий: Дионисий
4 карточки приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: нет

Author Jim Duncan

Крония - 382 г. до н.э.



Исторический комментарий

По карфагенской традиции семейной мести, Гимилькон, сын Магона, восстановил разгромленную армию своего отца свежими пополнениями, наемниками и интенсивными тренировками. Дионисий ожидал очередной легкой победы, но на этот раз карфагенский центр устоял, а сиракузские фланги наоборот, были разбиты и отступили, оставив без поддержки свой центр, который впоследствии был окружен и перебит. Это сражение положило конец активной кампании Дионисия и расширило карфагенскую границу до реки Галик (современное название - Платани).

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гимилькон	Командующий: Дионисий
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 8 знамен

Специальные правила: Два подразделения ауксиллии в гексах H11 и H12 являются Иберийскими наемниками. Используйте для них римские блоки.

Author Jim Duncan

Битва при Кримиссе - 341 г. до н.э.



Исторический комментарий

После первых поражений на Сицилии карфагеняне решили, что без собственной тяжелой пехоты им не одолеть эллинов в открытом поле. Они сформировали Священный отряд, состоявший из 2500 прекрасно обученных карфагенских граждан, которые могли на равных сразиться с гоплитами эллинов. Этот отряд вошел в состав большого войска посланного под командованием Гасдрубала для покорения Сицилии. Карфагенянам противостояла небольшая армия талантливого греческого полководца Тимолеона. Тимолеон, не привыкший отдавать инициативу в руки врага, с нетерпением ждал удобного случая, чтобы напасть на карфагенян в выгодных для эллинов условиях. Такая возможность появилась, когда одним туманным утром Гасдрубал, даже не выслав разведчиков (которые бы могли сообщить ему, что армия Тимолеона выстроилась на холмах на противоположном берегу реки), неосторожно приказал своему войску форсировать реку Кримисс. Дождавшись, когда примерно половина пунийцев перейдет реку, Тимолеон послал в атаку на ничего не подозревавших африканцев фалангу своих превосходных гоплитов. Большинство уцелевших карфагенян обратилось в бегство, однако, Священный отряд не отступил и был уничтожен превосходящими силами эллинов (чему не в малой степени способствовало то обстоятельство, что внезапный ливень затруднил переправу пунийских подкреплений через реку). Увидев катастрофу, произошедшую на другом берегу, остаток войска Гасдрубала рассеялся. Гибель такого числа граждан произвела эффект разорвавшейся бомбы в Карфагене. Священный отряд был восстановлен, но только один единственный, раз после поражения на Кримиссе он был отправлен воевать за пределами Африки и то лишь на очень короткое время.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиранузская армия
Командующий: Гасдрубал	Командующий: Тимолеон
5 карточек приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила:

Реку Кримисс можно переходить только в излучинах.

Карфагенский Священный отряд «Sacred Band» это специальное подразделение. Поместите блок специального подразделения Special Unit (если играете с блоками расширения) или карфагенский блок

победного знамени в гекс со Священным отрядом, чтобы отличить его от остальных карфагенских отрядов. Особые способности Священного отряда:

- *Священный отряд наносит одно дополнительное повреждение за каждый выпавший символ «шлема» в ближнем бою.*
- *Священный отряд может игнорировать одно знамя.*
- *Священный отряд сохраняет эти особые способности до тех пор, пока его последний блок не удален с поля боя.*

Блок специального подразделения/победного знамени движется вместе с этим отрядом. Он не считается как блок, который может быть удален, чтобы понести потери. Этот блок не может быть передан другим отрядам. Если Священный отряд уничтожен, то этот блок удаляется с карты вместе с последним блоком отряда.

Author GMT Games

Битва у реки Дамуриас - 338 г. до н.э.



Исторический комментарий

После своей выдающейся победы при Кримиссе, Тимолеонт начал войну с тиранами Сицилии. Он выбрал своей мишенью, своих недавних союзников: Гикета, тирана Леонтии и Мамерка, тирана Катаны. В свое время, Гикет, обнаружив, что у него недостаточно сил, чтобы справиться с новым врагом, и, потерпев неудачу в попытке избавиться от Тимолеона убийством, решил открыто обратиться за помощью Карфагена, и позволил Магону, во главе большого флота и армии осадить порт и город Сиракузы. Их совместные операции, однако, были безуспешными. После оплытия Магона обратно в Карфаген, Гикет заключил союз с Мамерком, тираном Катаны. Карфаген их поддержал деньгами и вспомогательными частями генерала Гискона, сына Ганнона. Тимолеонт выступил сначала против Гискона. Войска леонтийцев заняли прочные позиции на берегах реки Дамуриас, Тимолеонт подошел позже. Сиракузяне превосходили леонтийцев числом и, несмотря на худшую позицию, потребовали от Тимолеона атаковать противника через реку. Это была невероятная победа Сиракуз, Гикет был захвачен в плен и вскоре казнен в Сиракузах, вместе с женой и дочерьми, за «преступления» и тиранию.

Военный совет

Леонтийская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гикет	Командующий: Тимолеон
4 карточки приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: Река Дамуриас является проходимой без каких-либо уменьшений значений для боевых кубиков.

Author Jim Duncan

Битва у реки Аболус - 338 г. до н.э.



Исторический комментарий

Тимолеонт был сторонником демократии. После победы при Кримиссе он попытался искоренить тиранию, повернув оружие против своих бывших союзников: Гикета, тирана Леонтонии и Мамерка, тирана Катаны. Тимолеонт победил Гикета в битве у реки Дамуриас и казнил его. Мамерк обратился за помощью к своим бывшим врагам, Карфагену. Гискон желая внести больше раздора в противостояние сицилийских греков, послал войска ему на помощь. Гискон с войском из карфагенян и греческих наемников на семидесяти кораблях высадился на территории Месаны, победил 400 наемников Тимолеонта. Другая группа сиракузских наемников попала в засаду на карфагенской территории близ Летаи и тоже была уничтожена. Армия Мамерка насчитывала 12,000 пехоты и 2,000 кавалерии. Сиракузян было чуть меньше: 10,000 пехоты и 1,500 всадников. Оба генерала были уверенными и агрессивными, и встретились для битвы на открытой равнине вдоль реки Аболус. Мамерк потерпел поражение в битве, причем карфагенские солдаты приняли на себя основной удар. Потери у Мамерка составили 2000 убитых. После этой битвы Гискон решил подписать мирный договор с Тимолеонтом, который был выгоден Карфагену. Мамерк бежал в Италию, надеясь сплотить против Сиракуз - Луканский альянс. Его затея не удалась, и он вернулся в Катану. А после того, как город был захвачен – бежал в Месану, под защиту тамошнего тирана. Тимолеонт осадил Месану и взял город. Мамерк и тиран Месаны были казнены.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Мамерк	Командующий: Тимолеон
5 карточек приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: Река не проходимая.

Author Jim Duncan

Битва у реки Аболус - 338 г. до н.э. (вариант 2)



Исторический комментарий

Тимолеонт был сторонником демократии. После победы при Кримиссе он попытался искоренить тиранию, повернув оружие против своих бывших союзников: Гикета, тирана Леонтонии и Мамерка, тирана Катаны. Тимолеонт победил Гикета в битве у реки Дамуриас и казнил его. Мамерк обратился за помощью к своим бывшим врагам, Карфагену. Гискон желая внести больше раздора в противостояние сицилийских греков, послал войска ему на помощь. Гискон с войском из карфагенян и греческих наемников на семидесяти кораблях высадился на территории Месаны, победил 400 наемников Тимолеонта. Другая группа сиракузских наемников попала в засаду на карфагенской территории близ Летаи и тоже была уничтожена. Армия Мамерка насчитывала 12,000 пехоты и 2,000 кавалерии. Сиракузян было чуть меньше: 10,000 пехоты и 1,500 всадников. Оба генерала были уверенными и агрессивными, и встретились для битвы на открытой равнине вдоль реки Аболус. Мамерк потерпел поражение в битве, причем карфагенские солдаты приняли на себя основной удар. Потери у Мамерка составили 2000 убитых. После этой битвы Гискон решил подписать мирный договор с Тимолеонтом, который был выгоден Карфагену. Мамерк бежал в Италию, надеясь сплотить против Сиракуз - Луканский альянс. Его затея не удалась, и он вернулся в Катану. А после того, как город был захвачен – бежал в Месану, под защиту тамошнего тирана. Тимолеонт осадил Месану и взял город. Мамерк и тиран Месаны были казнены.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Мамерк	Командующий: Тимолеон
5 карточек приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: Река не проходимая.

Author Jim Duncan

Галерия - 312 г. до н.э.



Исторический комментарий

В 317 г. до н. э., после смерти Тимолеона, Агафокл при поддержке Карфагена стал новым тираном Сиракуз. Народное собрание города назначило его стратегом, передав ему неограниченную власть. Агафокл проводил агрессивную внешнюю политику, захватывая независимые сицилийские города. К 313 г. до н. э. Агафокл завладел почти всеми греческими городами Сицилии, тем самым создав крупную державу. Присяга, которую Агафокл давал Карфагену, через Гамилькара Кримисского была обманом. Это два фактора привели Сиракузы к очередной войне с Карфагеном в 312 г. до н.э. Захватив власть в Сиракузах Агафокл убил в один день более 4-х тысяч человек, которых из-за знатности подозревал во враждебности к себе. Еще 6 тысяч противников Агафокла было изгнано из города.

Изгнанники объединились и подняли мятеж против Агафокла. Их лидер Дейнократ обратился за помощью к Карфагену и получил ее. Кроме этого Карфаген послал на Сицилию армию Гамилькара бен Гискона Ганнонида. Армия мятежников численностью более 3000 пеших и не менее 2000 всадников заняли Галерию, граждане которой по своей воле позвали их; они изгнали сторонников Агафокла. Агафокл быстро направил против восставших своих полководцев Пасифила и Демофила с 5 тысячами солдат. Эти полководцы Агафокла дали сражение изгнанникам, во главе которых стояли Дейнократ и Филонид. Бой был равным. Все решилось, когда на одном из флангов погиб Филонид. Мятежники были разбиты, остатки их армии обратились в бегство. Дейнократ также был вынужден отступить. Пасифил убил многих мятежников во время преследования и после захвата Галерии наказал виновных в мятеже жителей. После этой победы Агафокл собрал большую армию из сиракузян, италийцев и наемников и выдвинулся к карфагенской армии на холме Экном.

Военный совет

Греческие изгнанники	Сиракузская армия
Командующий: Дейнократ	Командующий: Пасифил
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: нет

Author Jim Duncan

Экном - 311 г. до н.э.



Исторический комментарий

Агафокл, подобно тирану Дионисию перед ним, также стремился покорить всю Сицилию. Для противостояния ему Карфаген послал армию в Сицилию под командованием Гамилькара бен Гисгона. Карфагеняне расположились лагерем на холме Экном над рекой Гимера, когда Агафокл с его сыном Архагатом решил атаковать, несмотря на выгодную оборонительную позицию войск Гамилькара. В бою победа склонялась на сторону Сиракуз, однако удар карфагенских подкреплений, под командованием Бомилькара, в сиракузский фланг, обратил сиракузян в бегство. Агафокл потерял 7000 погибшими и отступил в Гелу.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гамилькар бен Гисгон	Командующий: Агафокл
4 карточки приказов* (смотри спец. правила)	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: Никакие Сиракузские подразделения не могут занимать любые гексы на линии 1 на их первых двух ходах.

Во время второй карфагенской фазы, игрок тянет 2 командные карты. Теперь у Карфагена 5 командных карт до конца игры. Также поместите, следующие 4 подразделения-подкрепления в любых 3 связанных гексах пронумерованных цифрой 1: 2 Средних пехоты, 1 Легкую кавалерию и 1 Командующий (Бомилькар).

Бомилькар должен быть размещен с одним из подразделений пехоты.

Карфагенская тяжелая пехота в гексе I6 – специальное подразделение, Священный Отряд.

Author Jim Duncan

Белый Тунис - 310 г. до н.э.



Исторический комментарий

После победы в битве при Экноме карфагеняне большими силами осадили сами Сиракузы. Агафокл совершил рискованный и неожиданный ход: прорвавшись на 60-ти кораблях через морскую блокаду, во главе с 14,000-й армией высадил десант в Северную Африку. По его расчёту, карфагеняне, не привыкшие к войне у себя на родине, будут обескуражены подобным неожиданным нападением. Агафокл также надеялся на то, что против Карфагена восстанут ливийцы, и перейдут на его сторону. Он также рассчитывал на захват богатых трофеев, и что его нападение на Африку вынудит карфагенскую армию покинуть Сицилию. И, наконец, Агафокл рассчитывал, что на его стороне выступит Киренаика. Сиракузские полководцы знали, что города карфагенян в Африке не были обнесены стеной, чтобы население не могло поднять восстание. Карфаген объявил срочную мобилизацию. Против Агафокла выступили Бомилькар и Ганнон с 30 тысячами рекрутов из числа местных жителей, усиленных Священным Отрядом. Завязалось сражение. Не смотря на воинов Священного отряда, африканское ополчение не доставило больших проблем закаленным гопплитам-ветеранам из Сиракуз. В сражении погибло 2 тысячи сицилийцев и 3 тысячи карфагенян. Когда пал полководец Ганнон, левый фланг карфагенян стал отступать. Воины Священного отряда отступали вместе со всеми. Известие о разгроме карфагенского войска вызвало восстание в Нумидии, причём восстали не только афры (ливийцы), но также некоторые крупные города перешли на сторону Агафокла и снабдили его продовольствием и деньгами. Дерзкое вторжение Агафокла удалось, и теперь сам Карфаген был под угрозой.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующие: Ганнон и Бомилькар (совместное командование)	Командующий: Агафокл
4 карточки приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Тяжелая пехота в гексе НЗ – это специальное подразделение «Священный Отряд».

Каждая сиракузская средняя кавалерия имеет только по 1 блоку каждая. Его уничтожение позволит игроку за Карфаген претендовать на победное знамя.

Все гексы гор и пересеченной местности - непроходимы.

Author Jim Duncan

Тунис - 307 г. до н.э.



Исторический комментарий

Дерзкое вторжение в Африку тираном Сиракуз, Агафоклом, ввергло Карфаген в серьезные неприятности, но карфагенский успех в Сицилии заставил Агафокла вернуться туда в 308г. до н.э., оставив своего сына Архагата командующим войсками в Африке. Тем не менее, ряд сокрушительных поражений в Африке заставила Агафокла вернуться в 307 году для того, чтобы попытаться переломить ситуацию.

Армия Агафокла включала теперь 6 тысяч греков, по крайней мере 6 тысяч кельтов, самнитов и этрусков и почти 10 тысяч ливийцев, 1 500 всадников и более 6 тысяч ливийских колесниц. Ливийцы, правда, были крайне ненадежны. Многие из союзников Агафокла были готовы дезертировать из его армии, и поэтому он решил организовать генеральное сражение с Карфагеном, прежде чем все они бы дезертировали.

Во главе карфагенской армии был полководец Гимилькон. Его армия по-прежнему состояла из большого числа африканских рекрутов и Священного отряда, однако теперь она была усилена значительным числом греческой наемной тяжелой пехоты и подразделениями кавалерии. Две армии встретились на открытой равнине перед карфагенским лагерем. Гимилькон сосредоточил атаку по центру сиракузской армии, и она была успешной, после бешеного столкновения тяжеловооруженных гоплитов с обеих сторон. Агафокл был разбит, большинство его африканских союзников и наемников – дезертировало.

Агафокл с остатками войск отступил обратно в Сицилию и никогда более не возвращался в Африку.

Безопасность Карфагена не будет более поставлена под угрозу вплоть до 1-й Пунической войны.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гимилькон	Командующий: Агафокл
5 карточек приказов	4 карточек приказов
Ходит первой	

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Колесницы, используемые обеими сторонами, были легкой разновидности. Поэтому необходимо применять ко всем колесницам в этом сценарии правила, как к "легким колесницам".

Author Greg Blanchett

Тунис - 307 г. до н.э. (вариант 2)



Исторический комментарий

Дерзкое вторжение в Африку тираном Сиракуз, Агафоклом, ввергло Карфаген в серьезные неприятности, но карфагенский успех в Сицилии заставил Агафокла вернуться туда в 308г. до н.э., оставив своего сына Архагата командующим войсками в Африке. Тем не менее, ряд сокрушительных поражений в Африке заставила Агафокла вернуться в 307году для того, чтобы попытаться переломить ситуацию.

Армия Агафокла включала теперь 6 тысяч греков, по крайней мере 6 тысяч кельтов, самнитов и этрусков и почти 10 тысяч ливийцев, 1 500 всадников и более 6 тысяч ливийских колесниц. Ливийцы, правда, были крайне ненадежны. Многие из союзников Агафокла были готовы дезертировать из его армии, и поэтому он решил организовать генеральное сражение с Карфагеном, прежде чем все они бы дезертировали. Во главе карфагенской армии был полководец Гимилькон. Его армия по-прежнему состояла из большого числа африканских рекрутов и Священного отряда, однако теперь она была усилена значительным числом греческой наемной тяжелой пехоты и подразделениями кавалерии. Две армии встретились на открытой равнине перед карфагенским лагерем. Гимилькон сосредоточил атаку по центру сиракузской армии, и она была успешной, после бешеного столкновения тяжеловооруженных гоплитов с обеих сторон. Агафокл был разбит, большинство его африканских союзников и наемников – дезертировало.

Агафокл с остатками войск отступил обратно в Сицилию и никогда более не возвращался в Африку. Безопасность Карфагена не будет более поставлена под угрозу вплоть до 1-й Пунической войны.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гимилькон	Командующий: Агафокл
5 карточек приказов	5 карточек приказов
Ходит первой	

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Карфагенская тяжелая пехота в гексе H6 – специальное подразделение, Священный Отряд.

Author Jim Duncan

Тунис - 307 г. до н.э. (вариант 3)



Исторический комментарий

Дерзкое вторжение в Африку тираном Сиракуз, Агафоклом, ввергло Карфаген в серьезные неприятности, но карфагенский успех в Сицилии заставил Агафокла вернуться туда в 308г. до н.э., оставив своего сына Архагата командующим войсками в Африке. Тем не менее, ряд сокрушительных поражений в Африке заставила Агафокла вернуться в 307 году для того, чтобы попытаться переломить ситуацию.

Армия Агафокла включала теперь 6 тысяч греков, по крайней мере 6 тысяч кельтов, самнитов и этрусков и почти 10 тысяч ливийцев, 1 500 всадников и более 6 тысяч ливийских колесниц. Ливийцы, правда, были крайне ненадежны. Многие из союзников Агафокла были готовы дезертировать из его армии, и поэтому он решил организовать генеральное сражение с Карфагеном, прежде чем все они бы дезертировали.

Во главе карфагенской армии был полководец Гимилькон. Его армия по-прежнему состояла из большого числа африканских рекрутов и Священного отряда, однако теперь она была усилена значительным числом греческой наемной тяжелой пехоты и подразделениями кавалерии. Две армии встретились на открытой равнине перед карфагенским лагерем. Гимилькон сосредоточил атаку по центру сиракузской армии, и она была успешной, после бешеного столкновения тяжеловооруженных гоплитов с обеих сторон. Агафокл был разбит, большинство его африканских союзников и наемников – дезертировало.

Агафокл с остатками войск отступил обратно в Сицилию и никогда более не возвращался в Африку.

Безопасность Карфагена не будет более поставлена под угрозу вплоть до 1-й Пунической войны.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гимилькон	Командующий: Агафокл
5 карточек приказов	5 карточек приказов (стартово одна карточка выбирается, остальные – рандом)
	Ходит первой

Победа: 10 знамен

Однако за первое уничтоженное подразделение карфагенской колесницы – игрок за Сиракузы не получает победного знамени. Карфагеняне также получают 2 знамени, если они уничтожат Агафокла (вместо одного знамени) и одно знамя, если Агафокл бежал с карты.

Специальные правила:

Командование:

Генерал, возглавляющий дружественное подразделение может отменить один меч при броске противника вместо отмены флага отступления.

Агафокл может дополнительно отменить как меч, так и флаг отступления у подразделения, примыкающего к тому, где он находится.

Подразделение участвующее в ближнем бою при поддержке генерала может использовать только один шлем при броске среди тех, кто брошены для того чтобы нанести удар по противоположному подразделению.

Исключение: сиракузское подразделение, поддерживаемое Агафоклом - может использовать до двух хитов от значка шлема.

Ливийские легкие колесницы.

Обе стороны используют ливийские легкие колесницы (используйте существующие блоки Тяжелых колесниц, чтобы представлять их) со следующими специальными правилами, которые модифицируют правила:

а) Рассматривать эти подразделения во всех отношениях для командования, как если бы они были легкими (зеленая точка) подразделениями.

б) Нормальное движение 3 гекса, отступление один гекс для каждого выброшенного флага.

с) Бросаем 2 кубика в ближнем бою / или бою защитника, при этом наносит повреждение еще и при выпадении меча для обоих случаев.

д) Имеет стандартный 2-х гексовый диапазон дистанционной атаки (стрельбы).

е) Легкая пехота, лучники и пращники, атакованные ливийским легкими колесницами в ближнем бою не могут уклониться.

ф) другие случаи, чем описанные в примерах а) -е) рассматривать в концепции обычных колесниц (подразделение игнорирует первый меч при ударе и т.д.

Гоплиты.

Обе стороны используют тяжелую пехоту, которая считается подразделениями хорошо вооруженной и бронированной греческой гоплитской пехоты -поэтому такие подразделения всегда игнорируют первый меч, выброшенный против них. За исключением случаев, когда удар наносится с тыла, в этом случае используются стандартные правила.

Туземцы / Наемники:

Обе стороны использовали Ауксилию из ливийских копьеметателей и легковооруженных наемников.

Подразделения рассматриваются как стандартная Ауксилия, за исключением:

а) Подразделения не имеют дистанционной атаки.

б) Расстояние их отступления теперь 2 гекса вместо 1.

Окружение.

Окружение - это легкий способ модернизации игры, который с небольшим количеством возни может быть применено и для других сценариев, где это необходимо.

Подразделение считается окруженным, если оно окружено во всех шести смежных гексах вражескими подразделениями, или гексами прилегающими к вражеским подразделениям. Наличие дружественных юнитов или непроходимой местности не отменяет ситуацию «окружения» в любом случае.

Подразделения по краям карты (т.е. не окруженные шестью соседними гексами) не могут быть "окружены".

Эффекты Окружения. "Окруженное" подразделение, при ответном броске, бросает только половину обычного количества кубиков (дробное значение округляем значением вверх). При этом, попадания не случаются при выпадении значка «шлем», даже если это подразделение возглавляется или поддерживается генералом. Ситуация "Окружение" для подразделения возникает в тот момент, когда оно должно сражаться в ответном бою.

Гора Эрикс - 277 г. до н.э.



Исторический комментарий

Эпирский царь Пирр высадился в Италии в 280 году до н.э., чтобы помочь греческим колониям Италии бороться с римлянами. Несмотря на две кровопролитные победы, римляне не были побеждены, но Пирр уже начал терять сторонников на юге Италии. Еще в 279 году сиракузцы обратились к Пирру, через его жену Ланассу, которая была дочерью Агафокла и родила ему наследника – Александра. Сиракузы предложили Пирру занять Сиракузы, Акрагант и Леонтины в обмен на военную помощь против Карфагена и сицилийских тиранов. Пирр принял предложение, планируя создать на Сицилии базу для своих дальнейших наступательных операций против Рима. Он отплыл на Сицилию в разгар лета 278г. до н. э., а затем достиг Сиракуз, чему не помешал карфагенский флот. Весной 277 г. до н. э. Пирр начал наступательную кампанию, двинув войска на запад острова. Заняв несколько городов, Пирр подошел к Эриксу, где находились основные силы карфагенян. Магон, усилил существующую армию африканскими рекрутами, а также греческими и италийскими наемниками надеялся, что холмистая местность уменьшит силу фаланги и снизит эффективность слонов. Эпирско-сицилийская армия насчитывала 30,000 пехоты, 2500 всадников и 19 слонов. Карфагенская армия имела 35,000 пехоты и 3000 всадников. В ходе ожесточенного боя победу одержали эпирцы. Магон с остатками войск отступил к крепости Эрикс, которую Пирр впоследствии осаждал очень долго. В итоге Пирр захватил всю Сицилию, кроме карфагенской крепости Лиллебей, которую он так и не смог взять. Пирр вернулся в Италию в 275 году д.н.э., где был в итоге разбит римлянами и больше на Сицилию не возвращался.

Таким образом, в войне Рима и Карфагена против Эпира, Сиракуз и самнитов – победили римляне и карфагеняне. Карфаген стал самой влиятельной силой на Сицилии, что предопределило дальнейшее столкновение с Римом в Первой Пунической войне.

Военный совет

Карфагенская армия	Эпирская армия
Командующий: Магон	Командующий: Пирр
4 карточки приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Специальные правила: нет

Author Jim Duncan

Лилибей - 276 г. до н.э.



Исторический комментарий

В начале весны 276 г. до н.э., Магон вывел пополненную Пуническую армию из Лилибея, чтобы бросить вызов Пирру и его эпирам. Спешно собирая гарнизонные отряды с большей части Сицилии, Пирр двинулся навстречу. Он смог собрать около 25000 пехоты, 3000 всадников и 19 слонов. На две трети его армия состояла из эпирских ветеранов и квалифицированных греческих наемников. Магон имел в своем распоряжении армию большей численности, не столь сплоченную и эффективную, но с высоким боевым духом. Армия была необходима для успешной защиты Лилибея, поэтому карфагеняне ожидали на открытой равнине, чтобы столкнуться с ожесточенными эпиротскими фалангами и слонами еще раз. Тем не менее, как на горе Эрикс до этого, Пирр привел свои лучшие эпирские войска, чтобы разбить Пуническую армию. Магон был разбит и отступил в Лилибей. Совет в Карфагене был не слишком озабочен этим поражением, тем не менее, Совет хотел предложить Пирру мирный договор, в котором они признавали царя Эпира владельцем Сицилии, за исключением Лилибея. Однако Пирр отверг предложение Карфагена, сообщив, что война кончится тогда, когда у Карфагена вообще не останется владений на Сицилии. Война продолжалась еще больше года, но Пирр так и не смог захватить Лилибей. Он вернулся в Италию в 275 году д.н.э., где был в итоге разбит римлянами и больше на Сицилию не возвращался.

Война показала слабость карфагенян в Сицилии, начиная с самого факта возможности прорыва туда из Италии, несмотря на карфагенский флот. Несомненно, тот факт, что почти весь остров был очень быстро захвачен Пирром не остался без внимания от римских стратегов. Именно Пирр познакомил карфагенян с боевыми слонами. В дальнейшем, карфагеняне, подражая Пирру, ввели в свою армию слонов. С одной стороны слоны не раз помогали карфагенянам победить, например, в битве при Тунете. С другой стороны, карфагеняне отказались от колесниц, полностью доверяя слонам. Но римляне со временем научились хорошо нейтрализовать слонов. Военное искусство Пирра тоже повлияло на умы карфагенских полководцев. Недаром, когда Сципион Африканский спросил, кого Ганнибал Барка считает величайшими полководцами, то вторым, сразу после Александра Великого, тот назвал Пирра. «Никто столь искусно, как Пирр, не использовал местность и не расставлял охранение; вдобавок он обладал таким даром располагать к себе людей, что итальянские племена предпочли власть иноземного царя верховенству римского народа». (с)

Военный совет

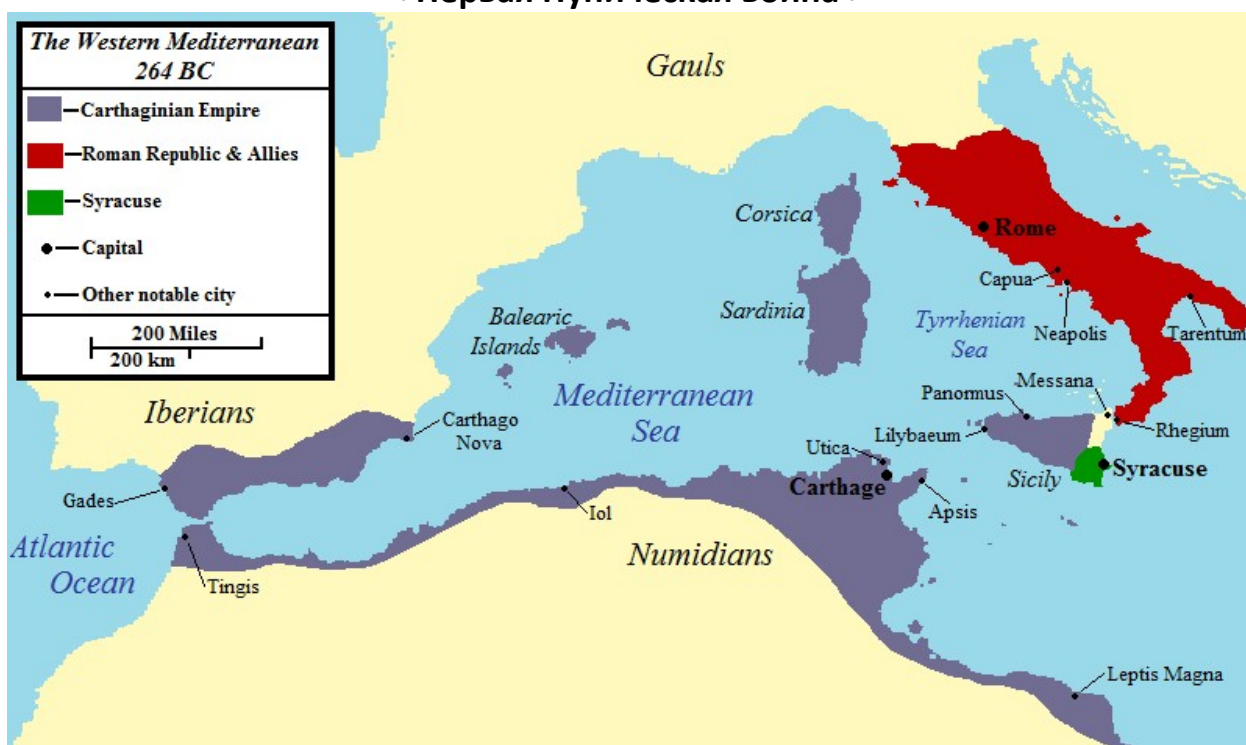
Карфагенская армия	Эпирская армия
Командующий: Магон	Командующий: Пирр
4 карточки приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: нет

Author Greg Blanchett

Карта, для визуализации событий второй части сборника «Первая Пуническая война»



Красным цветом выделены территории, контролируемые Римом и его итальянскими союзниками.

Фиолетовым цветом – территория контролируемая Карфагеном.

Зеленым – территория контролируемая Сиракузами.

Война между Римом и Карфагеном была неизбежна: Карфаген стремился утвердиться в Южной Италии, для чего посылал флот к Таренту, а Рим стремился утвердиться на Сицилии. Таким образом, обе стороны, и Карфаген и Рим, хотели передела территорий. Однако Рим был больше в этом заинтересован, так как военные базы Карфагена на Липарских островах, Сицилии, Корсике и Сардинии непосредственно угрожали Риму. Карфаген же, несомненно, перед войной с Римом хотел добиться полного господства на Сицилии. Поэтому агрессивных действий не предпринимал.

Повод Риму вмешаться в дела Карфагенской Сицилии был найден, когда Сиракузский царь Гиерон II начал войну с мамертинцами. Мамертинцы - это потомки наёмников царя Сиракуз Агафокла, изгнанных после его смерти из Сиракуз и завоевавших северо-восточную часть Сицилии. Мамертинцы послали за помощью одновременно: к римлянам они послали послов с просьбой о военной помощи, а к карфагенянам с прошением о принятии их в состав Карфагенской Империи.

Сенат Рима понимал, что отправка войск и флота на Сицилию означает нарушение договора с Карфагеном и, следовательно, войну с ним. Сенат считал, что к войне Рим пока не готов, однако народное собрание Рима приняло решение принять предложение мамертинцев.

Таким образом, римский и карфагенский флот одновременно оказались у Мессаны, на Сицилии, и началась война...

Второе сражение у Мессаны - 264 г. до н.э.



Исторический комментарий

Консул Рима Аппий Клавдий в первой битве при Мессане разбивший армию сиракузян Гиерона решил атаковать уже начавших высадку карфагенян без задержки. Он приказал своим войскам встать в ранний час и с первыми лучами солнца вывел их в бой. Атаковав противника, потеряв при этом большое количество своих войск, заставил отступить карфагенян в беспорядке. Этот стартовый успех позволил ему начать осаду Мессаны, а затем перейти в наступление на территорию сиракузян, грабя их территорию практически без сопротивления.

«Было естественно для Аппия Клавдия обратить внимание на карфагенян. Карфагенская позиция была похожа на полумесяц, с морем на одной стороне и болотах на другой. Узкий перешеек был укреплен. Аппий Клавдий начал штурм и был вынужден отступить, вслед за этим карфагеняне сгруппировались и пошли на вылазку, только затем, чтобы быть отброшенными в свою очередь с большими потерями. Клавдий отошел к Мессане, карфагеняне стали эвакуироваться». Полибий «The First Punic War».

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнон, сын Ганнибала	Командующий: Аппий Клавдий, консул Рима
2 карточки приказов* (смотри спец. правила)	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен.

Однако римляне могут получить еще максимум одно знамя, если у них есть подразделение, занимающее гекс карфагенского лагеря. Знамя теряется, если при движении или отступлении подразделение выходит из гекса лагеря, и при этом в другом гексе лагеря не находится другое оккупирующее римское подразделение.

Специальные правила:

Командование.

Генерал, возглавляющий (и поддерживающий) дружественное подразделение может отменить одно значение кубика «меч», выброшенное против этого подразделения вместо «игнорирования одного флага»

Подразделение, участвующее в ближнем бою при поддержке генерала может рассчитывать только на одно удачное значение «шлем» среди тех, что были выброшены на кубиках при ударе по противнику. Однако, если генералом поддержки является Аппиус, то может быть успешно засчитано до двух значений «шлем» на кубиках

Специальные правила карт команд:

Карфагенский игрок начинает с 2-х карт. Он берет дополнительную карту в конце своего 2-го и 4-го раунда, в результате чего его размер руки на первых ходах 2 карты, а затем 4 карты для оставшейся части сценария. Максимум шести пехотным подразделениям можно дать приказ при розыгрыше карты «Line Command Card» в этом сценарии.

Специальные правила местности:

Подразделения в гексах карфагенского лагеря не получают никаких боевых или дистанционных преимуществ в бою. Гексы лагеря при этом блокируют линию видимости для дистанционной стрельбы.

Окружение.

Окружение - это легкий способ модернизации игры, который с небольшим количеством возни может быть применено и для других сценариев, где это необходимо.

Подразделение считается окруженным, если оно окружено во всех шести смежных гексах вражескими подразделениями, или гексами прилегающими к вражеским подразделениям. Наличие дружественных юнитов или непроходимой местности не отменяет ситуацию «окружения» в любом случае. Подразделения по краям карты (т.е. не окруженные шестью соседними гексами) не могут быть "окружены".

Эффекты Окружения. "Окруженное" подразделение, при ответном броске, бросает только половину обычного количества кубиков (дробное значение округляем значением вверх). При этом, попадания не случаются при выпадении значка «шлем», даже если это подразделение возглавляется или поддерживается генералом. Ситуация "Окружение" для подразделения возникает в тот момент, когда оно должно сражаться в ответном бою.

Специальные типы Войск:

Балеарские Пращники: Подразделение карфагенских пращников дополнительно наносит урон при выпадении «мечей», когда дистанционно атакуют легкие войска противника, или когда сражаются в ответной атаке в случае нападения на них в ближнем бою.

Африканские Лошади: Подразделения карфагенской легкой кавалерии отступают только два гекса за флаг в результате «уклонения» или «отступления».

Начальная расстановка войск:

Римская армия

Установка в линию гексов G и / или H x2 Легкой Пехоты, x1 Ауксилиии, x1 Средней Кавалерии;

Установка в линию гексов H и / или I: x1 Ауксиллии, x1 Средней Кавалерии, x5 Средней Пехоты, x2 Тяжелых пехот, x2 Генералов (Аппий Клавдий и легат)

Карфагенская армия

Установка в линию гексов D от D3 и до D10: x1 Легкие Пращники; x1 Легкой Пехоты, x1 Средней Пехоты; x1 Ауксилиии; x1 Тяжелая пехота;

Установка в линию гексов C от C4 и до D10: x1 Легкой Пехоты, x1 Средней Пехоты; x1 Варвар; x1 Ауксилиии; x1 Генерал (Ганнон, сын Ганнибала);

Установка в линию гексов B от B3 и до B10: x1 Легкой кавалерии; x1 Ауксилиии.

Author Joe Bisio

Акрагант - 262 г. до н.э.



Исторический комментарий

Первая Пуническая война началась, когда Рим решил вторгнуться в Сицилию в 264 году до н.э. Карфаген вступил в войну неподготовленным, однако быстро восстановил и укомплектовал новую армию под командованием Ганнибала бен Гисгона. В 262 году Ганнибал прибыл с передовым отрядом в Акрагант, но римские консулы Луций Постумий Мегелл и Квинт Мамий Витул нанесли упреждающий удар и осадили город. Несколько месяцев спустя, Карфаген направил вспомогательную армию в 30,000 пехоты, 4500 всадников и 60 слонов под командованием Ганнона Старшего. Консульские силы Рима составляли около 100,000 человек. Мегелл и Витул оставили около четверти своих войск блокировать войска Ганнибала и выступили навстречу Ганнону. Ганнон выставил наемников в первую линию, Слонов во вторую и африканских рекрутов в третью. При столкновении армий, наемники стражались очень яростно, но в конце концов отступили. Затем римляне столкнулись с линией слонов и тут начался настоящий ад. Слоны атаковали, топтали и обращали в бегство целые манипулы. Некоторые от ран и окружающего столпотворения впали в бешенство и двигались во всех направлениях. Третья карфагенская линия была брошена на впавшего в замешательство противника. Перемолов большое количество римлян, африканцы были вынуждены отойти и перегруппироваться под натиском новых подходящих римских легионных подразделений. После последующего жесткого боестолкновения Пуническая армия отступила. Крупнейшее сражение Первой Пунической войны закончилась римской победой, но находившейся в осаде Ганнибал вышел из Акраганта и отступил к Геракле. Туда же отошли войска Ганнона Старшего. Консулы разграбили Акрагант и продали в рабство 25,000 жителей. Не смотря на проигрыш в сражении, карфагенская армия потеряла 3200 человек убитыми и 4000 пленными, также погибло 11 слонов. Римские потери убитыми превысили 30,000 человек пехоты и 1500 всадников. Настолько чудовищных потерь Рим не нес очень давно. Римские потери в бою и осаде были настолько большие, что Мегеллу и Витуту было отказано в «триумфе», несмотря на их победу.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнон Старший	Командующий: Луций Мегелл и Квинт Витул, римские консулы
5 карточек приказов	5 карточек приказов
Ходит первой	

Победа: 5 знамен.

Специальные правила: нет

Author C3i Magazine

Адис - 256 г. до н.э.



Исторический комментарий

После битвы при Акраганте, карфагенские лидеры перешли к стратегии уклонения, чтобы избежать ожесточенных боев и вместо того, чтобы отсиживаться в укрепленных городах, перешли на беспокоящие удары по флоту римлян, рейды и налеты. В середине войны (265-260гг до н. э.) - главное внимание сторон было сосредоточено на попытках Рима вырвать морское превосходство из рук Карфагена. В 256 году, после одной из удачных морских операций против пунического флота, консул Марк Аттилий Регул высадился в Африке с небольшой армией в 15000 пехоты и 500 конницы. Объявив чрезвычайную ситуацию, Карфаген объявил гражданскую мобилизацию и призвал двух полководцев: Гасдрубала бен Ганнона и Бостара. Эти генералы собрали около 10 тысяч пеших ополченцев, а также около 1500 всадников и некоторое количество слонов. Совет вызвал дополнительно полководца Гамилькара с Сицилии с 5.500 наемниками. Полководцы, собрав в итоге 20,000-ю армию выдвинулись навстречу римскому десанту к городу Адис. Не рискуя сразу вступить в бой на открытой местности, полководцы решили остановиться в укрепленной, гористой местности. Это была ошибка. Марк Аттилий Регул атаковал карфагенян на их позиции, чтобы они не смогли воспользоваться преимуществом местности для своей кавалерии и слонов. Гамилькар с наемниками, контратаковал римлян на фланге. Начало было удачное, но потом последовал дополнительный удар во фланг от второго римского легиона, в результате чего наемники почти полностью были перебиты или пленены. В центре римляне разгромили карфагенское ополчение и захватили их лагерь. Потери Карфагена составили 17,000 пехоты и 300 всадников, о потерях римлян Полибий и Плутарх не написали.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал бен Ганнон	Командующий: Марк Аттилий Регул
2 карточки приказов (смотри спец. правила)	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен.

Специальные правила:

Римское подразделение, которое захватывает (занимает) гекс лагеря, дает победное знамя римскому игроку. До тех пор пока римское подразделение остается на гексе лагеря, знамя находится в распоряжении римского игрока. Если подразделение уходит (отступает) с гекса или уничтожается, то победное знамя больше не защищает Риму. Карфагенский игрок начинает с 2-х командных карт. После первого раунда он вместо одной, добывает 2 карты. После второго раунда он опять вместо одной, добывает 2 карты. Игрок за Карфаген теперь имеет колоду из 4х Командных карт. Это количество и остается до конца битвы.

Author C3i Magazine

Баградские равнины - 255 г. до н.э.



Исторический комментарий

В 255 г. до н.э. римляне были близки к разгрому Карфагена и окончанию Первой Пунической войны. Регул во главе опытного римского войска высадился в Африке и, несмотря на нехватку конницы, разгромил пунийскую армию при Адисе. В отчаянии карфагеняне обратились за помощью к признанным экспертам в области военного дела - лакедемонянам, наняв опытного полководца Ксантиппа, умевшего обучать воинов и командовать ими на поле брани. Карфагенское войско выступило на Баградские равнины, а уверенный в победе Регул тут же предложил пунийцам сражение. Карфагенские слоны и конница обратили в бегство римских всадников, а затем обрушились на фланги и тыл римского центра, бившегося с пунийской пехотой. Римская армия была разгромлена, а немногие выжившие рассказывали об ужасе испытанном ими, когда их товарищи гибли под ногами десятков африканских слонов. Успех карфагенян значительно продлил войну, и лишь через несколько лет римляне почувствовали себя в силах противостоять страшным слонам пунийцев. Так Ксантипп обучил карфагенян маневру, принесшему Ганнибалу столько побед во Вторую Пуническую войну.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ксантипп	Командующий: Марк Аtilий Регул
6 карточек приказов	4 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Нет

Author GMT Games

Баградские равнины - 255 г. до н.э. (вариант 2)



Исторический комментарий

После поражения при Адисе, Карфаген предложил Риму мирный договор, однако Регул в ответ выдвинул неприемлимые условия для Карфагена, что побудило последний продолжить борьбу. Было принято предложение капитана спартанских наемников Ксантиппа по реформированию тяжелой и средней пехоты по эллинистическому образцу. В виду сложившейся ситуации, Ксантипп получил чрезвычайные полномочия и стал главнокомандующим сил пунийцев в Африке. За несколько месяцев Ксантипп реорганизовал войска Карфагена, повысил их боеготовность и весной 255 до н. э. начал кампанию против римской армии под командованием Марка Атилия Регула. Регул отошел от стандартной римской практики «первого нападения». Регул позволил Ксантиппу напасть первому, что спартанец и сделал, первым послав кавалерию против римской. Одновременно с этим, двинулась вперед линия слонов. Римские велиты, сделав броски, быстро отступили через интервалы легионеров, которые тем временем выдвинулись, чтобы противостоять надвигающемуся удару. Слоны ударили в правый край центра римлян, оставив разрыв между точками ударов слонов и карфагенской конницы. Через этот разрыв три когорты римских легионеров двинулись вперед на неожиданных этого карфагенских наемников. Но другие римские когорты, принявшие удар линии слонов, остались на месте, и с большим трудом сохраняли четкость построения. Карфагенская кавалерия, имея превосходство в численности, быстро уничтожила и рассеяла римскую конницу. После этого, обойдя построения римских легионеров – ударила в тыл и фланги. Между тем, легионеры центра пробившись через слонов, отважно напали на наступающую фалангу, лицом к лицу, но кавалерия карфагенян помешала другим легионерам последовать их примеру. Они были вынуждены обороняться, чтобы защитить себя, образовав, таким образом, своего рода площадь, защищенную щитами, но в итоге были окружены и уничтожены по частям. Регул и пятьсот пехотинцев были взяты в плен. Только три неполные когорты легионеров левого фланга, всего около двух тысяч человек, смогли сбежать из этой бойни. Потери Рима 30,000 – убитыми.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ксантипп	Командующий: Марк Атилий Регул
5 карточек приказов	4 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 6 знамен.

Специальные правила: нет

Author Greg Blanchett

Тунет (она же битва на Баградских равнинах) - 255 г. до н.э. (вариант 3)



Исторический комментарий

После поражения при Адисе, Карфаген предложил Риму мирный договор, однако Регул в ответ выдвинул неприемлимые условия для Карфагена, что побудило последний продолжить борьбу. Было принято предложение капитана спартанских наемников Ксантиппа по реформированию тяжелой и средней пехоты по эллинистическому образцу. В виду сложившейся ситуации, Ксантипп получил чрезвычайные полномочия и стал главнокомандующим сил пунийцев в Африке. За несколько месяцев Ксантипп реорганизовал войска Карфагена, повысил их боеготовность и весной 255 до н. э. начал кампанию против римской армии под командованием Марка Атилия Регула. Регул отошел от стандартной римской практики «первого нападения». Регул позволил Ксантиппу напасть первому, что спартанец и сделал, первым послал кавалерию против римской. Одновременно с этим, двинулась вперед линия слонов. Римские велиты, сделав броски, быстро отступили через интервалы легионеров, которые тем временем выдвинулись, чтобы противостоять надвигающемуся удару. Слоны ударили в правый край центра римлян, оставив разрыв между точками ударов слонов и карфагенской конницы. Через этот разрыв три когорты римских легионеров двинулись вперед на неожиданных этого карфагенских наемников. Но другие римские когорты, принявшие удар линии слонов, остались на месте, и с большим трудом сохраняли четкость построения. Карфагенская кавалерия, имея превосходство в численности, быстро уничтожила и рассеяла римскую конницу. После этого, обойдя построения римских легионеров – ударила в тыл и фланги. Между тем, легионеры центра пробившись через слонов, отважно напали на наступающую фалангу, лицом к лицу, но кавалерия карфагенян помешала другим легионерам последовать их примеру. Они были вынуждены обороняться, чтобы защитить себя, образовав, таким образом, своего рода площадь, защищенную щитами, но в итоге были окружены и уничтожены по частям. Регул и пятьсот пехотинцев были взяты в плен. Только три неполные когорты легионеров левого фланга, всего около двух тысяч человек, смогли сбежать из этой бойни. Потери Рима 30,000 – убитыми.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ксантипп	Командующий: Марк Атилий Регул
5 карточек приказов	4 карточки приказов (смотри спец.правила)*
Ходит первой**	

Победа: 6 знамен, но первое уничтоженное подразделение слонов, не дает Риму знамя.

Специальные правила:

***Римские карты**. Одна из 4-х карт, выбирается, тип «line command», остальные добираются случайно

****Первенство хода.** Игроки бросают обычный шестигранный кубик, у кого больше, тот ходит первым. При ничьей – первым ходит Карфаген.

Командование:

Генерал, возглавляющий дружественное подразделение может отменить один меч при броске противника вместо отмены флага отступления.

Ксантипп может дополнительно отменить как меч, так и флаг отступления у подразделения, примыкающего к тому, где он находится.

Подразделение участвующее в ближнем бою при поддержке генерала может использовать только один шлем при броске среди тех, кто брошены для того чтобы нанести удар по противоположному подразделению.

Окружение.

Окружение - это легкий способ модернизации игры, который с небольшим количеством возни может быть применено и для других сценариев, где это необходимо.

Подразделение считается окруженным, если оно окружено во всех шести смежных гексах вражескими подразделениями, или гексами прилегающими к вражеским подразделениям. Наличие дружественных юнитов или непроходимой местности не отменяет ситуацию «окружения» в любом случае. Подразделения по краям карты (т.е. не окруженные шестью соседними гексами) не могут быть "окружены".

Эффекты Окружения. "Окруженное" подразделение, при ответном броске, бросает только половину обычного количества кубиков (дробное значение округляем значением вверх). При этом, попадания не случаются при выпадении значка «шлем», даже если это подразделение возглавляется или поддерживается генералом. Ситуация "Окружение" для подразделения возникает в тот момент, когда оно должно сражаться в ответном бою.

Римская кавалерия

Оба подразделения римских кавалеристов начинают игру только с двумя блоками каждый, и не может восстановить до трех блоков за счет использования специальной карты. По условиям сценария они бросают 2 кубика в ближнем или ответном бою (в отличие от 3-х кубиков согласно обычным правилам).

Author Joe Bisio

Панорм - 250 г. до н.э.



Исторический комментарий

После катастрофы на Баградских равнинах лишь несколько сотен человек из армии Регула вернулись в Рим. Но их было недостаточно, чтобы распространить ужасные истории о растаптывании слонами, и истреблении кавалерией. Несмотря на свое поражение при Адисе, Гасдрубал бен Ганнон был назначен главным полководцем карфагенян и в период 254-252 был занят подавлением крупного ливийского восстания. В 251, Гасдрубал высадился с его ветеранами на Сицилии. В его армии было 30000 пехоты и 130 слонов. Римляне длительное время избегали генерального сражения, из-за страха слонов и недостатка конницы. В июне 250 Гасдрубал выступил против консульской армии Цецилия Метелла к Панорму. Метелл установил ловушку для слонов. Он построил укрепление перед городом, укомплектовал его большим количеством метательных средств. Метелл послал велитов дразнить слонов Гасдрубала, а затем отступить с мнимой паникой к укреплению. Пуническая армия потеряла строй, втянувшись в преследование, чувствуя легкую победу. По мере того как слоны приблизились к укреплению, Метелл начал массированный дистанционный обстрел против них. Многие слоны были ранены и пришли в бешенство, начав бесчинствовать среди армии Гасдрубала. Легионеры Метелла сделали вылазку из города, и разгромили потерявшую строй Пуническую армию. Почти все слоны были захвачены в плен, а затем погибли на гладиаторских аренах цирков, чтобы развлечь римскую публику. Сражение у Панорма было последним крупным сухопутным сражением в войне. Семь лет спустя, римляне выиграли морское сражение у Эгатских островов и закончили 24-летнюю войну. В Первой Пунической Войне, согласно Полибию, римляне потеряли более 400,000 человек и 700 кораблей. Потери Карфагена были скромнее: 270,000 человек и 500 кораблей. Несмотря на это, олигархи Карфагена решили закончить войну.

Военный совет

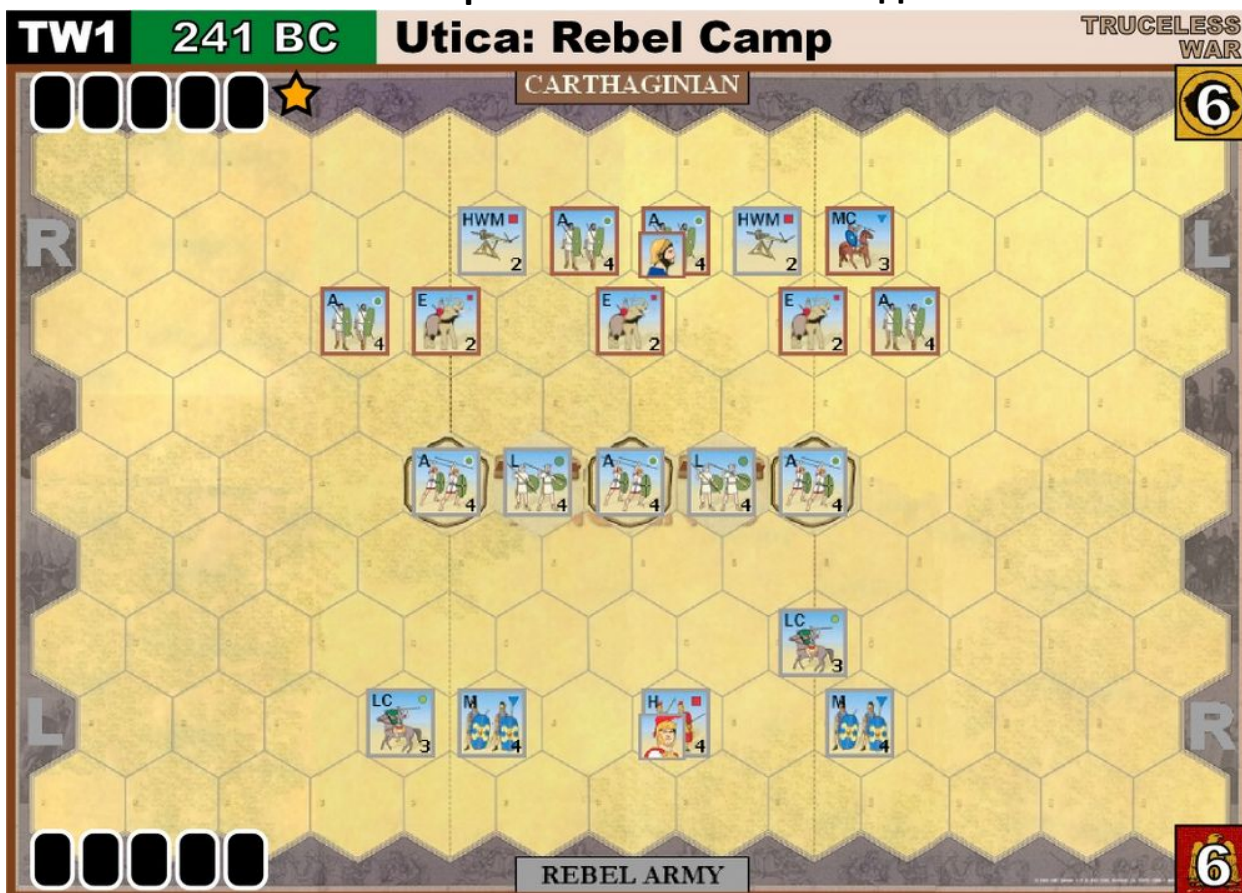
Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал бен Ганнон	Командующий: Луций Цетилий Метелл
5 карточек приказов	5 карточки приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен.

Специальные правила: нет

Author C3i Magazine

Утика: Лагерь Мятежников - 241 г. до н.э.



Исторический комментарий

Победа Рима в морском сражении у Эгатских островов привела к окончательному поражению Карфагена в Первой Пунической войне, несмотря на то, что на суше войско Гамилькара Барки, состоявшее из 20 000 наемников, осталось непобежденным. Его воины были переправлены обратно в Карфаген и, обнаружив, что правительство не собирается немедленно уплатить им просроченное жалование, взбунтовались. Вождями восстания стали беглый римский раб Спендий и ливиянин Матос, которому удалось разжечь пламя мятежа среди ливийских племен. Повстанцы немедленно осадили два верных карфагенянам города Утику и Гиппакрит.

В начале восстания у Карфагена не было армии, которая могла бы выступить против мятежников, поэтому Сенат предоставил Ганнону Великому полномочия для набора и обучения нового войска. Ганнон немедленно мобилизовал городское ополчение: вооружил и подготовил его, а затем возглавил в походе против мятежников, расположившихся у стен Утики. Поддержанные стрельбой баллист слоны Ганнона ворвались в лагерь наемников, но в отличие от ливийских туземцев, которые обычно разбежались немедленно после первой неудачи, многоопытные наемники перестроили свои силы и контратаковали. Они отбили лагерь и обратили карфагенское ополчение в бегство. Ганнон с остатками своего войска возвратился в Карфаген.

Военный совет

Карфагенская армия	Армия мятежников
Командующий: Ганнон Великий	Командующий: Спендий
5 карточек приказов	5 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 6 знамен.

Специальные правила:

Обе стороны получают или теряют победные знамена за владение или утрату гексов лагеря. Мятежники начинают игру, имея 2 победных знамени за то, что удерживают все 3 гекса лагеря. Обе стороны получают/теряют 1 победное знамя за владение/утрату 1 или 2 лагерных гексов- сторона получает/теряет второе победное знамя за владение/утрату всех трех.

Карфагенские баллисты (используйте римские блоки):

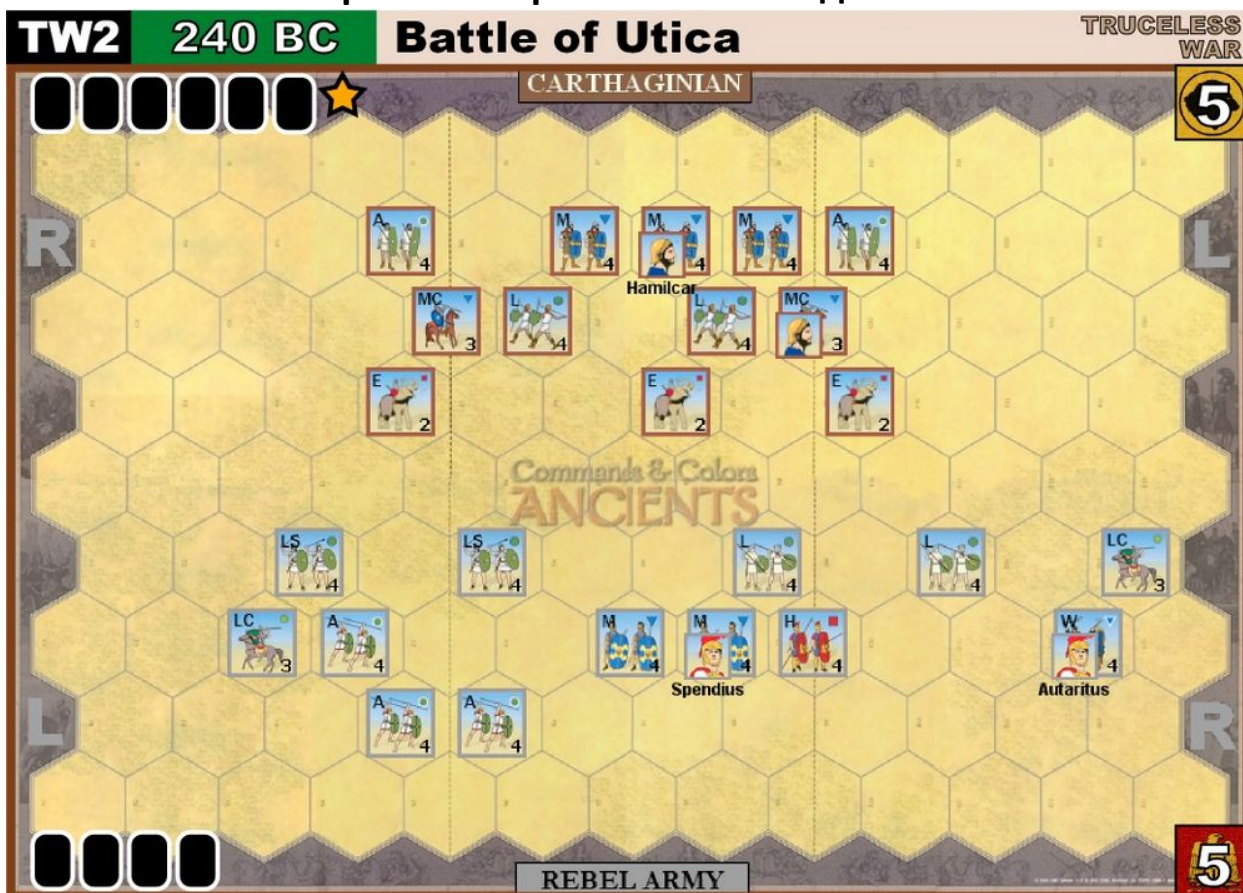
Класс: Красный отряд тяжелой пехоты.

Движение: 1 гекс, если движется, то не может стрелять или участвовать в ближнем бою, не может пользоваться преимуществами карточки "Беглый шаг" (Forced March). Дальность стрельбы: 6 гексов - Кубики стрельбы: 2.

Ближний Бой: 2 кубика, мечи не попадают. Уклонение: Могут. Если не уничтожены броском атакующего, то уцелевшие блоки снимаются с карты, но отряд не считается как победное знамя. Отступление: 1 гекс

Author GMT Games.

Сражение при Утике - 240 г. до н.э.



Исторический комментарий

После поражения Ганнона, карфагенский Сенат вручил командование Гамилькару Барке. Зная, что Карфагену угрожает осада, Гамилькар спешно набрал войско из всякого сброда, от которого нельзя было ожидать победы над восставшими бывальыми наемниками. Поэтому более всего Гамилькар полагался на свою конницу, слонов и, конечно, на свой талант. Гамилькар обошел отряд мятежников, прикрывавший мост через реку Баграда и внезапно ночью переправился через реку. Когда его армия, построенная в боевой порядок, появилась на берегу, Спендий, возглавлявший войско, осаждавшее Утику, выступил, чтобы поддержать отряд, охранявший от карфагенян мост. Среди мятежников находился и отряд, известный своей яростью, галльских наемников под началом Автарита. Сперва Гамилькар, как казалось, в испуге начал отступать при виде армии наемников, и мятежники бросились в атаку. Однако стоило им приблизиться, как навстречу им выступили слоны, а с флангов атаковала конница. Разгромленные наемники обратились в бегство, потеряв 6 000 человек убитыми и 2 000 захваченными в плен. Карфаген был спасен, но в его владениях продолжало бушевать восстание.

Военный совет

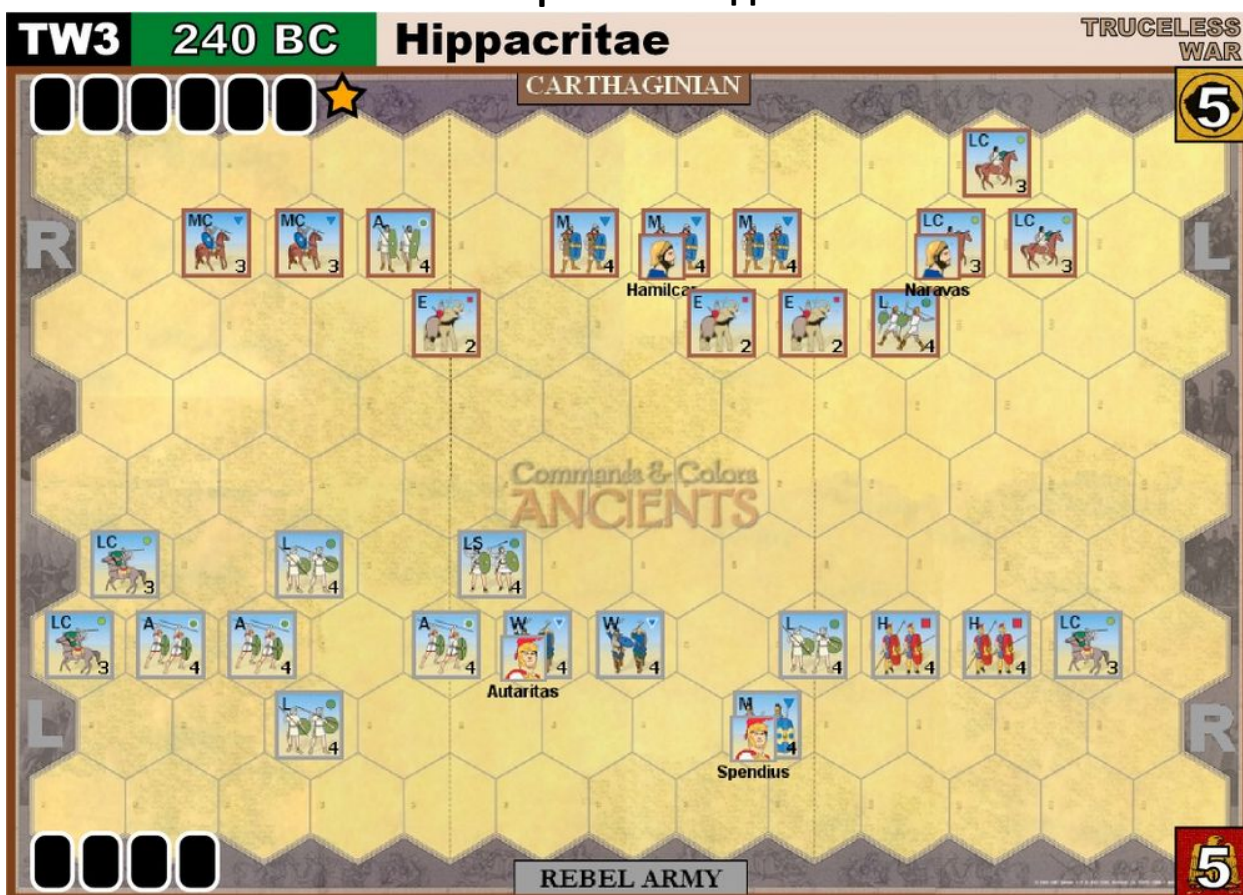
Карфагенская армия	Армия мятежников
Командующий: Гамилькар Барка	Командующий: Спендий
6 карточек приказов	4 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 5 знамен.

Специальные правила: нет

Author GMT Games

Гиппакрит - 240 г. до н.э.



Исторический комментарий

После своей победы при Утике, Гамилькар двинулся через владения Карфагена, усмиряя отложившиеся города и деревни. Полководец мятежников Матос отправил против карфагенян Спендия с 6 000 отборных наемников и Автарита с его отрядом из 2 000 галлов. К войску мятежников присоединились также ливийские добровольцы со своим царем Зарксасом, доведя число воинов в армии повстанцев до 20 000 человек. Во время своего похода войско Гамилькара почти не получало пополнений и теперь сильно уступало мятежникам в численности. Поэтому поначалу Гамилькар избегал битвы, но когда к его войску внезапно присоединился нумидийский вождь Нарава с 2 000 отборными легкими всадниками, Гамилькар счел себя достаточно сильным для сражения с врагом. В последовавшем сражении особенно отличились слоны и нумидийская конница, чьи атаки обратили повстанцев в бегство. Мятежники потеряли до 10 000 убитыми и 4 000 пленными. После боя многие пленные были помилованы и вступили в ряды карфагенского войска.

Военный совет

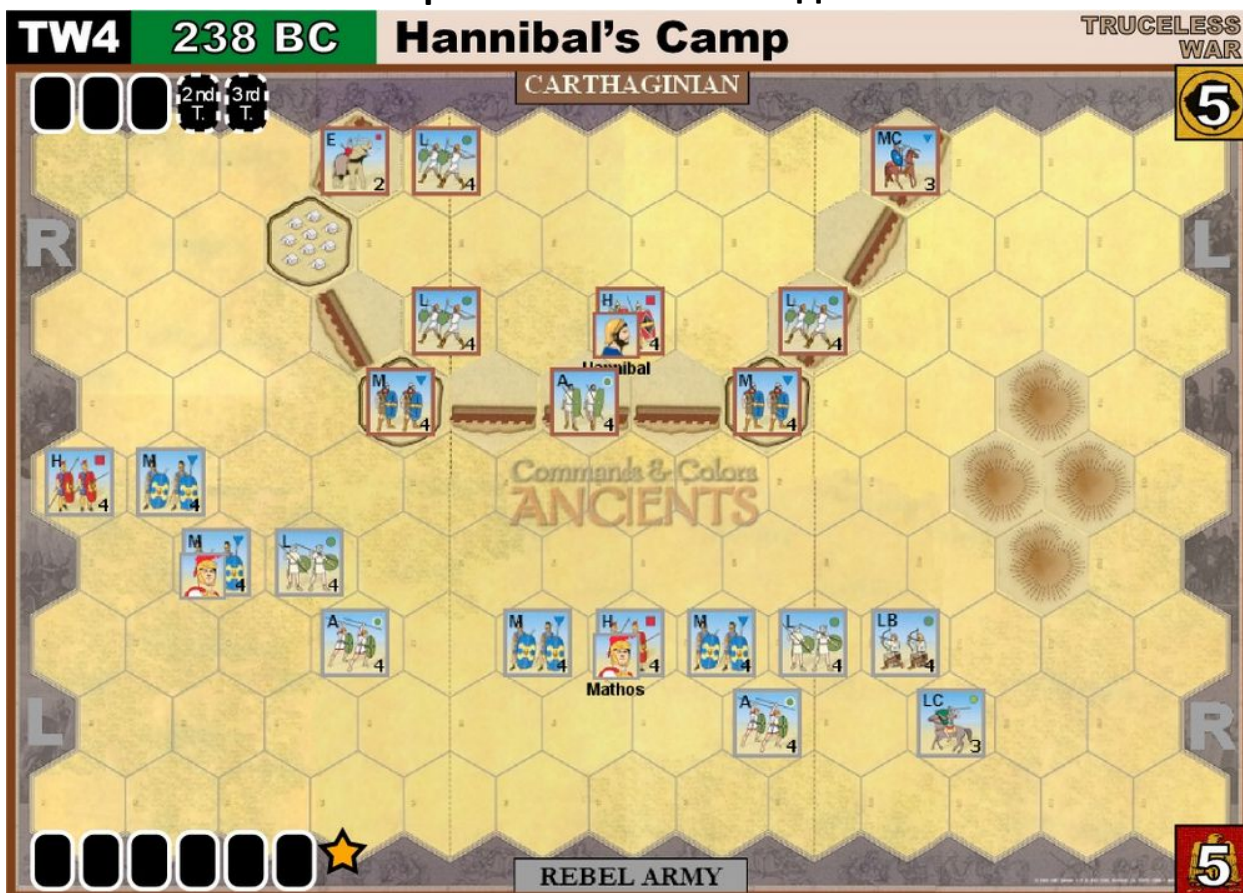
Карфагенская армия	Армия мятежников
Командующий: Гамилькар Барка	Командующий: Спендий
6 карточек приказов	4 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 5 знамен.

Специальные правила: нет

Author GMT Games

Лагерь Ганнибала - 238 г. до н.э.



Исторический комментарий

После Гиппакрита многие мятежники начали перебегать к Гамилькару. Чтобы отрезать остальным своим воинам дорогу назад Матос и Спендий пытались казнить пленных карфагенян, среди которых находился и магистрат Гисгон. Гамилькар немедленно отомстил, бросив попавших к нему в руки повстанцев под ноги слонам. Этот круговорот зверств и ответных жестокостей дал восстанию его название "Война без примирения" (Truceless War). Упорная борьба продолжалась до тех пор, пока Гамилькар не окружил главные силы мятежников в ущелье известном под названием Прион (Пила). Здесь карфагеняне перебили множество восставших и пленили Спендия, Автарита и Зарксаса. Казалось, что война закончена, так как единственным уцелевшим полководцем мятежников был Матос, находившийся в Тунете. Гамилькар встал лагерем на одной стороне города, а его новый помощник Ганнибал (не путать со знаменитым сыном Гамилькара) разбил лагерь на другой стороне. В ходе осады Ганнибал распял плененных вождей восставших на холме перед своим лагерем. Это зверство привело мятежников в ярость, и Матос организовал внезапное нападение на лагерь Ганнибала. Ганнибал был взят в плен и распят на кресте, с которого сняли тело Спендия, кроме него еще 30 знатных карфагенян были казнены и брошены к ногам мертвого вождя восставших. Следом за победой Матоса восстание вспыхнуло вновь, и война продолжилась.

Военный совет

Карфагенская армия	Армия мятежников
Командующий: Ганнибал	Командующий: Матос
3 карточечки приказов*	6 карточки приказов
	Ходит первой

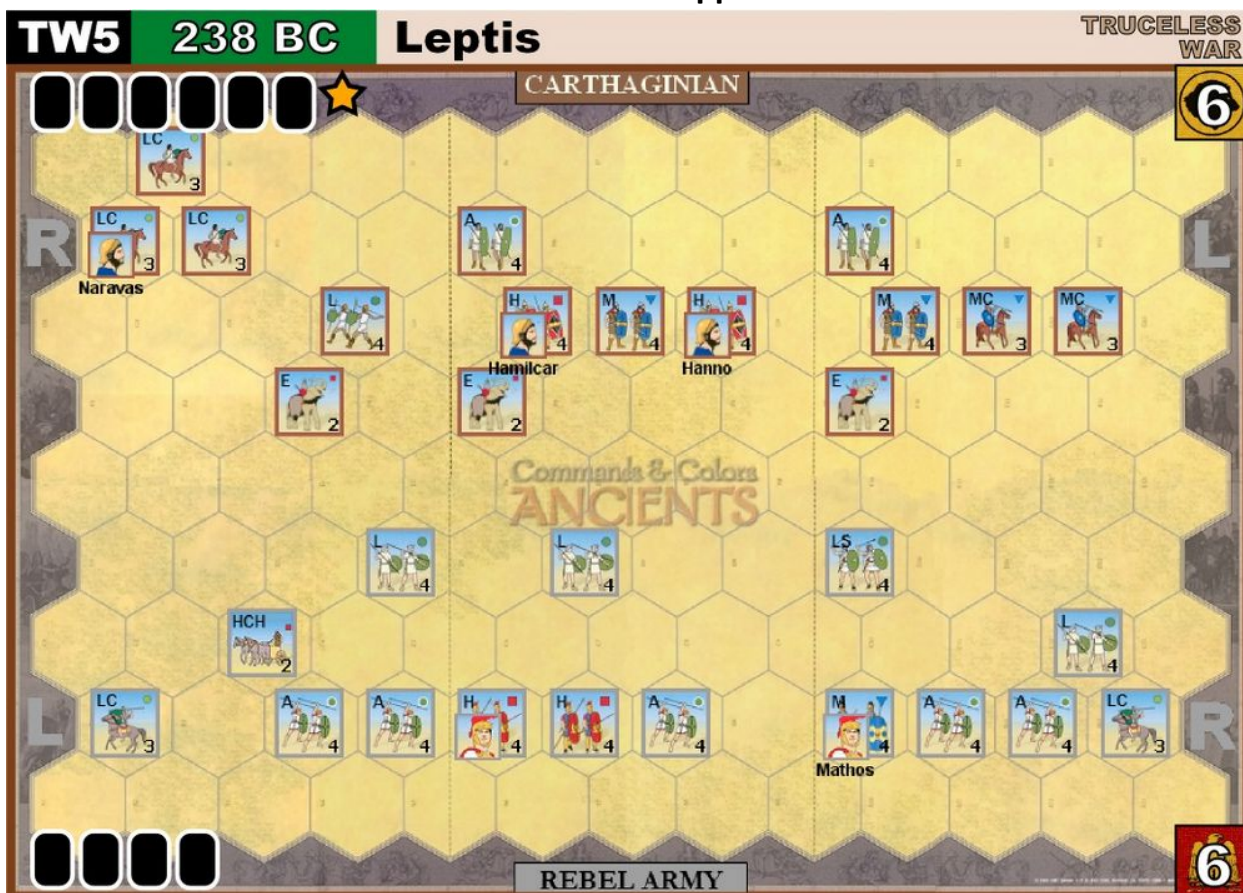
Победа: 5 знамен. Мятежники, кроме того, одерживают победу, если Ганнибал убит

Специальные правила:

* Карты Командования Карфагена

Вытяните 2 карточки приказов (вместо одной) после первого хода и еще 2 после второго хода. Теперь у вас до конца игры будет в руке 5 карточек приказов.

Лептис - 238 г. до н.э.



Исторический комментарий

Карфагенский сенат вновь призвал на службу Ганнона Великого, который набрал свежие войска и присоединился к Гамилькару. После нескольких стычек мятежники и карфагеняне собрали все свои силы близ города Лептиса для решительного сражения. Пунийцы сосредоточили 15 000 пехотинцев, 5 000 всадников и множество слонов. У Матоса было до 30 000 человек, в основном ливиян, так как в живых осталось всего несколько тысяч наемников. Ливияне выставили также колесницы и легкую конницу. Превосходство Гамилькара во всадниках и слонах оказалось решающим - Матос был захвачен, а повстанцы обращены в бегство. Война продолжалась четыре долгих года, а из участвовавших в ней полководцев уцелели лишь три карфагенских: Гамилькар, Ганнон и Нарав.

Между тем коварные римляне, воспользовавшись затруднениями Карфагена, захватили старинное владение пунийцев - Сардинию. Кроме этого была захвачена союзная Карфагену - Корсика. Гамилькар Барка понимавший, как и римляне, что мир между Римом и Карфагеном является лишь передышкой, отправился со своими ветеранами в Иберию, чтобы создать там новую базу для будущей войны с ненавистным Римом. Там он выковал новое войско, способное бросить вызов римским легионам и воспитал трех сыновей - Ганнибала, Гасдрубала и Магона, каждый из которых в свое время вторгнется в Италию.

Военный совет

Карфагенская армия	Армия мятежников
Командующий: Гамилькар Барка	Командующий: Матос
6 карточек приказов	4 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 5 знамен.

Специальные правила: нет

Author GMT Games

Долина Баета - 236 г. до н.э.



Исторический комментарий

Поражение Карфагена в Первой Пунической войне от Рима, привело к потере Сицилии и принесло обязательства по выплате контрибуции в 3200 талантов. За этой катастрофой быстро последовало крупное восстание в Северной Африке. Карфаген был неспособен или не желал платить просроченное жалование их бывшим наемникам и поэтому они восстали. Многие ливийцы, недовольные высокими налогами, которые они заплатили, чтобы финансировать тщетные карфагенские военные усилия, также присоединились к восстанию. Последующая борьба, известная как Наемническая война, в конечном счете, была выиграна Карфагеном под руководством Гамилькара Барки. Во время этой войны Рим воспользовался представившейся возможностью, чтобы захватить Сардинию и Корсику также являющимися карфагенскими владениями. Гамилькар, взбешенный римским двуличием, стремился восстановить благосостояние своей страны и приступил к завоеванию Иберии с его армией, ветеранами недавних конфликтов. Гамилькар взял своего девятилетнего сына Ганнибала с собой, и воспитал его в пожизненной ненависти к Риму. Гамилькар высадился в Гадесе летом 237 г. до н.э. Его главной целью было покорение мощных, но разобщенных местных племен и захват их серебряных рудников. Первое крупное столкновение произошло в долине реки Бает, где коалиция племен турдетанов, турдулов вместе с кельтиберийскими наемниками столкнулись с Гамилькаром. Во главе Кельтиберийской коалиции был главный вождь Истолатис, возглавляющий фанатичную группу воинов «Солдурри», которые поклялись погибнуть за своего лидера. Численное превосходство было за иберийцами, но закаленная в боях карфагенская армия остановила первоначальную атаку варваров своими слонами и фалангой. Конница карфагенян одновременно с этим победила иберийскую, и затем ударила во фланг пехоте. Истолатис погиб, сражаясь вместе с «Солдурри», выжившие иберийцы бежали. Гамилькар захватил серебряные рудники, тем самым первый этап из его завоеваний был завершен.

Военный совет

Карфагенская армия	Иберийская армия
Командующий: Гамилькар Барка	Командующий: Истолатис
6 карточек приказов	5 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 6 знамен.

Специальные правила:

Особенности подразделений

Легкие кавалерийские части Карфагена (нумидийцы) могут игнорировать 1 кубик со значением «меч» и 1 кубик со значением «флаг отступления».

Генерал Истолатис возглавляет воинов пехотного подразделения, отмеченных как «Солдурри», что дает следующее значение. Подразделение имеет полную силу способностей варварской пехоты, даже если боеспособность этого подразделения снижена (в составе менее 4-х блоков).

Иберийские подразделения Ауксии не могут использовать дистанционную атаку.

Испуг с первого взгляда:

Любое Иберийское подразделение пехоты в ближнем бою с блоком слона не может игнорировать любые выброшенные флаги от подразделения слонов, даже если иберийское подразделение имеет возглавляющего его генерала или поддерживается двумя соседними дружественными подразделениями.

Author Jim Duncan

Сражение у реки Таде - 228 г. до н.э.



Исторический комментарий

С серебряными рудниками в его владении, Гамилькар теперь имел средства для финансирования дальнейшего расширения в Иберии. Правление Гамилькара было настолько успешным, что в 231 году до нашей эры римляне отправили послов и шпионов для разведки ситуации, но его объяснение, что захват серебряных рудников был сделан для того, чтобы помочь метрополии заплатить Риму военную контрибуцию по итогам Первой Пунической войны, обескуражило римлян. Однако это объяснение было признано приемлемым. Позже, в том же году, к Гамилькару присоединился его второй сын Гасдрубал. В 230 г. до н.э. Гамилькар захватили шахты Кастула, которые слыли самыми богатыми серебряными рудниками в Иберии, у племени оретаны. В начале 229 г. до н.э. Гамилькар начал захватывать различные оретанские укрепленные поселения между Новым Карфагеном и Гадесом на побережье, чтобы обеспечить себе быстрые коммуникационные линии. Летом он осадил город Гелик, но с приближением зимы так и не захватил его. Не желая, снять осаду, Гамилькар послал своих слонов, тяжелую пехоту и большая часть кавалерии обратно к побережью на зимовку. Оретаны во главе с королем Орисом подошли к ослабленной карфагенской армии у Гелика, намереваясь уничтожить ее. Гамилькар снял осаду и попытался уйти, но его армия оказалась окружена оретанами, и он был вынужден дать бой.

Битва началась с нападения племенных оретанских волов с телегами. Это вызвало хаос в карфагенских линиях, которые затем подверглись нападению со стороны вражеской пехоты. Гамилькар отчаянно держал линию, пока его сыновья не смогли отступить. Затем он сам начал отступать с оставшимися войсками, но был убит (или утонул), когда попытался пересечь реку Таде. В дальнейшем, завоевание Иберии будет продолжаться под командованием зятя Гамилькара - Гасдрубала Красивого. После его смерти в 221 г. до н.э., - под командованием сына, Ганнибала Барки.

Примечание переводчика. Доподлинно неизвестно в каком году произошло это сражение в 229 или в 228, поэтому дату этого и последующего сценария «Гибель Гамилькара» оставляю без корректировки.

Военный совет

Карфагенская армия	Иберийская армия
Командующий: Гамилькар Барка	Командующий: Орисс
5 карточек приказов	4 карточки приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен.

Специальные правила:

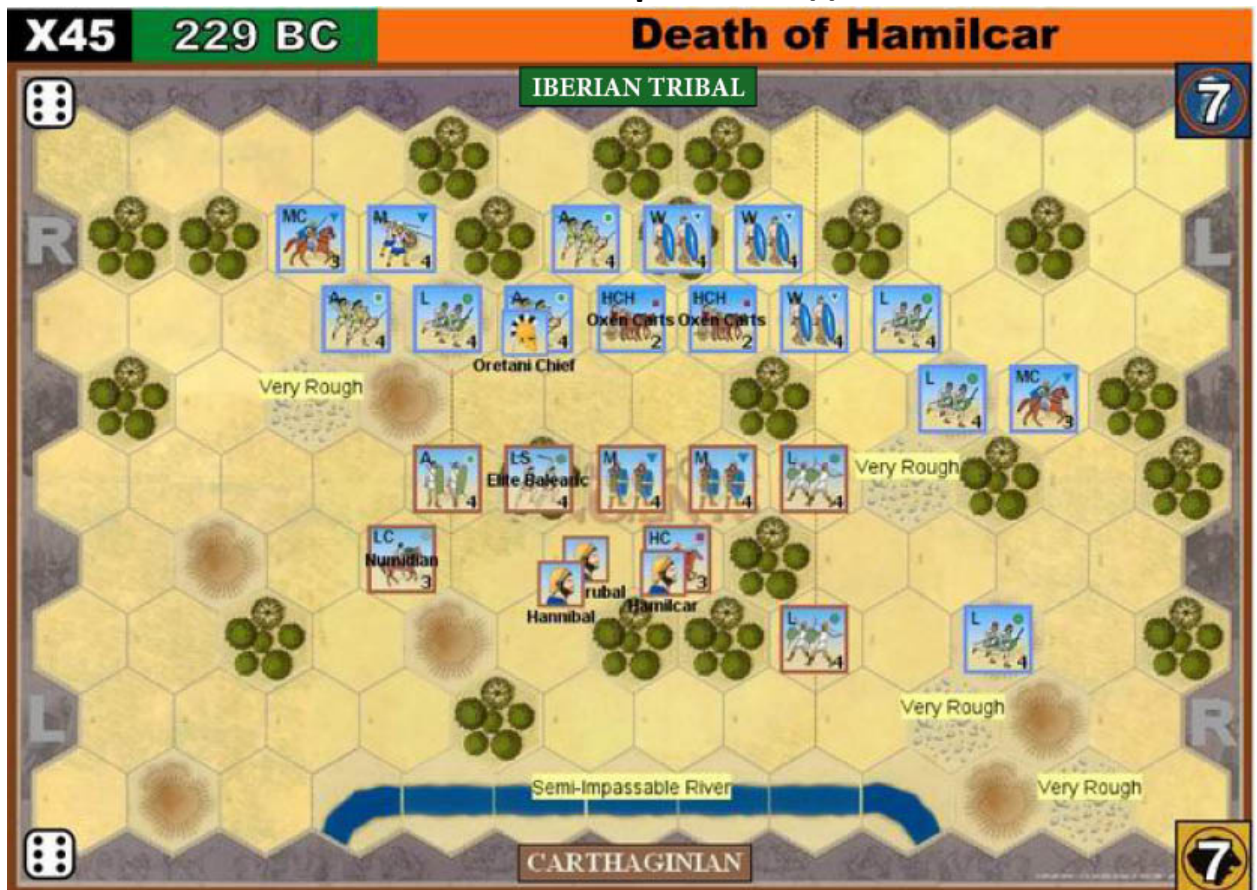
Река проходима, но из-за его быстрого течения, владелец любого подразделения или генарала, входящего в гекс реки должен бросить 1 кубик за каждое подразделение и понести потерю блока при выпадении символа соответствующего цветного значения или символа «шлем» (для генерала).

Иберийские подразделения Ауксии не могут использовать дистанционную атаку.

Внезапная атака форсированием: Перед началом игры игрок за Карфаген должен бросить по 4 кубика за каждое из трех карфагенских подразделений средней пехоты, симулируя эффект форсирования реки средневоруженной пехотой. Блок убирается только при выпадении символа «синий треугольник».

Author Jim Duncan

Гибель Гамилькара - 228 г. до н.э.



Примечание к сценарию:

Этот сценарий охватывает полу-мифическое историческое событие: смерть Гамилькара Барки, отца знаменитого карфагенского Ганнибала Барки, в 229/228 до н.э.

Вероятно, он умер от рук иберийцев, которых пытался подчинить себе, некоторые другие историки утверждают, что он утонул во время отступления в разлившейся реке; третьи утверждают, что он принес себя в жертву, задерживая врагов, чтобы его сыновья Ганнибал и Гасдрубал, которые были просто мальчиками-подростками в время, могли бы успеть спастись. Во всяком случае, это хорошая история для специального сценария по воспроизведению этой ситуации в игре «Отряды и знамена: Античность».

Местность в сценарии у реки Хукар, подразумевает большое количество мест для дистанционной стрельбы и засад. Поскольку командные карты не предполагают их большого количества – вместо этого, каждый игрок вначале своего хода бросает кубик, по значению которого видно, скольким подразделениям/лидерам можно отдать приказ в этом ходу. Подробно, смотрите в части правил «военный совет».

Примечание переводчика. Доподлинно неизвестно в каком году произошло это сражение в 229 или в 228, поэтому дату этого и предыдущего сценария «Сражение у реки Таде» оставляю без корректировки.

Исторический комментарий

По окончании Наемнической войны, Ганнона Великого вызвали в Карфаген для дачи показаний по поводу определенных обвинений против него. Таким образом, Гамилькар Барка остался единственным полководцем в победившей армии. Погрузив армию на корабли, он, вместе со своим затем Гасдрубалом Красивым пересек море и высадился в Гадисе. Он начал разграблять территории враждебных иберийских племен, несмотря на отсутствие актов агрессии с их стороны.

Для повышения поддержки людей собственной армии, все разграбленное делилось на 3 части. Одна часть делилась между солдатами его армии, вторая часть – отправлялась кораблями в Карфагенское казначейство, третья часть – распределялась между членами его фракции. Это продолжалось, пока несколько иберийских вождей, объединившись, устроили ему ловушку, в которой и погиб Гамилькар. А именно, иберийцы загрузили много повозок с древесиной, запряженных волами и подвели их заранее, к месту подготовленного сражения. Когда африканцы увидели эти приготовления, то начали смеяться и издеваться над иберийцами. Карфагеняне ударили по всему фронту, не чувствуя подвоха. Когда пришло время сражаться, иберийцы подожгли повозки и погнали волов вперед. Обезумевшие животные от горящего сзади огня врубались во фронт построения карфагенян и смяли его, приведя карфагенское построение в беспорядок, чем тут же воспользовались иберийцы, атаковав не готовые к бою пунические подразделения. Именно таким образом, по словам древнего летописца Арриана, и погиб Гамилькар вместе с адъютантами и телохранителями.

Военный совет

Карфагенская армия	Иберийские племена
Командующий: Гамилькар Барка	Командующий: Орисс, вождь оретан
Бросьте шестигранный кубик, при значениях «1,2» - 1 подразделение/лидер может получить приказ. При значениях «3,4» - приказы получают 2 подразделения/лидера. При значениях «5,6» - 3. Важно! Одному и тому же подразделению/лидеру/сыновьям Барки нельзя ходить подряд на протяжении двух раундов.	Бросьте шестигранный кубик, при значении «1» - 1 подразделение/лидер может получить приказ. При значениях «2,3» - приказы получают 2 подразделения/лидера. При значениях «4,5» - 3. При значении «6» - 4 подразделения/лидера. Одному и тому же подразделению/лидеру нельзя ходить подряд на протяжении двух раундов, за исключением случаев, когда это разрешено правилами
	Ходит первой, но получают автоматическую «Засаду» в первый ход сценария, если атакуют карфагенян.

Победа: 7 знамен.

Карфагенский игрок получает 1 знамя за каждые 2 свои подразделения, отступившие с территории карты. Кроме этого, он получает по 1 знамени за каждого сына Барки, который также вышел за территорию карты.

Карфагенский игрок не получает знамен за уничтожение «повозок с волами».

Игрок за иберийские племена - получает 2 знамени за каждого уничтоженного генерала/сына Барки. Исключение – за самого Гамилькара только 1 знамя (а не 2), если он утонул в реке.

Ничья происходит, если никакая сторона не достигла условий победы, и при этом все карфагенские подразделения / генералы / сыновья Барки погибли или покинули карту.

Специальные правила:

Командование и сыновья Гамилькара:

Генералы могут поддерживать только те подразделения, которые они возглавляют. Гамилькар Барка может отменить один выпавший флаг и меч, направленный на подразделение, которое он возглавляет.

Иберийский Вождь – может отменить на выбор или выпавший флаг или меч.

Гамилькар Барка и его сыновья могут перемещаться максимум на 2 гекса, когда получают приказ двигаться в одиночку, без прикрепленного подразделения и могут уклоняться только на один гекс, за исключением случаев, когда они уклоняются от вражеских подразделений (тогда они уклоняются до одного гекса за пределами вражеского подразделения).

Сыновья Барки не могут давать преимущество поддержки для карфагенского подразделения (подразделений), которое он возглавляет. Если Ганнибал находится в гексе без Гамилькара, он может токо либо отменить флаг отступления, либо выпавший меч (Ганнибалу в то время не было 18 лет, а Гасдрубал был еще моложе). Сыновья Барки не могут остановить отступление юнита, проходящего через их гекс. Максимум два карфагенских генерала / сыновей Барки могут быть прикреплены к одному карфагенскому подразделению либо находится без него в одном гексе. Если правила указывают, что необходима проверка потери генерала в гексе, где в данный момент находятся два карфагенских командующих, то для каждого из них производится одна проверка потери.

Использование в сценарии шестигранного кубика вместо командных карт:

За исключением первого раунда игроков за Карфаген и Испанские племена, порядок подразделений/генералов и их количество регулируется правилами, описанными в брифинге Военного совета (см. выше). Прикрепленные генералы/сыновья Барки могут ходить вместе с заказанным подразделением без дополнительной траты хода.

Генералы/сыновья Барки,двигающиеся в одиночку – каждый потребляют по одному приказу, если только двое сыновей Барки не будут двигаться вместе во время раунда. В этом случае, они потратят только один приказ. Любые подразделения / генералы / сыновья Барки могут быть выбраны для приказа на ход, но те же подразделения / генералы / сыновья Барки не могут быть выбраны два хода подряд (если только это не ход игрока за Испанские племена, а именно Раунд 1 и 2). Если генерал/сын Барки прикрепляется к подразделению, которое получало приказ в прошлом раунде хода этого игрока, то на следующий раунд подразделение с генералом уже может ходить. Подразделение, у которого есть генерал/сын Барки, который ходил в прошлом раунде без прикрепления к этому подразделению – не может быть выбрано для приказа во время текущего раунда. Чтобы отметить подразделения, которые уже ходили в этом раунде положите блоки подразделений плашмя на гекс. Таким образом, только стоящие блоки будут иметь право на получение приказа. После того, как приказы были отданы - верните нужные блоки подразделений (перемещенные в предыдущем раунде) обратно в вертикальное положение. Теперь они снова доступны для получения приказов.

Правила Засады Первого Раунда:

В первом раунде, игрок за Иберийские племена может отдать приказы двум подразделениям «повозки с волами» и до трех любых подразделений (включая возглавляющего генерала, если выбрано соответствующее подразделение Ауксилии). Иберийская кавалерия не может получить приказ в первом раунде. Иберийские подразделения/генерал (в том числе повозки с волами), получившие приказ в раунде 1, также могут быть выбраны для получения приказов в раунде 2, тем самым реализуя в сценарии ударный эффект от организованной засады.

В первом раунде игрок за Карфаген может отдать приказ любым двум подразделениям, но не может отдать приказ ни самому Гамилькару Барке, ни его сыновьям, ни тяжелой кавалерии.

Обратите внимание, что определения количества приказов, доступных игрокам в каждом раунде описанных в Военном совете, для раунда 1 – не производится. Броски кубиков для обеих сторон начинаются только с раунда 2.

Окружение. Окружение - это легкий способ модернизации игры, который с небольшим количеством возни может быть применено и для других сценариев, где это необходимо.

Подразделение считается окруженным, если оно окружено во всех шести смежных гексах вражескими подразделениями, или гексами прилегающими к вражеским подразделениям. Наличие дружественных юнитов или непроходимой местности не отменяет ситуацию «окружения» в любом случае. Подразделения по краям карты (т.е. не окруженные шестью соседними гексами) не могут быть "окружены".

Эффекты Окружения. "Окруженное" подразделение, при ответном броске, бросает только половину обычного количества кубиков (дробное значение округляем значением вверх. Но, не более двух кубиков.). При этом, попадания не случаются при выпадении значка «шлем», даже если это подразделение возглавляется или поддерживается генералом. Ситуация "Окружение" для подразделения возникает в тот момент, когда оно должно сражаться в ответном бою.

Специальные типы Войск:

Иберийские телеги с волами (используйте 2 блока колесниц):

а) При получении приказа иберийские телеги с волами могут перемещаться только на один гекс максимум. Причем они могут перемещаться только в пустые (не занятые) гексы, либо атаковать противника в ближнем бою.

б) Единственный способ нанести повреждения по телегам с волами, это в ближнем бою в атаке или защите выбросить «красный» символ. Телеги с волами полностью невосприимчивы к дистанционным атакам, в том числе если будет выброшен флаг отступления.

в) Подразделение телег с волами бросает 2 кубика в ближнем бою, но при ходе в первом раунде они бросают 4 кубика (имитируется эффект подожженных телег в начале боя). Телеги с волами не могут продвигаться вперед на гекс при победе/преследовании после совершенного боя или совершать Моментальные атаки.

г) Игрок за Карфаген не получает знамена победы за уничтожение подразделения «Телега с волами».

д) Иберийские подразделения могут перемещаться и отступать/уклоняться через свои собственные подразделения телеги с волами, где это возможно.

Балеарские пращники: Подразделение карфагенских пращников является элитным подразделением балеарских наемников. Они дополнительно наносят урон при выпадении «мечей», когда дистанционно атакуют любые сухопутные войска противника (т.е. всех, кроме средней кавалерии и телег с волами). Они также дополнительно наносят урон «мечами» когда сражаются в ответной атаке в случае нападения на них в ближнем бою любого противника.

Нумидийская Кавалерия: Подразделения карфагенской легкой кавалерии может перемещаться только на два гекса, кавалерия отступает только на два гекса за флаг в результате «уклонения» или «отступления». Также они попадают в противника, в ближнем бою выбросив значок «меч».

Средняя пехота: Для обеих сторон конфликта средняя пехота может перемещаться при приказе точно так же, как и Ауксилия. Но для всех остальных особенностей игры – подразделения рассматриваются как стандартная Средняя пехота.

Специальные правила местности:

Река разлилась и гексы реки полупроходимы: в речные гексы нельзя отступать или уклоняться любым подразделением/генералом/сыном Барки. Никакое иберийское подразделение/генерал не может когда либо продвинуться в такие гексы, хотя они могут сражаться с подразделениями противника, которые располагаются в таких гексах либо с помощью дистанционной атаки, либо со штафом -1 кубик от стандартных условий атаки ближнего боя. Только карфагенские генералы/кавалерия/сыновья Барки могут получить приказ в своем игровом раунде, чтобы ввести подразделение в такие гексы, причем эти подразделения уже должны стоять вплотную к гексу реки. После входа в гекс реки сразу бросьте кубик за каждое подразделение/генерала, чтобы увидеть результат переправы. Гасдрубал тонет на «4-6», Ганнибал и Гамилькар на «5-6». Кавалерийские подразделения, при выпадении «1» - не теряют блоков, «2-4» - теряют один блок, «5» - два блока, при «6» подразделение уничтожается полностью. Карфагенские подразделения, расположенные на гексе реки, могут по усмотрению игрока не сражаться, не вести дистанционную атаку или не участвовать в ближнем бою. Карфагенские подразделения, расположенные на гексе с рекой, могут выйти из карты. Карфагенский лидер / кавалерия / сыновья Барки, расположенные в гексе реки, не могут двигаться в другой гекс реки. «Очень грубая земля»: пешие подразделения, лидеры/сыновья Барки при входе в гекс «Very Rough» должны перестать двигаться, но могут атаковать/сражаться по нормальным правилам. Кавалерийские подразделения не могут входить / уклоняться, атаковать в ближнем бою или отступать в такие гексы. Они могут только отбиваться (при нападении оттуда в ближнем бою) или дистанционно стрелять в такие гексы.

Выход карфагенских подразделений с карты:

Карфагенские подразделения/персонажи, которым можно отдать приказ в этом раунде, и находящиеся в начале раунда на гексах от A1 до A13, могут получить приказ на выход с карты и навсегда покинуть сценарий. Выполните такие приказы так же, как если бы подразделение/персонаж совершал бы обычный ход (включая этап получения приказов). Эти подразделения/персонажи не считаются уничтоженными, и за них игрок за Карфаген получает победные знамена. При этом «отступление» с карты (при выбросе противником на кубике флагов) не разрешено, в этом случае – необходимо использовать стандартные правила. Гамилькар не может добровольно покинуть карту (хотя и его можно увести при соблюдении условий), если при этом он оставит на карте любого своего сына или более двух карфагенских подразделений, все еще находящихся на карте в конце этого раунда за карфагенского игрока.

Сражение у реки Тахо - 220 г. до н.э.



Исторический комментарий

Гамилькар Барка вел очень успешную войну в Иберии, пока не был убит в сражении в 229 до н.э.. После его смерти, командующим армией стал его зять Гасдрубал Красивый, назначивший молодого Ганнибала своим заместителем. Ганнибал командовал карфагенской кавалерией и зарекомендовал себя отважным воином и прекрасным командиром. Гасдрубал был убит наемным убийцей-кельтом в 221 до н.э., и армия, по словам Полибия, выбрала новым командиром Ганнибала, который стал новым карфагенским главнокомандующим в возрасте всего 25 лет. Ганнибал сначала победил племена ольков и вакков. Единственное крупное иберийское племя, капетаны, теперь находилось к югу от реки Эбро. Беглецы ольков и вакков легко убедили вождей капетанов, что они будут следующими. Объединенная иберийская армия преследовала Ганнибала, нагруженного трофеями и добычей, с Эбро и до Нового Карфагена. Ганнибал, понимая, что он не сможет опередить своих преследователей и отказывающийся бросить трофеи, симулировал поспешное отступление через реку Тахо, но намерянно оставил свои лучшие войска в тылу своего построения. Иберийцы стали массово переправляться через реку, Ганнибал развернул свою армию и атаковал врага при их беспорядочной переправе, одновременно стреляя в тех, кто был в воде и на другом берегу реки, для воспрепятствования помощи тем, кто уже переправился.

Эта победа закончила завоевание Ганнибалом всей южной Иберии с границей по реке Эбро. В 219 до н.э. Ганнибал осадил Сангут, город-союзник Рима. После восьмимесячной осады город был взят, что привело к началу 2-й Пунической войны.

Военный совет

Карфагенская армия	Иберийская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Вождь капетанов
6 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен.

Для симулирования ситуации «преследования карфагенских частей», игрок за Иберию, в конце каждого своего хода и до конца третьего хода должен иметь как минимум одно подразделение на Южном берегу реки в гексе линии А. Если этого нет, то игрок за Карфаген получает 1 победное знамя за каждый такой ход.

Специальные правила:

Река Тахо – проходима. Иберийская Ауксулия – не имеет дистанционной атаки.

Карфагенская легкая кавалерия (нумидийцы) могут игнорировать один меч и один флаг отступления.

Author Jim Duncan

Карта средиземноморских античных государств на момент начала Второй Пунической Войны.



Темно-Синий – Антигониды, Македония

Желтый – Селевкиды, Антиохское царство

Зеленый – Птолемеи, Египет

Малиновый – Атталиды, Пергам

Оранжевый – Греческие полисы и небольшие государства Малой Азии

Бирюзовый – Рим и союзники на 218г.

Красный - Карфаген

Сражение у реки Рона - 218 г. до н.э.



Исторический комментарий

После того, как Ганнибал победил иберийские племена к северу от реки Эбро в Иберии, и взял Сангут, он направил свою армию в составе: 67000 пехоты, 18000 кавалерии и 37 слонов через южную Галлию в Италию. С серьезным сопротивлением он столкнулся только тогда, когда он достиг реки Роны. Здесь, местное галльское племя - вольки занимало восточный берег, и было готово препятствовать переправе. Для пересечения широкой Роны, Ганнибал приказал армии собрать лодки и строить плоты. Ганнибал также направил Ганнона с частью пехоты и кавалерии, чтобы пересечь реку севернее и обойти армию галлов. Он поручил Ганнону дать сигнал, когда тот будет готов атаковать тыл вольков. При получении дымового сигнала от Ганнона, Ганнибал приказал начать переправу. Вольки изначально хорошо сопротивлялись карфагенянам, препятствуя высадке, но постепенно пунийцы закрепились. Когда люди Ганнона напали на галлов сзади и подожгли их лагерь – вольки побежали. Вся карфагенская армия, в том числе все слоны, переправились через реку на следующий день. Узнав о приближении римской армии под командованием Публия Сципиона из Массилии, Ганнибал уклонился от сражения, разбив ложный лагерь. А затем скрытно направился на север, в Италию, через Альпы. Публий Сципион разделил свою армию. Часть ее, под руководством его брата Гнея Сципиона направилась в Иберию, где она впоследствии встретилась с войсками Ганнона у Киссы. С остальными войсками, Сципион вернулся в Италию, чтобы встретить силы карфагенян при Тицине. 2-я Пуническая война началась.

Военный совет

Карфагенская армия	Галльская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Вождь вольков
6 карточек приказов	5 карточек приказов
Ходит первой	

Победа: 6 знамен.

Специальные правила:

Река Рона проходима, но Галлы не могут входить в гексы реки. В некоторых местах Рона была более 1000 ярдов и поэтому карфагенские единицы в речных гексах линии А, не могут стрелять или отвечать на атаку. Подразделения, находящиеся в реке не могут отступить, и также не могут получить поддержку от подразделений линии А. Если карфагенское подразделение заканчивает свой ход на гексе лагеря, то накладка «лагерь» удаляется, а игрок за карфаген получает 1 победное знамя.

Карфагенская легкая кавалерия (нумидийцы) могут игнорировать один меч и один флаг отступления.

Ганнон и 3 его подразделения в прилегающих гексах не могут быть атакованы, пока, по крайней мере, хотя бы один из них не получит приказ.

Author Jim Duncan

Кисса - 218 г. до н.э.



Исторический комментарий

Перед началом Второй Пунической войны (218 до н.э.), Ганнибал окончательно покорил территории Иберии севернее реки Эбро. Прежде чем отправиться в Италию, он оставил своему брату Гасдрубалу армию около 15 000 чел. в южной Иберии и Ганнону 11.000 чел. на севере захваченных владений. Консул Публий Сципион получил армию в 24,000 воинов, с которой планировал победить Ганнибала. Однако, когда Сципион прибыл в Массилию, он был потрясен, не обнаружив армию Ганнибала, ушедшего в Альпы. Публий вернулся, чтобы защитить Италию, но он послал свою армию под командованием своего старшего брата Гнея в Иберию. Римляне быстро захватили север Иберии, а затем двинулись на лагерь Ганнона у Киссы. Ганнон усилился несколькими тысячами иберийских воинов из подвластных племен. Римляне сильно превосходили числом карфагенян, и Ганнон решил занять оборонительную позицию на возвышенностях, а не отступать, чтобы присоединиться к Гасдрубалу. Гней Сципион, не колеблясь, послал армию в фронтальную атаку на укрепленные высоты. Борьба была жестокой, но карфагеняне были, в конечном счете, выбиты с высот. Карфаген потерял 6000 человек убитыми и 2000 человек пленными, в числе захваченных был сам Ганнон. Но самой существенной потерей, была потеря большей части казны семьи Баркидов, которую Ганибал поручил Ганнону доставить вместе с подкреплениями Гасдрубалу. Несмотря на тяжелые потери, римляне одержали победу. Так римляне закрепились в Иберии, захваченные иберийские вожди были помилованы Гнеем Сципионом, о чем он впоследствии пожалел. Через год Публий Сципион прибыл в Иберию во главе с третьим легионом, приведя, таким образом, еще 8000 человек подкреплений. После этого, каждый из братьев Сципионов теперь командовал своей собственной армией в Иберии.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнон Пиренейский	Командующий: Гней Сципион
4 карточек приказов	5 карточки приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен.

Специальные правила: нет

Сражение у реки Тицин - 218 г. до н.э.



Исторический комментарий

Ганнибал совершил свой эпический переход через Альпы, потеряв при этом половину войска. Находившийся в южной Галлии консул Публий Сципион следовал за Ганнибалом вдоль побережья и перехватил его на севере Италии, в тот момент, когда Барка был занят реорганизацией своей армии и набором галлов. Ни тот, ни другой командующий не желали начинать генеральное сражение, но Сципион выслал вперед свою кавалерию и легкую пехоту, даже не подозревая насколько качество карфагенской кавалерии, превосходит качество подготовки римских всадников. Ганнибал послал навстречу римлянам свою конницу, включив в ее состав нумидийских легких всадников, и преподал Сципиону урок тактики. Африканская тяжелая кавалерия врезалась в римских застрельщиков и втянула в бой римскую конницу, а в это время нумидийцы атаковали римлян с обоих флангов и обратили их в бегство, ранив при этом самого Публия Сципиона. Теперь один римский военачальник знал всю силу армии Ганнибала, но к несчастью, трое других римских консулов потеряют еще тысячи римских солдат при Треббии, Тразименском озере и Каннах из-за того, что не придадут значения этому грозному предупреждению.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Публий Сципион, консул Рима
5 карточек приказов	4 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Реку Тицин нельзя переходить.

Author GMT Games

Сражение у реки Треббия - 218 г. до н.э.



Исторический комментарий

После стычки у реки Тицин, римская армия Публия Сципиона была усилена второй римской консульской армией под началом консула Тиберия Семпрония Лонга. Тщеславный и не отличающийся особым военным дарованием Семпроний желал прославить свое консульство победой над карфагенянами, вторгшимися в Италию. Пройгнорировав советы осторожного Публия Сципиона, он приказал легионам натошак перейти вброд ледяные воды Треббии и атаковать войско Ганнибала расположившееся на противоположном берегу реки. Ганнибал, тем временем, приготовил римлянам первую из своих коварных ловушек - он приказал Магону взять отборный отряд воинов и незаметно укрыть его в овраге. Римляне, наступая, прошли мимо засады, не обнаружив ее. Несмотря на урчание в пустых животах, продрогшие легионеры теснили пехоту пунийцев, когда на них обрушились два несчастья - отряд Магона выскочил из оврага и обрушился на римлян с тыла, а кроме того и температура воздуха внезапно сильно понизилась. Атакованные с двух сторон замерзающие римляне обратились в бегство, и многие из них погибли, переправляясь обратно через Треббию. Две консульские армии прекратили свое существование.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал	Командующий: Тиберий Семпроний Лонг
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Реку Треббия можно переходить вброд.

Карфагенский игрок может задействовать засаду Магона, сыграв карточку "Руководства" (Leadership) после своего первого хода. Отряд, задействованный карточкой "Вдохновляющее руководство" (Inspired Leadership) появляется в секторе указанном на карточке. Отряд, задействованный карточкой "Руководство в любом секторе", появляется в секторе, выбранном карфагенским игроком. Каждый из трех отрядов Магона (1 средняя конница и 2 варвара) выставляется в гексах первого ряда карты на римском краю поля боя. Магон размещается на поле вместе с любым из этих отрядов. Расстановка считается первым гексом движения отряда в этот ход. Если эти отряды вынуждены отступать, то они отступают по направлению к карфагенскому краю поля боя.

Тразименское озеро - 217 г. до н.э.



Исторический комментарий

Гениальность Ганнибала заключалась, в том числе в его умении верно оценивать способности и намерения противников. В 217 г. до н.э. Ганнибалу противостоял римский консул Гай Фламиний - тщеславный и некомпетентный патриций. Зная это, Ганнибал решил устроить врагу ловушку и приказал опустошать местность, чтобы раздражить римлян и вынудить их начать наступление. Как и следовало ожидать, Фламиний бросился преследовать Ганнибала через дефиле близ Тразименского озера, где римлян ждала пунийская засада. Ганнибал расположил своих ветеранов поперек дефиле, укрыв легковооруженных и кавалерию среди холмов. Густой туман лежал в день сражения над землей - Фламиний сам помог Ганнибалу в осуществлении его плана, не выслав вперед разведку, так что римский авангард внезапно наткнулся на карфагенский заслон, и битва началась. Почти тотчас пунийская засада обрушилась с холмов на римскую колонну, прежде чем солдаты успели выстроиться в боевой порядок. Фламиний погиб в самом начале сражения; более половины его войска пало вместе с ним, отчаянно сражаясь или утонув при попытке спастись. Отметим, что из всей римской армии спасся только авангард, проложивший себе дорогу сквозь лучшую карфагенскую пехоту. Это доказывает, что отнюдь не недостаток храбрости стал причиной поражения римлян у Тразименского озера.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал	Командующий: Гай Фламиний, консул Рима
6 карточек приказов	2* карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Тразименское озеро непроходимо. Четыре крутых холма, помеченных в правом секторе поля боя, непроходимы.

* **Римский игрок** начинает игру с 2 карточками приказов. В 1-й ход он играет одну карточку и тянет две. У римского игрока в руке теперь три карточки. Во второй ход он играет одну карточку и тянет две. У римского игрока в руке теперь 4 карточки. На третий ход он играет одну карточку и тянет одну карточку. Размер руки в четыре карточки остается у римского игрока до конца сражения.

Умбрия - 217 г. до н.э.



Исторический комментарий

Когда одна консульская армия под руководством Гая Фламиния погибала под мечами карфагенян при Транзименском озере в 217 г. до н.э., его коллега, консул Гней Сервилий Гемин, стоявший у Аримина, выдвинулся в тыл карфагенских войск. Сервилий Гемин выполнял свою часть согласованного с Фламинием плана - поймать Ганнибала между двумя римскими армиями. Однако в его войске было много тяжеловооруженных пехотинцев, и скорость их передвижения была невысока. Поэтому он послал вперед пропретора Гая Центения со своей кавалерией. Этот авангард насчитывал 4000 конницы: 600 римлян, 1800 союзников-италийцев и 1600 галльской вспомогательной кавалерии. Разведчики Ганнибала обнаружили противника, и он направил, командира своей кавалерии - Магарбала с армией в 4000 легкой пехоты и 3000 конницы, чтобы перехватить римских солдат. Где-то в Умбрии, Магарбал выбрал выгодное место для засады и скрытно занял его пешими войсками. Центений обнаружил кавалерию противника и, видя свое преимущество, сразу атаковал. Практически врубившихся в строй карфагенян, римских всадников встретил шквал стрел, камней и дротиков от находящейся в засаде легкой пехоты. Следом за этим – последовал встречный удар пунической кавалерией. Половина римских сил была убита в первоначальной атаке, остальные были отеснены холмам. Войска Магарбала быстро окружили беглецов и вынудили их сдаться. Карфагенская победа была полной.

Без кавалерии, армия Гнея Сервилия Гемина была неполноценной, и отступила. Пунические мародеры Ганнибала были свободны грабить Италию без сопротивления. В паникующем Риме, Квинт Фабий Максим был избран диктатором, чтобы начать свою политику сдерживания и избегания крупных сражений, так называемой «тактики Фабия».

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Магарбал бен Гимилькон	Командующий: Гай Центений , пропретор Рима
6 карточек приказов	2* карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 5 знамен

Специальные правила:

* **Римский игрок** начинает игру с 2 карточками приказов. В 1-й ход он играет одну карточку и тянет две. У римского игрока в руке теперь три карточки. Во второй ход он играет одну карточку и тянет две. У римского игрока в руке теперь 4 карточки. Размер руки в четыре карточки остается до конца сражения.

Героний - 217 г. до н.э.



Исторический комментарий

После римских поражений при Тицине, Треббии, Тразименском озере и Умбрии - Сенат избрал Квинта Фабиуса диктатором для командования всеми римскими войсками. Фабиус следовал стратегии избегания открытого боя с Ганнибалом, чтобы предотвратить еще больше бедствий. Ганнибал между тем, свободно перемещался в Италии, завоевывая города и грабя территории. Римский Сенат вызвал Фабиуса обратно в Рим, чтобы объяснить свою стратегию. В его отсутствие его командир кавалерии Маркус Минуций Руф, инициировал успешную стрелковую акцию, против фуражиров армии Ганнибала, которые занимались сбором продовольствия и фуража вокруг города Героний. Вдохновленные этой незначительной победой, римляне предприняли беспрецедентный шаг назначения Минуция в качестве содиктатора с Фабием. Фабий и Минуций не ладили, и поэтому они разделили армию пополам. Каждый военачальник получал два легиона и связанные с ними вспомогательные подразделения. Ганнибал, видя римский раскол и зная о рвении Минуция, установил ловушку для него. На низкий горный хребет на равнине между лагерями, Ганнибал отправил свою легкую пехоту. Вокруг хребта земля было много оврагов, провалов и впадин, и в них было скрытно спрятано 5000 пехоты и 500 кавалерии с приказом ударить только тогда, когда римляне втянутся в сражение на гребне холма. Как и следовало ожидать, Минуций проглотил приманку и продвинулся к холму со своей армией. Ганнибал ответил, перемещая свою армию вперед якобы для поддержки. Когда войска Минуция полностью втянулись в бой, карфагенские скрытые войска напали на римлян с тыла, где к ним присоединилась еще и нумидийская конница. Минуций был в отчаянном положении, но Фабий был уже на подходе. Фабий напал на окружавших римлян карфагенян, и те, видя, что они будут зажаты между двумя римскими армиями, отступили, позволив потрепанной армии Минуция бежать. Обе стороны после этого – отступили каждый в свои лагеря. Римляне извлекли урок, что они на данном этапе войны не могут бить Ганнибала в поле. Для кампании следующего года римляне мобилизовали огромную армию - более 80 тысяч человек, которых ожидала катастрофа под Каннами.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Фабий Максим и Минуций Руфус
6 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 8 знамен. Карфагенский игрок выигрывает автоматически, если в конце 8-го римского хода, на холмах не осталось ни одного римского подразделения.

Специальные правила:

Карфагенская легкая кавалерия (нумидийцы) могут игнорировать один меч и один флаг отступления.

Подразделение, контролирующее холм – приносит владельцу 1 победное знамя. Таким образом, Карфаген начинает сценарий, уже имея 4 победных знамени.

Ганнибал и любые карфагенские единицы в линии гексов «I» не могут быть атакованы или являться объектами команд, пока ход любого римского подразделения не закончится на гексе холма или на линии гексов G, H или I.

Карфагенский игрок должен объявить засаду в начале его хода в пределах 3х карфагенских ходов, после того, как Ганнибал отдал приказы командования. После того, как засада объявлена, Карфагенский игрок помещает 2 средних подразделений пехоты, подразделение средней кавалерии и генерала Магона, присоединенного к одному из подразделений, в любых свободных гексах (но не рядом друг с другом), но не на гексах холмов. Если засада не объявлена в течение указанного времени, то любые подразделения не могут быть размещены, и эти неразмещенные блоки исключаются.

Фабиус и 8 подразделений вокруг него не могут быть объектами приказов или быть атакованы, пока не объявлена засада, либо после того, как наступил 4-й римский ход. Римский игрок может использовать красные или фиолетовые римские блоки для этих подразделений.

Author Jim Duncan

Канны - 216 г. до н.э.



Исторический комментарий

Осознав, наконец, всю опасность, которую представлял Ганнибал, римляне выставили против него, более чем в два раза превышающую карфагенскую, по-настоящему громадную армию, насчитывавшую 80 000 пехоты и 6800 всадников под началом двух консулов и двух проконсулов. К несчастью, в день сражения командование находилось в руках бездарного консула Гая Терренция Варрона, который, решив атаковать Ганнибала, выстроил свою армию в местности, обесценившей численное превосходство римлян, так как на одном фланге находились холмы, а на другом река Ауфид. Ничуть не смущаясь этим обстоятельством, Варрон просто построил легионы в глубокую массу и послал в атаку на карфагенский центр, где их ожидала очередная ловушка. Ганнибал поместил свою великолепную тяжелую пехоту и кавалерию на флангах, а среднюю пехоту и кельтское ополчение развернул в центре. Римская атака оттеснила карфагенский центр, нанеся ему существенные потери, но в это время пунийская конница опрокинула римских всадников на обоих флангах и атаковала римский центр с тыла, в то время как африканская тяжелая пехота охватила легионы с флангов. Окруженные римские солдаты погибали тысячами, и армия Варрона была уничтожена. Канны стали величайшим поражением Рима и самой знаменитой победой Ганнибала. Рим потерял 70,000 убитыми и 14,000 пленными. Потери Ганнибала были скромными – 5700 человек.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Гай Терренций Варрон, консул Рима
6 карточек приказов	4 карточки приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Нет

Author GMT Games

Грумент - 215 г. до н.э.



Исторический комментарий

Приблизительно в тоже время, когда союзные Ганнибалу кампанцы осаждали Кумы, бывший римский консул Тиберий Семпроний Лонг (тот самый, что проиграл битву при Треббии), смог реабилитироваться. У Грумента он совершил удачное нападение на армию карфагенского командира Ганнона бен Бомилькара – сына наварха карфагенского флота Бомилькара и племянника Ганнибала Барки. Рим одержал легкую победу. Ганнон, потеряв около 2000 человек и 41 военный штандарт, отступил из Лукании в Брутий.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнон бен Бомилькар	Командующий: Тиберий Семпроний Лонг
4 карточки приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила:

Командование.

Генерал, возглавляющий дружественное подразделение может отменить один меч при броске противника вместо отмены флага отступления.

Подразделение участвующее в ближнем бою при поддержке генерала может использовать только один шлем при броске среди тех, кто брошены для того чтобы нанести удар по противоположному подразделению.

Окружение. Окружение - это легкий способ модернизации игры, который с небольшим количеством возни может быть применено и для других сценариев, где это необходимо.

Подразделение считается окруженным, если оно окружено во всех шести смежных гексах вражескими подразделениями, или гексами прилегающими к вражеским подразделениям. Наличие дружественных юнитов или непроходимой местности не отменяет ситуацию «окружения» в любом случае. Подразделения по краям карты (т.е. не окруженные шестью соседними гексами) не могут быть "окружены".

Эффекты Окружения. "Окруженное" подразделение, при ответном броске, бросает только половину обычного количества кубиков (дробное значение округляем значением вверх). При этом, попадания не случаются при выпадении значка «шлем», даже если это подразделение возглавляется или поддерживается генералом. Ситуация "Окружение" для подразделения возникает в тот момент, когда оно должно сражаться в ответном бою.

Специальные типы Войск:

Нумидийская Кавалерия: Подразделения карфагенской легкой кавалерии отступают только два гекса за флаг результате «уклонения» или «отступления». Также они попадают в противника, в ближнем бою выбросив значок «меч».

Author Joe Bisio

Дертоза - 215 г. до н.э.



Исторический комментарий

После Канн для восстановления римской армии требовалось время. В Иберии брат Ганнибала, Гасдрубал Барка возглавлял войско достаточно большое, чтобы, пожалуй, обеспечить Карфагену победу в войне, если бы оно смогло соединиться с победоносными ветеранами Ганнибала в Италии. Однако, на его пути стояли легионы двух способных (наконец-то!) консулов - братьев Гнея и Публия Сципионов. Оба знали о произошедшем при Каннах побоище, но полагали, что только быстрым прорывом карфагенского центра могут избежать флангового охвата. Когда началось сражение, легионы яростно бросились на пунийский центр, но, в отличие от Канн, фланговой римской коннице удалось выдержать натиск карфагенян. Без кавалерийского превосходства (и тактического гения брата) Гасдрубал не смог окружить римские легионы до того, как они смяли его центр. Пунийская кавалерия отступила вместе с центральной частью войска, предоставив превосходную африканскую тяжелую пехоту на флангах ее судьбе. Рим получил необходимую передышку, и, когда восемь лет спустя Гасдрубал, наконец, добрался до Италии, то лишился и армии и жизни в битве при Метавре.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал Барка	Командующие: Гней и Публий Сципионы
4 карточки приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Нет

Author GMT Games

Илитургис - 215 г. до н.э.



Исторический комментарий

После решающей победы братьев Сципионов при Дертозе, Карфаген послал 13,500 человек подкреплений для Гасдрубала Барки. Их привел третий из братьев Баркидов – Магон. Гасдрубал реорганизовал армию, разделив ее на три части. Одну под своим командованием, вторую – под командованием брата Магона. Третью возглавил – племянник, Ганнибал бен Бомилькар (еще один сын карфагенского адмирала Бомилькара).

После того, как римляне удалились к северу от реки Эбро на зимовку, карфагеняне нанесли ответный удар в конце осени 215 г. до н.э. и осадили Илитургис, где находился римский гарнизон. Каждый пунический командир создал отдельный лагерь вокруг города, для препятствия прорыва к городу подкреплений и телег с продовольствием. Жители города и их римский гарнизон вскоре страдал от голода, так как они были застигнуты нападением врасплох. Гней и Публий Сципионы подошли двумя легионами, имея около 18 000 человек, чтобы снять осаду. По прибытии Сципионы атаковали первый лагерь Гасдрубала. Армии Магона и Ганнибала поспешили на помощь, но когда они прибыли на место, пунийцы Гасдрубала уже дрогнули. Битва возобновилась с новой силой. В конце концов, римляне вышли победителями, захватив лагерь и прорвав блокаду. Тем не менее, потери, вероятно, были примерно равны с обеих сторон. Так как Рим был жестко прижат Ганнибалом в Италии, карфагеняне могли более легко восполнить свои потери, и им была выгодна такая война на истощение. С другой стороны, Карфагену нужно было одержать решительную победу в Иберии, прежде чем подкрепления могут быть отправлены на соединение с Ганнибалом в Италии. В конечном итоге быстрой победы не добились ни те, ни другие. Кампании этих пяти армий, продолжались в Иберии еще в течение четырех лет.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующие: Гасдрубал и Магон Баркиды	Командующие: Гней и Публий Сципионы
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 8 знамен

Специальные правила: Когда римское подразделение захватывает гекс лагеря, римский игрок получает знамя победы. Сам маркер лагеря с гекса удаляется.

Каралис - 215 г. до н.э.



Исторический комментарий

Сардиния была исконной карфагенской провинцией на протяжении многих веков до Наемнической войны (241-238 гг до н.э.), пока Рим, воспользовавшись ослабленностью Карфагена не захватил (одновременно с Корсикой) этот остров. Именно этот инцидент подается историками, как вызвавший основную ненависть у Гамилькара Барки и его сыновей по отношению к Риму за этот «подлый поступок». В то время как Ганнибал переходил через Альпы, чтобы вторгнуться в Италию - агенты Ганнона прибывают на остров для проведения подрывной деятельности и подталкивания племен, населявших Сардинию к бунту. После великой победы Ганнибала при Каннах, агенты спровоцировали островное восстание под предводительством финикийца Хампсикора. В Карфаген были отправлены послы с просьбой о поддержке для окончательного разгрома римских ослабленных гарнизонов. Экспедиционный корпус под командованием Гасдрубала Лысого был задержан штормом и высадился с задержкой. Это дало возможность римлянам донабрать и усилить охранный легион под командованием семидесятилетнего благородного Тита Манлия Торквата. Две армии встретились возле Каралиса. Гасдрубал, располагая силами в 20 000 человек и 20 слонов, расположил сардов на одном фланге, его африканцы и балеардцы из экспедиционных сил разместились в центре и на втором фланге. Торкват приказал пришвартовать корабли римского флота, сформировал из состава моряков - дополнительные подразделения. Всего римская армия состояла из 22000 пехотинцев и 1200 всадников. Борьба была ожесточенной и продолжительной. В конце концов, фланг сардов не выдержал и побежал. Римляне зашли во фланг африканцам и атаковали. Историки пишут о том, что потери сардов и карфагенян составили 12,000. Еще 3700 попало в плен, в том числе Гасдрубал и Ганнон. Хампсикор покончил с собой, когда он узнал, что его сын Гостус был убит в этом бою. Остатки карфагенских войск отступили. Сардиния осталась в римских руках.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал Лысый	Командующий: Тит Манлий Торкват
5 карточек приказов	5 карточки приказов
	Ходит первой

Победа: 8 знамен

Специальные правила: нет

Каралис - 215 г. до н.э. (вариант 2)



Исторический комментарий

Сардиния была исконной карфагенской провинцией на протяжении многих веков до Наемнической войны (241-238 гг до н.э.), пока Рим, воспользовавшись ослабленностью Карфагена не захватил (одновременно с Корсикой) этот остров. Именно этот инцидент подается историками, как вызвавший основную ненависть у Гамилькара Барки и его сыновей по отношению к Риму за этот «подлый поступок». В то время как Ганнибал переходил через Альпы, чтобы вторгнуться в Италию - агенты Ганнона прибывают на остров для проведения подрывной деятельности и подталкивания племен, населявших Сардинию к бунту. После великой победы Ганнибала при Каннах, агенты спровоцировали островное восстание под предводительством финикийца Хампсикора. В Карфаген были отправлены послы с просьбой о поддержке для окончательного разгрома римских ослабленных гарнизонов. Экспедиционный корпус под командованием Гасдрубала Лысого был задержан штормом и высадился с задержкой. Это дало возможность римлянам донабрать и усилить охранный легион под командованием семидесятилетнего благородного Тита Манлия Торквата. Две армии встретились возле Каралиса. Гасдрубал, располагая силами в 20 000 человек и 20 слонов, расположил сардов на одном фланге, его африканцы и балеардцы из экспедиционных сил разместились в центре и на втором фланге. Торкват приказал пришвартовать корабли римского флота, сформировал из состава моряков - дополнительные подразделения. Всего римская армия состояла из 22000 пехотинцев и 1200 всадников. Борьба была ожесточенной и продолжительной. В конце концов, фланг сардов не выдержал и побежал. Римляне зашли во фланг африканцам и атаковали. Историки пишут о том, что потери сардов и карфагенян составили 12,000. Еще 3700 попало в плен, в том числе Гасдрубал и Ганнон. Хампсикор покончил с собой, когда он узнал, что его сын Гостус был убит в этом бою. Остатки карфагенских войск отступили. Сардиния осталась в римских руках.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал Лысый	Командующий: Тит Манлий Торкват
4 карточки приказов	4 карточки приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Река не проходима

Author Greg Blanchett

Второе сражение при Беневенте - 214 г. до н.э.



Исторический комментарий

Столкнувшись с нехваткой людей после поражения при Каннах, римляне нашли оригинальный выход из создавшегося положения, сформировав два недостающих легиона из рабов. Консул Тиберий Семптоний Грахх возглавил и тщательно обучил новые легионы. Через два года "рабские" легионы вступили в сражение с пунийской армией Ганнона. Перед сражением Грахх огласил перед рядами своих войск приказ, что любой воин, принёсший голову врага, получит свободу. Римская атака началась вполне успешно, но как только среди карфагенян появились убитые, десятки солдат Грахха стали покидать ряды, чтобы отрубить у трупов головы. Грахх немедленно исправил свою ошибку, объявив, что если в сражении будет одержана победа, то все рабы получат свободу. Легионы нажали на врага с новой силой и опрокинули всё перед собой. Любопытно, что рабы оставались верны персонально Грахху, а не Риму, так как, когда он через несколько лет был убит, то все они дезертировали.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнон бен Бомилькар	Командующий: Тиберий Семптоний Грахх, консул Рима
4 карточки приказов	4* карточки приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Реку Калор нельзя переходить.

* Когда римский игрок получает третье победное знамя, он немедленно вытягивает две дополнительные карточки приказов. Его набор будет состоять из 6 карточек приказов до конца игры.

Третье сражение у Нолы - 214 г. до н.э.



Исторический комментарий

Пока шла битва в Беневенте, Ганнибал, опустошив Неаполитанскую область, двинулся к Нолу. Римский консул Марк Клавдий Марцелл, узнав о приближении карфагенского главнокомандующего, призвал пропретора Помпония с римским войском, стоявшим в лагере над Свессулой, и приготовился идти навстречу карфагенянам двумя своими легионами и не откладывать сражения. Предварительно, ночью Марцелл выпустил своего легата Гая Клавдия Нерона с отборной конницей через ворота, противоположные стороне, откуда должен был появиться Ганнибал, и велел ему обойти карфагенян с тыла. Затем, незаметно издали следовать за ним и атаковать их, увидев, что сражение началось. Но Нерон не исполнил приказа, то ли потому что заблудился, то ли не рассчитал времени. Сражение началось без него. Завязался бой, но Марцелл не рискнул продолжать его без конницы, и дал приказ отступать обратно в город. Ганнибал опять не смог взять Нолу и удалился в Салапию, готовиться к зимовке.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Марк Клавдий Марцелл, консул Рима
4 карточки приказов	5 карточки приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила:

Нерон был направлен на фланговый маневр и прибыл слишком поздно. Для того, чтобы дать ему шанс искупить свою вину, автор сценария добавил следующее правило. Если римский игрок имеет карту "Я Спартак", то он может ее сыграть как стандартную или использовать ее, чтобы ввести отряд Нерона. Использование этой карты, дает приказ Нерону и всем его подразделениям в этот ход. Корпус Нерона состоит из одного генерала, одной средней пехоты, одной легкой пехоты и двух средних кавалерий. Они устанавливаются на базовой линии гексов на карфагенской стороне поля боя. Такое размещение считается первым гексом движения. Если эти подразделения должны отступить, то они должны отступить к римской стороне. Бонусы кубиков применяются в обычном режиме. Затем колода перемешивается в соответствии с обычными инструкциями карты «Я Спартак».

Author: Greg Blanchett

Каструм Албу (другое название «Битва при Акра Левка») - 214 г. до н.э.



Исторический комментарий

После поражения у Илитургиса, карфагеняне удалились на юг. Весной 214 года до н.э. пунийцы задавили крупное иберийское восстание, повторно покорив ряд племен у реки Эбро. Многие другие римские союзники бы дезертировали, если бы Публий Сципион не поспешил на юг с одним легионом, имея около 10 000 человек. Сципион разбил лагерь возле Каструма Альбы, недалеко от места смерти Гамилькара Барки четырнадцать лет назад. Армии Гасдрубала, Магона и Ганнибала бен Бомилькара проникли в окрестности Каструма незамеченными. Они привели только быстро перемещающиеся легкие войска. Когда Публий Сципион выдвинулся навстречу к своему брату Гнею, его армия была внезапно атакована пунийскими застрельщиками и нумидийскими всадниками. Легкие карфагенские силы осыпали неповоротливые римские колонны дротиками, камнями из пращей и стрелами. Всякий раз, когда римляне пытались контраатаковать, их противники отступали. Армия Публия была под угрозой полного уничтожения, и только сократив свой путь, он смог вывести большую часть армии к лагерю своего брата. Однако более 2000 римлян остались мертвыми вдоль пути этого марша, и многие из выживших были ранены. Это была явная победа карфагенянин. Гасдрубал, однако, не смог использовать своих нумидийцев долго, так как поднялся крупный мятеж в Африке, и многие всадники из его элитной кавалерии - дезертировали. Кампании пяти армий будут продолжаться до тех пор, пока римские войска не будут уничтожены. Братья Сципионы погибли в боях при Кастильоне и Илорке.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующие: Гасдрубал и Магон Баркиды	Командующий: Публий Сципион
6 карточек приказов	4 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Римский игрок должен вывести как минимум 1 свое подразделение с карфагенской стороны поля боя, чтобы выиграть. Если римский игрок получает 6-е знамя победы первым, но если подразделение с карфагенской стороны не вышло, то битва заканчивается ничьей. Гексы римского правого сектора являются гексами выхода с карты. Римское подразделение, вышедшее с карты, считается за 1 римское победное знамя, и это подразделение удаляется из игры.

Тиспаса - 213 г. до н.э.



Исторический комментарий

Братья Сципионы испытывали затруднения в борьбе против трех карфагенских армий в Иберии. В связи с этим был придуман план, создания проблем в карфагенском тылу, тем самым вынуждая Карфаген оттянуть часть ресурсов посылаемых в Иберию или Италию. Братья послали трех центурионов вести переговоры с королем Сифаксом из западной Нумидии. Сифакс хотел сбросить оковы карфагенского владычества и согласился на союз с Римом, при условии, что один из центурионов останется в Африке, для тренировки местной пехоты, чтобы сражаться строем, как римские легионеры.

Центурион Квинт Статорий взял на себя эту задачу и быстро обучил нумидийцев римским боевым тактическим приемам и маневрам. Сифакс был доволен результатами, добавив эту пехоту к своей верной легкой коннице и вспомогательной пехоте. Сифакс объявил независимость от Карфагена.

Карфаген ответил на это, мобилизовав местное ополчение и прислав тяжелую кавалерию при поддержке некоторого количества слонов. Обычно этого было достаточно, чтобы рассеять любые повстанческие туземные армии. Осенью 213 г. до н.э. две армии встретились в открытой пустыне близ Тиспасы.

Нумидийская легкая кавалерия блокировали карфагенских слонов и конницу, в то время как Статорий и его «обученные легионеры» опрокинули карфагенское ополчение и заставили их покинуть поле боя. Дальше последовал полный разгром, когда конные нумидийцы преследовали бегущие части и уничтожали их поодиночке. Это была полная победа.

Военный совет

Карфагенская армия	Нумидийская армия
Командующий: Неизвестно	Командующий: Сифакс
4 карточки приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 4 знамени

Специальные правила:

- Статорий может возглавлять и поддерживать только подразделения средней пехоты. Используйте для его обозначения блок римского генерала.
- Нумидийская легкая кавалерия* может игнорировать один меч и один флаг отступления.
- Подразделения нумидийской средней пехоты получают +1 к боевому броску кубиков, когда сражаются с любой карфагенской пехотой.
- Подразделения карфагенской Ауксиллии не могут вести дистанционную атаку.

Author Jim Duncan

Сига - 212 г. до н.э.



Исторический комментарий

После победы короля Сифакса при Тиспасае, многие его нумидийские соплеменники стали стекаться под его знамена. Войско нумидийцев увеличилось вдвое по сравнению с тем количеством, с которым Сифакс выступил на Тиспасу. Карфагеняне сильно испугались и тут же отреагировали на эту ситуацию. Сначала вызовом Гасдрубала Барки из Иберии с армией, а затем и политическими переговорами с царем восточных нумидийцев - Галой, единственным конкурентом Сифакса среди нумидийцев. Гала направил своего сына, Масиниссу, с войсками из легкой пехоты и кавалерии в помощь Гасдрубалу в западную часть Нумидии. Сифакс привел свою армию, чтобы встретить Гасдрубала Барку и Масиниссу на пустынной равнине к югу от Сига. Нумидийской кавалерии Сифакса на флангах противостояла такая же нумидийская кавалерия, только Масиниссы. «Новым легионерам» Статория в центре – противостояли африканские и иберийские ветераны Гасдрубала, а также балеарские пращники. После упорной борьбы повстанческая армия была разгромлена и понесла тяжелые потери.

Военный совет

Карфагенская армия	Нумидийская армия
Командующий: Гасдрубал Барка	Командующий: Сифакс
6 карточек приказов	4 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 6 знамен

Специальные правила:

- Статорий может возглавлять и поддерживать только подразделения тяжелой и средней пехоты. Используйте для его обозначения блок римского генерала.
- Нумидийская легкая кавалерия с обеих сторон может игнорировать один меч и один флаг отступления.
- Подразделения нумидийской Ауксиллии не могут вести дистанционную атаку.

Author Jim Duncan

Тингис - 212 г. до н.э.



Исторический комментарий

После победы при Сиге, Гасдрубал Барка бросился обратно в Иберию, чтобы продолжить свои бои с братьями Сципионами. Он оставил Масиниссу продолжать преследовать Сифакса и раздавить оставшихся повстанцев. Сифакс, избежав пленения в битве при Сиге, бежал на запад с оставшимися войсками в дружественное ему нумидийское королевство Маврусию, где правил король Бокх. Здесь он набрал в свою армию маврусиев, кроме этого, у него осталось немного «легионеров» Статория. Масинисса догнал Сифакса возле Тингиса и в окончательном сражении победил его, тем самым закончив его восстание. Сифакс, однако, избежал гибели еще раз, отступив в пустыню, но без армии. После этого сражения, Масинисса отправился в Иберию, чтобы помочь Гасдрубалу. Однако в 206 г. до н.э. он и его нумидийская кавалерия перешла на римскую сторону. Именно нумидийская кавалерия Масиниссы сыграли решающую роль в последней битве 2-й Пунической войне, битве при Заме. Сифакс, что удивительно, восстановил свое королевство и в 210 г. до н.э., и вступил в союз с Карфагеном. Потом он хотел опять перейти на сторону римлян, но Гасдрубал бен Гисгон уговорил его вернуться в союз с Карфагеном, отдав ему в жены свою прекрасную дочь Софоснибу. Сифакс сражался за Карфаген, когда Сципион Африканский вторгся в Африку. Вместе с карфагенскими войсками он был разбит в сражении на Великих равнинах в 203 г. до н.э., и в этом же году был побежден своим старым врагом Масиниссой в битве при Цирте. Позже он был взят в плен и умер в римском заключении. Масинисса продолжал править всей Нумидией, как верный римский союзник еще в течение пяти десятилетий.

Военный совет

Карфагенская армия	Нумидийская армия
Командующий: Масинисса	Командующий: Сифакс
5 карточек приказов	4 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 5 знамен

Специальные правила:

- Страторий может возглавлять и поддерживать только подразделения средней пехоты. Используйте для его обозначения блок римского генерала.
- Нумидийская легкая кавалерия с обеих сторон может игнорировать один меч и один флаг отступления.
- Подразделения Ауксии с обеих сторон не могут вести дистанционную атаку.

Author Jim Duncan

Оронгий - 212 г. до н.э.



Исторический комментарий

Магон Барка - третий сын Гамилькара Барки. Магон начал войну подчиненным у своего старшего брата Ганнибала. Однако уже в 215 году ему было поручено командование над собственной армией в Испании, чтобы оказать помощь своему другому брату, Гасдрубалу. Магон провел несколько кампаний против римских армий Гнея и Публия Сципионов. В 213 году Гасдрубал Барка был экстренно отозван в Африку, чтобы подавить восстание Сифакса. В результате этого в Иберии в 212 году осталось две карфагенские армии: Магона и Гасдрубала бен Гискона. Братья Сципионы, не замедлили этим воспользоваться. В то время как Публий осаждал Сагунт, Гней Сципион в 212 году начал наступление на долину Баэтиса. Гасдрубал бен Гискон послал Магона, чтобы тот провел набор подкреплений среди дружественных иберийских племен. Римляне уже побеждали в долине Баэтиса при Илитургисе тремя годами ранее и не ждали сильного сопротивления и на этот раз. Армия Магона, вместе с двумя крупными группами иберов с их царями Висмарусом и Моеникаптом столкнулись с римской армией вблизи Оронгия. У Гнея Сципиона был один усиленный легион, с некоторыми иберийскими союзниками - около 14 000 человек. Армия Магона была меньше, насчитывая около 12 000 бойцов и несколько слонов. Тем не менее, иберы рвались в бой, так же как и сам Магон. Битва была жестокой и большинство иберов с обеих сторон погибло. Отступив, Магон спас оставшуюся часть своей армии. Гней Сципион победил, однако Магон не был сильно разочарован. Его иберские и галлийские наемники убили сотни римлян и их союзников, что существенно ослабило римский контингент в кампании этого года. К тому же, потеряв часть своих наемников, он сэкономил на их зарплате. Эта победа Гнея Сципиона станет его последней победой, так как братья Сципионы погибли в течение года в битвах при Кастулоне и Илорции.

Карфагенская армия состояла из 10.000 пехоты, 1.500 кавалерии и 20 слонов.

Римская армия - 13 000 пехоты и 1 000 кавалерии.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Магон Барка	Командующий: Гней Сципион
5 карточек приказов	5 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 6 знамен

Первое сражение у Гердонии - 212 г. до н.э.



Исторический комментарий

В 212 г. До н.э. Ганнибал Барка разбил римлян при Силарусе. Узнав, что претор Гней Фульвий Флакк (римский командующий в Апулии) начал осаждать итальянские города, отпавшие от Рима - Ганнибал решил быстро разбить Фульвия и направился из Лукании в Апулию.

Римские легионы во главе с Фульвием находились возле Гердонии, городе в Апулии в 45 км от Канн и в 73 км от Беневента, по Минуциевой дороге, ведущей в Брундизий. После Каннской битвы Гердония отпала от римлян. Ганнибал ночью разместил три тысячи легковооружённых воинов в поместьях среди лесов и кустарников, с тем чтобы по данному знаку «они выскочили из укрытий». Своему полководцу – Магону Самниту (не путать с братом Ганнибала, Магоном) и почти двухтысячному отряду всадников Ганнибал той же ночью приказал «засесть вдоль дорог, по которым, как он думал, кинутся беглецы». На рассвете Ганнибал вывел войско в боевом строю. Римляне также вышли из лагеря, но их построение было ошибочным. Первый легион и левое крыло стали впереди, и строй вытянулся в длину». Трибуны говорили, что при таком построении «войско не может ни напасть, ни отбить нападение и неприятель прорвет его в любом месте», но солдаты их не слушали. Фульвий также проигнорировал слова трубунов. Началось сражение.

В результате римляне не выдержали даже первого натиска карфагенян. Римский полководец, видя, что его солдаты «дрогнули и трусили, поймал коня и бежал», с 200-ми всадниками. Римские солдаты, отброшенные назад и окружённые с флангов и тыла, были почти все перебиты: из 18 тысяч, спаслось не более 2-х тысяч. Римский лагерь был захвачен карфагенянами. Римом овладели «скорбь и страх», римляне стали энергично пополнять армию новыми рекрутами.

Таким образом, за несколько недель римляне потеряли три армии, и вместе с ними – все результаты, которых они достигли на юге Италии. Ганнибал, несмотря на свои победы, был вынужден снова вернуться в Тарентум, где и оставался в течение оставшейся части года...

Претор Гней Фульвий Флакк в Риме в 211 году был осуждён. Сенаторы хотели его казнить, но под давлением его брата, Квинта Фульвия Флакка, римского консула 212 г. до н. э., приговор был смягчён: Гнея Фульвия Флакка лишь отправили в изгнание.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Гней Фульвий Флакк, претор Рима
6 карточек приказов	4 карточки приказов (1 командная карта и 3 случайно выбранных)
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

При этом, римляне получают три (3) знамени, если они уничтожают Ганнибала.

Карфагеняне получают по одному знамени за захват каждого римского лагеря, в который они входят. После того, как они вступят в римский лагерь, этот фрагмент удаляется из игры, оставляя пустую местность.

Специальные правила:

Командование.

Генерал, возглавляющий дружественное подразделение может отменить один меч при броске противника вместо отмены флага отступления.

Ганнибал может отменить, как меч, так и флаг отступления, если лично возглавляет дружественное подразделение.

Подразделение участвующее в ближнем бою при поддержке генерала может использовать только один шлем при броске среди тех, кто брошены для того чтобы нанести удар по противоположному подразделению.

Окружение. Окружение - это легкий способ модернизации игры, который с небольшим количеством возни может быть применено и для других сценариев, где это необходимо.

Подразделение считается окруженным, если оно окружено во всех шести смежных гексах вражескими подразделениями, или гексами прилегающими к вражеским подразделениям. Наличие дружественных юнитов или непроходимой местности не отменяет ситуацию «окружения» в любом случае. Подразделения по краям карты (т.е. не окруженные шестью соседними гексами) не могут быть "окружены".

Эффекты Окружения. "Окруженное" подразделение, при ответном броске, бросает только половину обычного количества кубиков (дробное значение округляем значением вверх. Но, не более двух кубиков.). При этом, попадания не случаются при выпадении значка «шлем», даже если это подразделение возглавляется или поддерживается генералом. Ситуация "Окружение" для подразделения возникает в тот момент, когда оно должно сражаться в ответном бою.

Специальные типы Войск:

Балеарские пращники: Подразделение карфагенских пращников является элитным подразделением балеарских наемников. Они дополнительно наносят урон при выпадении «мечей», когда дистанционно атакуют легкие войска противника, или когда сражаются в ответной атаке в случае нападения на них в ближнем бою любого противника.

Нумидийская Кавалерия: Вместо обязательного уклонения назад по карте, карфагенская легкая кавалерия может уклоняться в любом направлении. Однако, при этом путь их произвольного уклонения не может проходить рядом с римским подразделением, если это возможно.

Подразделения карфагенской легкой кавалерии отступают только на два гекса за флаг в результате «уклонения» или «отступления». Также они попадают в противника, в ближнем бою выбросив значок «меч».

Особенности миссии:

Стены Гердони: гексы I6, H6, H7, I8 представляют собой стены Гердони, местного южно-итальянского города, который Фульвий осаждал перед битвой. Обе стороны не могут войти в эти гексы. (Сомнительно, что местные жители позволили бы наемникам Ганнибала зайти в город во время ожесточенной битвы. Кроме того, вероятно Фульвий, имел осадные укрепления вокруг города)

Сражение у реки Гимеры - 211 г. до н.э.



Исторический комментарий

Западная Сицилия была карфагенской провинцией на протяжении нескольких веков, пока Рим не захватил ее в Первую Пуническую войну. С началом Второй Пунической, карфагеняне не теряли надежды вернуть Сицилию обратно. Сиракузы и ряд других греческих городов Сицилии, поддерживали карфагенян и стремились выйти из под римского владычества. Эпикид, карфагенский полководец, который был наполовину сиракузянином – был выбран «претором» Сиракуз в 214г. Ему помогал Ганнон, командующий карфагенским контингентом. Рим представлял полководец Марк Клавдий Марцелл. Марцелл одержал ряд побед и захватил Сиракузы и несколько мятежных греческих городов. Собрав остатки греческих и карфагенских войск, Эпикид и Ганнон отступили к Акрагенту, где к ним присоединился третий военначальник, посланный Ганнибалом Баркой, уроженец Гиппакры, ливифиникиец родом – Маттан, «человек деятельный и хорошо изучивший у Ганнибала военное дело».

Благодаря Маттану, Ганнон и Эпикид, которые раньше были заперты в Акрагенте, теперь осмелились выйти за городские стены (с Маттаном при этом они не посоветовались, хотя на него и полагались) и стали лагерем у реки Гимера. Построив свою армию в 20000 пехоты, 3500 кавалерии и 30 слонов, пуны готовились к бою. Марцеллу донесли об этом; он тотчас вышел с войском и в 4 милях от неприятеля остановился, выжидая, что тот будет делать. В войске римлян насчитывалось 18,000 пехоты и 2400 кавалерии. Маттан, однако, не позволил римлянам спокойно выбирать «место и время»: он перешёл реку и атаковал римлян, «наводя страх и всё опрокидывая», атакуя вражеские передовые посты. На следующий день произошло сражение, в котором Маттану удалось загнать римлян в их укрепления. Но Маттану пришлось вернуться: в его лагере восстали нумидийцы, и почти 300 человек из них ушло в Гераклею Миноскую. Маттан направился уговаривать дезертиров вернуться, а Ганнону и Эпикиду советовал без него не начинать битву. Абсурдно, но Ганнон, вместо того, чтобы думать о войне с Римом, вместо этого решил начать конфликт с Маттаном. Совет Маттана не начинать без него битву возмутил Ганнона, которому уже давно не давала покоя слава Маттана: «ему, карфагенскому полководцу, посланному Сенатом и народом, будет указывать какое-то африканское отродье». Ганнон заставил Эпикида, который не торопился, перейти реку и готовиться к бою, аргументируя тем, что если ждать Маттана и с ним выиграть сражение, то вся слава достанется Маттану. Марцелл принял бой. Благодаря перебежчикам, он знал, что нумидийцы, возмущенные плохим отношением к своему командиру, в бой не пойдут.

Когда ливийская и греческая пехота вступили в бой, стало очевидно, что нумидийцы не атакуют. Марцелл приказал римским всадникам ударить в обнаженный пунический фланг. Видя, что нумидийцы не

отреагировали, пуническая пехота дрогнула и стала отступать. Марцелл одержал победу. Погибло и было взято в плен несколько тысяч карфагенских воинов и 8 слонов.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующие: Ганнон и Эпикид	Командующий: Марк Клавдий Марцелл
4 карточки приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила:

- 1) Река Гимер непроходима.
- 2) 4 легких кавалерии на карфагенском правом фланге - нумидийцы. Положите все блоки в этих подразделениях вниз в начале битвы, чтобы представить, что они неактивны. Активация каждого из этих подразделений требует затрат в ДВА ПРИКАЗА из соответствующей Командной карты (которая обычно может использоваться для отдачи приказов этим подразделениям - приказы правого фланга, карта непосредственного приказа и т. д.). После активации разместите блоки подразделения. В этот ход, оно не может двигаться, но может сражаться. Со следующего хода, подразделение может двигаться и участвовать в боевых действиях на обычных правилах. Если какая-либо неактивная единица нумидийцев атакована римским подразделением (включая стрельбу), все подразделения нумидийцев сразу считаются активированными.

Author C3i Magazine

Сражение у реки Гимеры - 211 г. до н.э. (вариант 2)



Исторический комментарий

Западная Сицилия была карфагенской провинцией на протяжении нескольких веков, пока Рим не захватил ее в Первую Пуническую войну. С началом Второй Пунической, карфагеняне не теряли надежды вернуть Сицилию обратно. Сиракузы и ряд других греческих городов Сицилии, поддерживали карфагенян и стремились выйти из под римского владычества. Эпикид, карфагенский полководец, который был наполовину сиракузянином – был выбран «претором» Сиракуз в 214г. Ему помогал Ганнон, командующий карфагенским контингентом. Рим представлял полководец Марк Клавдий Марцелл. Марцелл одержал ряд побед и захватил Сиракузы и несколько мятежных греческих городов. Собрав остатки греческих и карфагенских войск, Эпикид и Ганнон отступили к Акрагенту, где к ним присоединился третий военнопольный, посланный Ганнибалом Баркой, уроженец Гиппакры, ливифиникиец родом – Маттан, «человек деятельный и хорошо изучивший у Ганнибала военное дело».

Благодаря Маттану, Ганнон и Эпикид, которые раньше были заперты в Акрагенте, теперь осмелились выйти за городские стены (с Маттаном при этом они не посоветовались, хотя на него и полагались) и стали лагерем у реки Гимера. Построив свою армию в 20000 пехоты, 3500 кавалерии и 30 слонов, пуны готовились к бою. Марцеллу донесли об этом; он тотчас вышел с войском и в 4 милях от неприятеля остановился, выжидая, что тот будет делать. В войске римлян насчитывалось 18,000 пехоты и 2400 кавалерии. Маттан, однако, не позволил римлянам спокойно выбирать «место и время»: он перешёл реку и атаковал римлян, «наводя страх и всё опрокидывая», атакуя вражеские передовые посты. На следующий день произошло сражение, в котором Маттану удалось загнать римлян в их укрепления. Но Маттану пришлось вернуться: в его лагере восстали нумидийцы, и почти 300 человек из них ушло в Гераклею Миносскую. Маттан направился уговаривать дезертиров вернуться, а Ганнону и Эпикиду советовал без него не начинать битву. Абсурдно, но Ганнон, вместо того, чтобы думать о войне с Римом, вместо этого решил начать конфликт с Маттаном. Совет Маттана не начинать без него битву возмутил Ганнона, которому уже давно не давала покоя слава Маттана: «ему, карфагенскому полководцу, посланному Сенатом и народом, будет указывать какое-то африканское отродье». Ганнон заставил Эпикида, который не торопился, перейти реку и готовиться к бою, аргументируя тем, что если ждать Маттана и с ним выиграть сражение, то вся слава достанется Маттану. Марцелл принял бой. Благодаря перебежчикам, он знал, что нумидийцы, возмущенные плохим отношением к своему командиру, в бой не пойдут.

Когда ливийская и греческая пехота вступили в бой, стало очевидно, что нумидийцы не атакуют. Марцелл приказал римским всадникам ударить в обнаженный пунический фланг. Видя, что нумидийцы не

отреагировали, пуническая пехота дрогнула и стала отступать. Марцелл одержал победу. Погибло и было взято в плен несколько тысяч карфагенских воинов и 8 слонов.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующие: Ганнон и Эпикид	Командующий: Марк Клавдий Марцелл
4 карточки приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила:

- 1) Река Гимер непроходима.
- 2) Нумидийская конница при броске кубиков может игнорировать 1 «меч» и 1 «флаг».
- 3) После того, как игрок за Карфаген отдал приказы любому из подразделений нумидийской кавалерии, но до того, как эти приказы будут выполнены, он долже бросить 1 кубик. При выпадении «флага» все 3 подразделения легкой карфагенской кавалерии удаляются из игры, а римскому игроку присваивается 1 победное звание. По любому другому результату – подразделение выполняет поставленный приказ. Этот процесс должен быть повторен снова при повторном приказе нумидийцам. Римский игрок не может атаковать легкую кавалерию, пока они не получат успешный приказ после удачного броска.

Опциональные правила. Чтобы сыграть битву с присутствующим в ней Маттаном, проигнорируйте специальное правило №3 (выше) и поместите лидера Маттан в гекс A12.

Author Jim Duncan

Кастулон - 211 г. до н.э.



Исторический комментарий

Фортуна отвернулась от Публия Сципиона в Испании. После нескольких лет непрерывных успехов братья Сципионы необдуманно решили разделить свои войска, чтобы разбить карфагенские армии поодиночке. Когда армия Публия подошла к Кастулому, он понял, что ему противостоят превосходящие силы пунийцев, грозящие окружить римское войско. Прорывав ночной марш, легионы Сципиона напали на перекрывший им путь отхода небольшой отряд, состоявший из 7500 кельтиберов под началом царя Индибилиса. Кельтиберам удалось продержаться время, достаточное для подхода отборной нумидийской конницы Масиниссы, а затем и армии Магона Барки, которые окружили и уничтожили римское войско. Публий Сципион погиб в бою, но вскоре в Иберию прибыл его сын, который в последствии реорганизовал легионы и одержал победы в сражениях при Илипе и Бекуле, жестоко отомстив за гибель отца и дяди.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал бен Гисгон	Командующий: Публий Сципион
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 8 знамен

Специальные правила: Если римский командующий Публий Сципион убит, карфагеняне немедленно одерживают победу.

Римский отряд, который покидает поле боя с карфагенской стороны карты и через гексагон в центральном секторе или в римском правом секторе, считается за 1 победное знамя для римлян. Отряд удаляется из игры.

Author GMT Games

Илорция - 211 г. до н.э.



Исторический комментарий

Карфагенские полководцы не сидели, сложа руки: сразу же после победы у Кастуллона над Публием Сципионом, они, не дав солдатам даже передохнуть ускоренными переходами, направились к Гасдрубалу Барке, чтобы, соединив свои силы, успешно окончить войну. Вскоре армии соединились. Второе римское войско во главе с Гнеем Сципионом теперь вынуждено было противостоять объединённой карфагенской армии. Судьба армии Публия Сципиона была римлянам точно неизвестна, однако Гней Сципион понял, что надо срочно уводить армию в Северную Иберию. Когда на рассвете карфагеняне поняли, что римляне бежали, то выслали вперёд нумидийцев, сами же быстрым ходом отправились в погоню. Нумидийцы настигли уходящих ещё до наступления ночи: нападая то с тыла, то с флангов, они заставили уходящих римлян остановиться и защищаться. Сципион пытался организовать оборону отступающего римского войска. Сражаясь, римляне немного продвигались вперёд, и только с наступлением ночи Сципион прекратил сражение. Он собрал солдат и повёл их на ближайший холм. Вал римлянам сделать было не из чего: на холме не было даже кустарника, а земля была тверда, поэтому невозможно было выкопать ров. Гней Сципион всё же создал какое-то подобие вала, использовали выючные сёдла с привязанными к ним выюками: из них сложили заграждение, а где сёдел не хватило, там нагромодили тюки с поклажей, доведя всё сооружения до обычной высоты возводимого вала. Подошедшие три карфагенские армии начали штурм. Римляне были разбиты, Гней Сципион погиб. Гней Сципион был убит на восьмом году после прибытия своего в Испанию, через 29 дней после смерти брата. Это событие произошло недалеко от Илорции, отождествляемой с современным поселением Лорки (к северу от Мурсии). Таким образом, римляне потеряли практически всю армию и двух выдающихся и опытных полководцев. Им пришлось отступить за Эбро, где командование войском принял Луций Марций Септим, которому в последствии удалось разбить карфагенян в битве при Эбро.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующие: Гасдрубал и Магон Баркиды, Гасдрубал бен Гисгон	Командующий: Гней Сципион
5 карточек приказов	4 карточки приказов
Ходит первой	

Победа: 6 знамен

Специальные правила: нет

Author Alessandro Crespi

Второе сражение у Гердони - 210 г. до н.э.



Исторический комментарий

В 210 г. до н.э. римский проконсул Гней Фульвий, рассчитывая отвоевать город Гердонию, отправивший от римлян после битвы при Каннах, поставил лагерь под городом в ненадежном месте и не позаботился о сторожевых постах. Гней Фульвий решил, что доверие к Ганнибалу в Гердонию пошатнулось, когда там узнали, что Ганнибал, потеряв Салапию, ушёл в Бруттий. Обо всём этом тайно донесли из Гердонию Ганнибалу. Карфагенский командующий решил удержать союзный город, и «заставить врасплох беспечного врага». Ганнибал со своей армией большими переходами, быстро подошёл к Гердонию, и встал перед городом, выстроив войско. У пунийца было 24,000 пехоты и 6,000 кавалерии. Гней Фульвий принял бой, несмотря на то, что имел всего около 20,000 пехоты (в том числе 8,000 италийской) и менее 2000 кавалерии. В рукопашном бою пехоты пало много римлян, но ряды римских солдат со знаменами стояли твёрдо; однако шумное появление нумидийских всадников в тылу и вражеские крики со стороны римского лагеря привели в смятение сначала шестой легион (он стоял на второй линии, и нумидийцы сразу расстроили его ряды) — за ним пятый, и, наконец, воины, стоявшие у первых знамён, повернули назад. Часть римлян кинулась бежать врассыпную; часть была перебита на поле битвы; пал и Гней Фульвий и с ним 11 военных трибунов. Таким образом, победил Ганнибал Барка. Погибло 13 тысяч римлян, более 4000 попали в плен. Только 3000 римлян смогло отступить в Самний, к армии Марка Клавдия Марцела. Карфагеняне овладели лагерем римлян и захватили трофеи. Гердонию, которая собиралась, как Ганнибал узнал, перейти к римлянам и, если он уйдёт, верности ему не хранить, он сжёг, всех жителей переселил в Метапонт и Фурии, а старейшин города, уличённых в тайных переговорах с Фульвием, Ганнибал казнил. Затем он вернулся в северную Луканию и расположился лагерем на возвышенности к западу от Нумистро, предлагая Мартеллу сделать следующий ход...

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Гней Фульвий, проконсул Рима
6 карточек приказов	4 карточки приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Если игрок за Рим, уничтожит Ганнибала, он получает два дополнительных знамени.

Карфагеняне получают по одному знамени за каждые два римских гекса лагеря, в которые они входят. Как только карфагенское подразделение вступает в гекс римского лагеря, гекс местности (маркер лагеря) снимается с карты и отдается игроку Карфагена, оставляя за собой, пустую местность.

Специальные правила:

Командование.

Генерал, возглавляющий дружественное подразделение может отменить один меч при броске противника вместо отмены флага отступления.

Ганнибал может отменить, как меч, так и флаг отступления, если лично возглавляет дружественное подразделение.

Подразделение участвующее в ближнем бою при поддержке генерала может использовать только один шлем при броске среди тех, кто брошены для того чтобы нанести удар по противоположному подразделению.

Если этот поддерживающий генерал – Ганнибал, то можно использовать два шлема.

Окружение. Окружение - это легкий способ модернизации игры, который с небольшим количеством возни может быть применено и для других сценариев, где это необходимо.

Подразделение считается окруженным, если оно окружено во всех шести смежных гексах вражескими подразделениями, или гексами прилегающими к вражеским подразделениям. Наличие дружественных юнитов или непроходимой местности не отменяет ситуацию «окружения» в любом случае. Подразделения по краям карты (т.е. не окруженные шестью соседними гексами) не могут быть "окружены".

Эффекты Окружения. "Окруженное" подразделение, при ответном броске, бросает только половину обычного количества кубиков (дробное значение округляем значением вверх. Но, не более двух кубиков.). При этом, попадания не случается при выпадении значка «шлем», даже если это подразделение возглавляется или поддерживается генералом. Ситуация "Окружение" для подразделения возникает в тот момент, когда оно должно сражаться в ответном бою.

Специальные типы Войск:

Балеарские пращники: Подразделение карфагенских пращников является элитным подразделением балеарских наемников. Они дополнительно наносят урон при выпадении «мечей», когда дистанционно атакуют легкие войска противника, или когда сражаются в ответной атаке в случае нападения на них в ближнем бою любого противника.

Нумидийская Кавалерия: Подразделения карфагенской легкой кавалерии отступают только на два гекса за флаг в результате «уклонения» или «отступления».

Особенности миссии:

Стены Гердони: гексы I6, H6, H7, I8 представляют собой стены Гердони, местного южно-итальянского города, который Фульвий осаждал перед битвой. Обе стороны не могут войти в эти гексы. (Сомнительно, что местные жители позволили бы наемникам Ганнибала зайти в город во время ожесточенной битвы. Кроме того, вероятно Фульвий имел осадные укрепления вокруг города).

Нумистро - 210 г. до н.э.



Исторический комментарий

В 210 г. до н.э. после битвы при Гердони (в историю она вошла, как второе сражение при Гердони), остатки разбитой римской армии отошли в Самний к консулу Марку Клавдию Марцеллу. Перейдя с римским войском из Самнии в Северную Луканию, Марцелл расположился лагерем под городом Нумистроном (который находился примерно в 20 км от Компсы) на равнине на виду у Ганнибала. Барка не уклонился от сражения: свой правый фланг он поднял на холм; римляне же левым прижались к городу. Римляне ввели в бой первый легион и правый фланг, карфагеняне — воинов-испанцев и балеарских пращников, а в ходе сражения ещё и слонов. Бились долго, никто не имел перевеса. Сражение продолжалось от рассвета и до ночи. Первый легион заменили третьим, правый фланг левым. У карфагенян также свежие бойцы сменили в сражении усталых солдат. Затухавшая битва с появлением свежих сил разгорелась вновь, и только ночь развела сражавшихся. Победителей не было. Следующей ночью Ганнибал бесшумно снялся с лагеря и ушел на северо-восток в Апулию. С рассветом Марцелл обнаружил бегство противника. Таким образом, решительного разгрома какой-либо стороны не произошло. Скорее всего, итог можно характеризовать как ничью.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Марк Клавдий Марцелл, консул Рима
4 карточки приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: нет

Author Greg Blanchett

Канузий - 209 г. до н.э.



Исторический комментарий

В 209 г. до н.э. после битвы при Нумистро, консул Марцелл выступил из зимнего лагеря и под Апулийским городом Канузием встретился с Ганнибалом, который старался склонить канузийцев к отпадению от римлян, но, узнав о приближении Марцелла, снялся с лагеря: в этой открытой местности засаду устроить негде — и стал отступать в леса. Марцелл его преследовал; ставил свой лагерь рядом с лагерем Ганнибала, окончив лагерные работы, тут же выводил готовые к бою легионы. Само сражение длилось три дня, в первый день «закончилось ничем», во второй день победил Ганнибал. Погибло 2 700 римских граждан и союзников, 4 римских центуриона и 2 военных трибуна, 4 римских знамени были захвачены у правого фланга римлян, ещё 2 знамени — у легиона, сменившего отступавших союзников. Несмотря на поражение, на следующий день Марцелл вновь вывел свои войска из лагеря и изготовился к бою. Сражение с обеих сторон шло яростнее, чем накануне: карфагеняне старались сохранить вчерашнюю славу, римляне — смыть свой вчерашний позор. Левый фланг римлян и когорты, бросившие свои знамена, сражались на передовой линии. У Ганнибала на передовой стояли испанцы — главная сила его войска. Сражение шло долго, и никто не имел перевеса. Тогда Ганнибал приказал вывести вперёд слонов в надежде напугать римлян. Сначала этот прием принес плоды и римский центр дрогнул, однако массированный контрудар дротиками по слонам привел их в бешенство и заставил их отступить через собственные ряды. На уже смятых слонами карфагенян, стала наступать римская пехота. После кратко боя карфагеняне обратились в бегство. Марцелл вдогонку послал конницу. Наконец пуны отступили в свой укрепленный лагерь. Ганнибал в следующую ночь ушёл, но Марцелл не мог его преследовать, так как почти все его солдаты были ранены. Таким образом, исход сражения неопределённый: потери примерно равные. (2-8 тысячи у Карфагена и 5700 у Рима). Обе армии временно потеряли боеспособность.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Марк Клавдий Марцелл, консул Рима
6 карточек приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Специальные правила: нет

Author Jack Van Riel

Бекула - 208 г. до н.э.



Исторический комментарий

Публий Корнелий Сципион не только унаследовал доблесть своего павшего отца, но и был тактическим гением, изменившим обычную римскую тактическую доктрину. Реорганизовав и переобучив римские легионы в Испании, он придал им тактическую гибкость невиданную ранее в римской армии. Впервые он использовал новую тактику в бою при Бекуле, когда брат Ганнибала Гасдрубал - занял сильную оборонительную позицию в холмистой местности. В первой линии у карфагенян находилась легкая пехота, а тяжелые войска оставались в резерве в лагере. Если бы римляне придерживались своей обычной тактики, то просто бы послали легионеров прямо вверх по склонам холмов, но Сципион расположил тяжелую пехоту на крыльях, а центр занял легкими войсками. Как только началось сражение, Гасдрубал понял, что его перехитрили - если бы он двинул африканских гоплитов для поддержки центра, то римские легионы на крыльях окружили бы всю его армию. Зная, что его войско было крайне необходимо в Италии, Гасдрубал решил отступить с тяжеловооруженной частью армии, а легкую пехоту предоставить ее участи. Хотя это сражение и не было решительной победой, но Сципиону удалось нанести поражение хорошей карфагенской армии, не понеся при этом тяжелых потерь, которые были бы неминуемы при фронтальном штурме пунийской позиции. Итоги были следующими: Карфаген потерял 6000 воинов из своих 25,000. Рим – 2000, из своих 35,000.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал Барка	Командующий: Публий Корнелий Сципион
4 карточки приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Римский отряд, который захватывает (входит в гекс лагеря и удерживает), считается дополнительным победным знаменем для игрока за Рим.

Author GMT Games

Грумент - 207 г. до н.э.



Исторический комментарий

Битва при Грументе состоялась в 207г. до н.э. между римлянами во главе Гаем Клавдием Нероном и карфагенянами Ганнибалом. Битва была не очень ожесточенной, поле боя осталось за римлянами. После этой битвы Гай Клавдий Нерон ушел на север, где он впоследствии победил и убил брата Ганнибала – Гасдрубала Барку в битве при Метавре.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Гай Клавдий Нерон, консул Рима
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Нет.

Author Alessandro Crespi

Грумент - 207 г. до н.э. (вариант 2)



Исторический комментарий

В 207 г. до н.э. римские сенаторы решили назначить консулами Гая Клавдия Нерона и Марка Ливия Маната. Ганнибал, узнав о приближении своего брата Гасдрубала к Италии, активизировался, хотя и действовал всё-таки медленно. Когда Гасдрубал уже перешел Альпы, и пока ещё Клавдий не прибыл в свою провинцию, Ганнибал повёл своё войско в салентинские земли вдоль границы Тарента. Чтобы не вступать в бой сразу с двумя римскими войсками, Ганнибал, снявшись ночью с лагеря, отправился из тарентинских земель в Бруттий. Гай Клавдий Нерон с войском повернул назад. Римская армия все же объединилась до сражения. Для битвы с Ганнибалом консул выдвинул 40 тысяч пехотинцев, 2 500 всадников; остальные войска выдвинулись в Капуя. Ганнибал, собирая гарнизоны из верных городов, выдвинулся в Луканию к Грументу. Вал карфагенского лагеря почти соприкасался со стенами Грумента: отстоял от них на 150 шагов. Между римским и карфагенским лагерем лежала равнина; с левого фланга карфагенян и с правого римлян поднимались голые холмы, не внушавшие подозрения ни тем, ни другим: леса на них не росло, удобного места для засады не было. Консул воспользовался хитростью — он распорядился, чтобы 5 когорт и 5 манипул ночью перевалили через вершины противоположных холмов и засели там на склонах. Он послал с ними военного трибуна Тиберия Клавдия Азелла, назначив время, когда им выскочить из засады и кинуться на Ганнибала, а сам на рассвете вывел остальное войско: пехоту и конницу в боевом строю.

В нужный момент боя Азелл ударил в карфагенский тыл, галльская наемная пехота дрогнула, обращая в бегство остальные части пунийцев. Впрочем, Ганнибал сумел быстро отступить в лагерь большей частью войска. Таким образом, победили римляне. Погибло, по Титу Ливию, больше 8 тысяч карфагенян, в плен взято больше 700, захвачено 9 карфагенских знамен; 4 слона было убито, 2 захвачено. Погибло около 500 римлян и союзников. После битвы Ганнибал ушел по направлению к Канузию, Гай Клавдий Нерон — отправил Квинта Фульвия в Луканию для удержания провинции, а сам направился на север на соединение со второй консульской армией.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Гай Клавдий Нерон, консул Рима
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 8 знамен

Специальные правила:

Командование.

Генерал, возглавляющий дружественное подразделение может отменить один меч при броске противника вместо отмены флага отступления. Ганнибал может отменить, как меч, так и флаг отступления, если лично возглавляет дружественное подразделение.

Подразделение участвующее в ближнем бою при поддержке генерала может использовать только один шлем при броске среди тех, кто брошены для того чтобы нанести удар по противоположному подразделению. Если этот поддерживающий генерал – Ганнибал, то можно использовать два шлема.

Окружение. Окружение - это легкий способ модернизации игры, который с небольшим количеством возни может быть применено и для других сценариев, где это необходимо.

Подразделение считается окруженным, если оно окружено во всех шести смежных гексах вражескими подразделениями, или гексами прилегающими к вражеским подразделениям. Наличие дружественных юнитов или непроходимой местности не отменяет ситуацию «окружения» в любом случае. Подразделения по краям карты (т.е. не окруженные шестью соседними гексами) не могут быть "окружены".

Эффекты Окружения. "Окруженное" подразделение, при ответном броске, бросает только половину обычного количества кубиков (дробное значение округляем значением вверх. Но, не более двух кубиков.). При этом, попадания не случается при выпадении значка «шлем», даже если это подразделение возглавляется или поддерживается генералом. Ситуация "Окружение" для подразделения возникает в тот момент, когда оно должно сражаться в ответном бою.

Специальные типы Войск:

Балеарские пращники: Подразделение карфагенских пращников является элитным подразделением балеарских наемников. Они дополнительно наносят урон при выпадении «мечей», когда дистанционно атакуют легкие войска противника, или когда сражаются в ответной атаке в случае нападения на них в ближнем бою любого противника.

Балеарские пращники могут «уклоняться» через дружественное подразделение, если оно находится в первом гексе уклонения.

Нумидийская Кавалерия: Подразделения карфагенской легкой кавалерии отступают только на два гекса за флаг в результате «уклонения» или «отступления». Также они попадают в противника, в ближнем бою выбросив значок «меч».

Старые ветераны Ганнибала: два карфагенских подразделения тяжелой пехоты являются старыми ветеранами Ганнибала - оставшиеся в живых, опытные наемные элитные воины - сражавшиеся десятилетие и более во многих кровопролитных сражениях в Италии. В ближнем бою при атаке или защите эти подразделения всегда игнорируют первый удар мечом, нанесенный им.

Новобранцы Ганнибала: Три карфагенских подразделения средней пехоты, возглавляемые генералом Бостаром, представляют собой подразделения, недавно набранные из союзных итальянцев. В битве при защите они бросают только три кубика.

Ограничения Карфагенского движения и римские обходные подразделения Азелла:

Ограничения Карфагенского Движения: Во время первых трех карфагенских и римских ходов игроков в этом сценарии - карфагенские части не могут выполнять приказы: движения, отступления, уклонения или атаки ближнего боя (Close combat) во всех гексах холмов, расположенных на левом карфагенском фланге. Эти ограничения полностью и сразу отменяются, как только римский игрок активирует римские обходные подразделения Азелла (см. Ниже). Независимо от таких действий, это ограничение также отменяется в начале 4-го хода римского игрока. Дистанционная атака и защитные броски при атаке обратно в горные гексы, о которых идет речь у карфагенян, всегда разрешены независимо от хода игрока или статуса войск Азелла.

Активация римских обходных подразделений Азелла:

Три подразделения и один генерал римских обходных сил Аселлеса не могут получить приказ от римского игрока, если только они не были «активированы» картой в сценарии. В начале любого хода римского игрока (отсчет начинается с самого первого римского хода) - игрок за Рим может вместо отдачи приказа на ход и сражение, активировать подразделение Азелла карточками: «3» или «4» юнита на правом фланге, а также картой «Лидерство» («Вдохновляющее руководство справа»). Активация происходит вместо обычного розыгрыша карты. При активации три подразделения Азелла на этот ход могут перемещаться до двух гексов, в ближнем бою +1 дополнительный кубик; дистанционная атака +1 дополнительный кубик. Азелл, конечно двигается вместе с подразделением, к которому он прикреплен во время начального движения.

Кельтиберия - 207 г. до н.э.



Исторический комментарий

После битвы при Бекуле командиры трех карфагенских армий: Гасдрубал и Магон Баркиды, а также Гасдрубал бен Гисгон собрались на военный совет. Было решено, что Магон передаст войска своему брату Гасдрубалу с которыми он пересечет Альпы и пойдет на соединение с Ганнибалом. Гасдрубал бен Гисгон отступит на юго-запад, к Гадесу (сейчас Кадис) для укрепления власти Карфагена среди иберийских племен и пополнения армии. Магон отплывет на Балеарские острова для найма новых войск. Полководцы оставили нумидийца Массинису с 3000 всадников блокировать римлян в Северной Иберии. В 207г. Магон вернулся с 2000 балеарцами и 4000 ливийцами, которых привез Ганнон. Набрав еще около 9000 иберов, Барка занялся тренировками войска. Публий Корнелий Сципион узнав об этом, отправил своего пропретора Марка Юния Силана с 10000 пехоты и 500 всадников. Силан разбил лагерь в 10 милях от карфагенян. Карфагеняне были в двух отдельных лагерях - африканцы справа, а кельтиберы - слева. Африканский лагерь был надлежащим образом укреплен: часовыми и караулами, но кельтиберы были слабо дисциплинированы и пренебрегли серьезной защитой. Лагерь почти не охранялся. Силан приказал незамедлительно скрытно выступить к лагерю кельтиберов. Римляне были обнаружены только тогда, когда они были уже в миле от врага. Магон поднял свое войско, и сам во главе конницы поскакал на помощь.

Однако помощь опоздала, к тому моменту, когда ливийцы прибыли на место боя, почти все тяжеловооруженные кельтиберы уже были уничтожены, причем римляне уже имели численное преимущество. Марк Юний Силан развернул легион и атаковал ливийцев Ганнона. Рим победил, Магон смог спасти около 2000 человек, всю конницу и много ветеранов, с которыми отступил к Гасдрубалу бен Гисгону. Ганнон попал в плен. Римляне сорвали карфагенский план контрнаступления в Иберии в кампании 207 года. Окончательный разгром карфагенян произойдет в 206 году в битве при Иллипе.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Магон Барка	Командующие: Марк Юний Силан
4 карточки приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: нет

Author C3i Magazine

Метавр - 207 г. до н.э.



Исторический комментарий

В 207 г. новое испытание ждало измученный войной Рим - Гасдрубал со своим войском перешёл из Иберии в Италию, чтобы объединить силы с Ганнибалом для нанесения решительного удара римлянам. Однако, в то время как римляне узнали о подходе Гасдрубала, Ганнибал ещё не получил никаких известий на этот счёт. Командир римской армии, блокировавшей на юге Италии войско Ганнибала, консул Гай Клавдий Нерон решил предпринять смелый стратегический манёвр. Он, чтобы не возбудить подозрение у противника, оставил часть своих сил в лагере недалеко от лагеря пунийцев, а сам с отборными воинами, проделав шестидневный форсированный марш, достиг северной Италии, где другая консульская армия противостояла Гасдрубалу. Благодаря решительным действиям Нерона римляне получили численный перевес над Гасдрубалом и его войском. К римскому войску также присоединился претор Галлии Луций Порций Лицин со своим войском. Гасдрубал попытался было ускользнуть, но дорогу ему загрозили воды разлившейся реки Метавр. Пунийская армия, состоявшая из африканцев, иберов и ненадёжных галлов была вынуждена занять оборонительную позицию. В решительный момент завязавшейся битвы Нерон во главе своих отборных воинов разбил правое крыло карфагенян, после чего сражение превратилось в бойню, большая часть лучшей пунийской пехоты была перебита, а Гасдрубал, видя своё поражение, врезался в ряды римлян и был убит. Вернувшись на юг, консул Нерон оповестил Ганнибала о своей победе, приказав швырнуть в карфагенский лагерь отрубленную голову отважного Гасдрубала. Это решающее сражение стало началом конца италийского похода Ганнибала и лишило карфагенян последней надежды на успех в войне.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал Барка	Командующие: Гай Клавдий Нерон и Марк Ливий Манат, консулы Рима
4 карточки приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Оба ручья можно переходить вброд.

Author GMT Games

Илипа - 206 г. до н.э.



Исторический комментарий

После ухода Гасдрубала Барки в Иберии остались две карфагенские армии под командованием Магона Барки и Гасдрубала бен Гисгона. Сципион продолжал методично теснить пунийцев, постепенно захватывая территорию и переманивая на свою сторону испанские племена. Оказавшись перед выбором между генеральным сражением и утратой всей Иберии, их самой ценной провинции, карфагеняне соединили обе армии и заняли позицию на равнине близ Илипы. Целых три дня ни одна из сторон не решалась начать сражение, и каждый день противники выстраивали свои войска симметрично - тяжелая пехота в центре, а легковооруженные на крыльях. Наконец, Сципион решил, что карфагеняне и впредь будут выстраивать солдат в этом порядке, и оказался прав. На четвертый день он приказал застрельщикам и коннице совершить нападение на пунийский лагерь, и Гасдрубал вывел свое войско из лагеря, расположив тяжеловооруженных солдат в центре боевого порядка. Только после того как римские легковооруженные отошли, увидел он, что римляне поставили тяжеловооруженных легионеров на крыльях, а испанских союзников и легкие войска в центр. Римские легионы и конница немедленно обрушились на пунийские легковооруженные войска на обоих флангах, а Гасдрубал не мог послать им на выручку своих тяжеловооруженных гоплитов, не обнажив центр, через который римляне могли прорваться и уничтожить все его войско. Оба крыла африканцев были разгромлены, а гоплиты в центре находились под угрозой неминуемой гибели, когда разразился ливень, позволивший спастись остаткам пунийской армии. Соединенное карфагенское войско перестало существовать в качестве серьезной силы, и Испания отныне принадлежала Риму. Позднее Сципион высадился в Африке, и за победы на Великих равнинах и при Заме получил прозвище "Африканский".

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал бен Гисгон	Командующий: Публий Корнелий Сципион
4 карточки приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Нет

Author GMT Games

Между Циртой и Гиппоном - 205 г. до н.э.



Исторический комментарий

Пока Массиниса воевал в Иберии на стороне карфагенян, умер его отец Гала, царь Восточной Нумидии. Царство по обычаю нумидийцев, перешло к Эзалку, брату царя. Эзалк был очень стар и также вскоре скончался, власть перешла к старшему из его сыновей, Калуссу. Родственник царской династии Мазетул поднял восстание, победил Калуссу и провозгласил себя наместником при малолетнем Лакумазе, младшем сыне Эзалка. Мазетул заручился поддержкой Сифакса, царем Западной Нумидии и римским союзником. Массиниса, узнав о смерти отца и дяди, а затем об убийстве двоюродного брата, переправился из Иберии в Мавританию, где выпросил у местного царя Баги, отряд в 4000 конницы. Пока он двигался до границы Восточной Нумидии, к нему присоединилось еще 500 его соотечественников. Потом к нему присоединились воины его отца Галы. Все перед сражением с Мазетулом у Массинисы было 6000 пехоты и 4000 конницы. В кровопролитном сражении 25-ти тысячное войско Мазетула и Сифакса было разбито. Мазетул бежал. Однако было необходимо разобраться и с его союзником, Сифаксом. Гасдрубал бен Гисгон, от лица Карфагена, между тем заключил союз с Сифаксом, в том числе сосватав за Сифакса свою дочь Софонисбу, ранее обещанную Массинисе - фактически тем самым толкнув последнего к будущему союзу с Римом. Вначале внутренней нумидийской войны Сифакс смог разбить союзников Массинисы, однако тот предпринял вторую попытку. Сифакс вместе со своим сыном Верминой встретились с войском Массинисы где-то между Циртой и Гиппоном (точное место не установлено, в историю сражение вошло, как бой у Гиппо-Региса). Вермина выступил ночью, чтобы напасть незамеченным; Сифакс снялся с лагеря днём и вёл войско открытой дорогой, как военачальник, готовый вступить в бой. Когда, посланные в обход дошли до намеченного места, Сифакс, двигаясь по пологому склону, повёл свой строй вверх к расположению противника, рассчитывая и на численный перевес, и на засаду в тылу врага. Массиниса, полагаясь на удобную для боя местность, тоже вывел своих воинов. Бой был жестоким, и долго никто не имел перевеса: Массинисе помогали и сама местность, и храбрость его воинов; Сифаксу — численное превосходство его войска, разделенного на две части, одна из которых теснила противника спереди, другая его окружила. Победа Сифакса была несомненной после удара в тыл; путь войскам противника и вперёд и назад был отрезан. Пехотинцев и всадников восточно-нумидийского войска перебили или взяли в плен; всего около 200 всадников, вместе с Массинисой попытались прорваться, большая часть из них пала, а именно была засыпана дротиками. Массиниса с 60 всадниками прибыл к Малому Сирту. Где и оставался до прибытия в Африку римского флота.

Примечание к сценарию от автора: Это интересная битва: обе стороны были составлены почти исключительно из легких войск, соплеменников (нумидийцев) в основном, из двух крупнейших нумидийских царств в Северной Африке, участвующих в тотальной войне Рима и Карфагена.

Военный совет

Западная Нумидия (Сифакс)	Восточная Нумидия (Массиниса)
Командующий: Сифакс	Командующий: Массиниса
4 карточки приказов	5 карточек приказов
Ходит первой	

Победа: 8 знамен

Специальные правила:

Особенность сценария: Юниты мезулиев (и Вермина), которые стартуют вместе с Верминой или в прилегающих гексах, не могут двигаться в течение трех первых раундов игры.

1) Специальные типы Войск:

А) Пращники Сифакса: являются легкой пехотой и считаются ей на протяжении всей игры.

Б) Средняя кавалерия Массинисы: Всегда может попытаться уклониться, если это возможно. Кроме этого, это подразделение также может провести дистанционную атаку аналогичную дистанционной атаке подразделения легкой кавалерии.

В) Легкая кавалерия обеих сторон может перемещаться или отступать только до трех гексов, вместо обычных четырех.

2) Ограничение движения:

Во время первых трех раундов, игрок за Восточную Нумидию не может своими подразделениями войти в любой гекс на левом фланге, но при этом эти войска могут вести дистанционную атаку или защищаться от атак в ближнем бою с гексов этого фланга.

3) Дистанционная атака подразделения, находящегося в горах:

Если дистанционная атака удачна (кубик выпал на цвет или отступление) при стрельбе по подразделению, находящемуся на холме, бросьте один стандартный шестигранный кубик. При выпадении «5» или «6» попадание отменяется.

4) Атака с холма.

Легкая пехота, находящаяся в горах (на холмах), сражающаяся против подразделения в ближнем бою, бросает три кубика вместо обычных двух кубиков - независимо от того, на какой местности сражается его противник.

5) Гекс ландшафта «Пальмовые деревья»:

Подразделение легкой пехоты, которая сражается в гексе пальмовых деревьев, бросает три кубика вместо обычных двух кубиков. Подразделение, проходящее сквозь гекс пальмовых деревьев должно потратить два хода. Фрагменты пальмы также блокируют линию видимости для дистанционной атаки. Это единственные эффекты ландшафта «Пальмовые деревья».

6) Побег Массинисы и его возможная гибель:

При удачном уклонении при атаке на генерала по стандартным правилам, игрок за Восточную Нумидию сразу получает одно знамя. Если же он погиб – игрок за Западную Нумидию сразу получает два знамени, вместо обычного одного.

Author Joe Bisio

Кротон - 204 г. до н.э.



Исторический комментарий

БиБитва, или точнее две битвы при Кротоне, произошедшие в 204-203гг.д.н.э, а также удачный рейд по Цизальпинской Галлии, упрочил положение карфагенян в этом регионе, дал продовольствие и финансовые ресурсы на новый этап войны. Ганнибал стемился из-за всех сил удержать Кротон, единственный крупный италийский порт, который он полностью контролировал. Римляне же хотели отрезать карфагенян от этого порта, чтобы изолировать Ганнибала от поставок через Ионическое море.

В Первом сражении при Кротоне Ганнибалу противостоял консул Публий Семпроний Тудитан, шедший от Бруттия. В короткой и яростной схватке римские войска были отброшены. Консул потерял 1200 солдат. Римляне в замешательстве отступили в лагерь, напасть, на которой карфагеняне не решились из-за приближающихся сумерек. На следующую ночь консул тихо снялся с лагеря и ускоренным маршем пошел на соединение с проконсулом Публием Лицинием Крассом. Оба римских военнначальника, объединив армии, развернулись и отправились вновь к Кротону. Бой начался практически без подготовки. Римлянам придавало сил численное превосходство, Ганнибалу и его войскам – недавняя победа.

Объективно бой закончился вничью, так как ни одна из сторон не разгромила другую, но Ганнибал после боя отступил в Кротон, оставив поле боя римлянам. Что дало возможность одним древним историкам зафиксировать победу Рима. Однако после боя, консул не осадил Кротон, наоборот быстро покинув поле боя, направившись южнее. Что дало возможность другим историкам отдать победу Ганнибалу. В итоге за два сражения: Карфаген потерял около 4000 воинов, 300 попало в плен. О потерях римлян (кроме побивших в первом бою) историки умалчивают. Таким образом, Ганнибал удержал Кротон, консул же в этом году взял штурмом Клампеттию и Консентию. Пандосия и некоторые другие второстепенные города Брутия сдались. Кольцо вокруг Ганнибала продолжало сжиматься

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Публий Семпроний Тудиан, консул Рима
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Нет

Author Alessandro Crespi

Кротон - 204 г. до н.э. (вариант 2)



Исторический комментарий

Битва, или точнее две битвы при Кротоне, произошедшие в 204-203гг.д.н.э., а также удачный рейд по Цизальпинской Галлии, упрочил положение карфагенян в этом регионе, дал продовольствие и финансовые ресурсы на новый этап войны. Ганнибал стемился из-за всех сил удержать Кротон, единственный крупный италийский порт, который он полностью контролировал. Римляне же хотели отрезать карфагенян от этого порта, чтобы изолировать Ганнибала от поставок через Ионическое море.

В Первом сражении при Кротоне Ганнибалу противостоял консул Публий Семпроний Тудитан, шедший от Бруттия. В короткой и яростной схватке римские войска были отброшены. Консул потерял 1200 солдат. Римляне в замешательстве отступили в лагерь, напасть, на которой карфагеняне не решились из-за приближающихся сумерек. На следующую ночь консул тихо снялся с лагеря и ускоренным маршем пошел на соединение с проконсулом Публием Лицинием Крассом. Оба римских военачальника, объединив армии, развернулись и отправились вновь к Кротону. Бой начался практически без подготовки. Римлянам придавало сил численное превосходство, Ганнибалу и его войскам – недавняя победа.

Объективно бой закончился вничью, так как ни одна из сторон не разгромила другую, но Ганнибал после боя отступил в Кротон, оставив поле боя римлянам. Что дало возможность одним древним историкам зафиксировать победу Рима. Однако после боя, консул не осадил Кротон, наоборот быстро покинув поле боя, направившись южнее. Что дало возможность другим историкам отдать победу Ганнибалу. В итоге за два сражения: Карфаген потерял около 4000 воинов, 300 попало в плен. О потерях римлян (кроме побивших в первом бою) историки умалчивают. Таким образом, Ганнибал удержал Кротон, консул же в этом году взял штурмом Клампетию и Консентию. Пандосия и некоторые другие второстепенные города Бруттия сдались. Кольцо Ганнибала продолжало сжиматься.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Публий Семпроний Тудитан, консул Рима и Публий Лициний Красс, проконсул Рима
6 карточек приказов	5 карточек приказов
Ходит первой	

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Нет

Author Jim Duncan

Башня Агафокла (другое назв. «Битва при Салека») - 204 г. до н.э.



Исторический комментарий

В 204 г. до н.э. Римский полководец Публий Корнелий Сципион переправился с войском в Африку и укрепился на холмах близ Прекрасного (Аппалонского) мыса, недалеко от Утики. Карфаген оказался без сильной полевой армии рядом со своей столицей. 52 года, с времен вторжения Марка Атилия Регула и Луция Манлия в 256г. д.н.э. карфагеняне не знали вторжений на свою территорию большой вражеской армии. Вскоре после переправы состоялся бой с небольшим отрядом карфагенской конницы, в котором карфагеняне были разбиты. Однако пуны быстро начали набирать новое войско. Во Главе поставили Ганнона бен Гамилькар. У Ганнона набралось около 4 тысяч всадников (около 1000 гражданских дворянских кавалеристов, 1000 ливийских кавалерстов и 2000 нумидийских наемников), с которыми он занял город Салека, в 15 милях от римского лагеря. Сципион имел 25000 пехоты, но только 2000 всадников – 600 римлян, 1100 италийцев, 300 сицилийских греков. Массиниса привел еще 200 всадников. Не обладая преимуществом в коннице, Сципион пошел на хитрость. Спрятав за холмами, выходящими на смотровую башню, построенную ранее греком Агафоклом, свою пехоту - он выслал Массинису под стены города, выманивать оскорблениями пунов из города. Видя малочисленность противника, разъяренные карфагеняне верхом атаковали нумидийцев Массинисы. Притворно отступая, Массиниса увел карфагенян за холмы, где 2000 свежих всадников, ударив во фланг, бросили карфагенскую конницу на развернутые римские легионы. Началась бойня. Таким образом, римляне уничтожили около 3 тысяч карфагенской кавалерии. Их командир Ганнон либо погиб, либо попал в плен. Так Сципион одержал свою первую победу в Африке.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнон бен Гамилькар	Командующий: Публий Корнелий Сципион
4 карточки приказов	6 карточек приказов
Ходит первой	

Победа: 5 знамен

Специальные правила:

Используйте маркер вала, чтобы отметить на карте сценария сторожевую башню Агафокла. Этот гекс является непроходимым рельефом для всех подразделений в игре.

Author C3i Magazine

Великие равнины - 203 г. до н.э.



Исторический комментарий

Победитель при Бекуле и Илипе Публий Корнелий Сципион переправился во главе опытного римского войска в Африку и осадил порт Утику, заручившись помощью знаменитого командира нумидийской конницы Масиниссы, который переметнулся на сторону римлян. Пока продолжалась осада, карфагеняне собрали большую, но плохо обученную армию и поспешно направились к Утике, чтобы снять осаду с города. Сципион, оставив часть войска для продолжения осады, двинулся навстречу пунийцам и столкнулся с ними на Великих равнинах. После двух дней проведённых в стычках и перестрелках, Сципион атаковал неприятеля, планируя обойти левое крыло карфагенян легионной пехотой и атаковать правое крыло нумидийцами. Неопытная африканская пехота в центре вначале выдерживала натиск римских легионеров, но когда войска Сципиона опрокинули оба пунийских крыла, то и центр карфагенян немедленно обратился в бегство вслед за флангами. Карфагенская армия понесла тяжёлые потери, и её остатки отступили в Карфаген. Сципион вернулся к стенам Утики, а пришедшие в отчаяние карфагеняне решили обратиться к своей последней надежде - Ганнибалу - и отозвали своего величайшего полководца из Италии. В следующем году два гениальных вождя, Ганнибал и Сципион, встретятся в последней битве Второй Пунической войны при Заме.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал бен Гисгон	Командующий: Публий Корнелий Сципион
4 карточки приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 6 знамен

Специальные правила: Нет

Author GMT Games

Цирта - 203 г. до н.э.



Исторический комментарий

После победы у Башни Агафохла, Сципион хитростью одержал победу под Утикой, вероломно под маской «переговоров», ночью поджог лагерь карфагенян. После этого его войска легко уничтожили многих безоружных пунов, выскочивших тушить пожар. Затем Сципион одержал победу над объединенной армией Гасдрубала бен Гисгона и Сифакса в битве, которая вошла в историю под именем «Битва на Великих Равнинах». Остатки карфагенян с Гадрубалом отступили в Карфаген, а Сифакс – отступил в Нумидию. Сципион послал преследовать Сифакса – его старого врага, Массинису и своего заместителя Гая Лелия. Сам Сципион с основной частью войска двинулся на окрестные города, подвластные Карфагену, и подчинил их силой или уговорами Риму. Он захватил, в том числе и крупный город Тунет. Лелию было предоставлено большая часть римской конницы и легковооруженных велитов, а также несколько когорт легионеров. Всего римлян в войске было 7800, из них 1800 кавалерии. У Массинисы было еще несколько тысяч кавалерии.

Сифакс между тем, вернулся в свою столицу Цирту, и провел рекрутский набор. К моменту боестолкновения, его армия насчитывала 8000 пехоты и 5000 кавалерии, но эта армия была плохо обучена.

В состав центра вошли несколько когорт, обученные римскому стилю боя еще центурионом Квинтом Статорием в 213 году. Противники встретились 23 июня 203 г.до н.э. возле города Цирта, столицы царства Сифакса. Все началось с взаимных вылазок и конного сражения нумидийцев, но это сражение плавно вовлекло в бой всю конницу обоих противников. Легионеры атаковали центр, пешие нумидийцы дрогнули. Сифакс выехал к ним лично и пытался взбодрить их речью и личным примером, однако под ним была убита лошадь, он упал и попал в плен, что очень порадовало Массинису. Таким образом, победили римляне и Массиниса. Сифакс был взят в плен. Его войско потеряло 5 тысяч убитыми, и примерно 2 500 пленными. Оставшиеся в живых люди Сифакса бежали в Цирту. Массиниса преследовал их, и ворвался в город, захватив царский дворец. В Цирте Массиниса встретился с Софонисбой, на которой тут же женился.

Военный совет

Нумидийская армия	Римская армия
Командующий: Царь Сифакс	Командующие: Гай Лелий и Массиниса
4 карточки приказов	6 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 5 знамен

Специальные правила: нет

Author C3i Magazine

Долина реки По - 203 г. до н.э.



Исторический комментарий

После победы Сципиона в Илипе в 206 году Магон снова отправился на Балеарские острова, чтобы нанять там наемников в новую армию. Затем, вместо того, чтобы вернуться в Африку, как и ожидали, Магон начал третье вторжение Баркидов в Италию. С новыми рекрутами из Африки, Магон проплыл через Средиземное море и высадился близ Генуи в 205 г. до н.э. После получения подкреплений из Африки, Иберии, Галлии и Балеарских островов – Магон в 203 г. вторгся в долину реки По. В 203 г. Магон с армией в 33000 пехоты, 4500 кавалерии и 7 слонов вторгся в долину реки По и принялся захватывать небольшие города и уничтожать римские гарнизоны. Две римские армии из Цизальпийской Галлии, соединившись, выдвинулись ему навстречу. Их возглавляли претор Публий Квинтилий Вар и проконсул Марк Корнелий Сетег. Римская армия состояла из 40000 пехоты и 3000 конницы. Публий выставил легионы в линию, Корнелий держал свои в резерве. Когда началось сражение пунийцы и лигурийцы заставили отступить центральный римский легион, Вар ввел конницу, но это не принесло успеха. Кони испугались рева и запаха слонов — на помощь конницы уже нечего было рассчитывать. В гуще боя римский всадник с копьем и мечом сильнее противника, но, когда перепуганный конь уносил его прочь, нумидийцы дротиками издали попадали в него без промаха. Чтобы спасти положение центра – Корнелий двинул на помощь свои резервные легионы. Магон в ответ двинул свой резерв – галлов и приказал таковать слонами. Однако галлы не выдержали столкновения с легионерами и дрогнули. Слоны были перебиты. Карфагенская линия стала отступать медленно и в боевом порядке, не переставая сражаться, но, когда Магон упал с пробитым бедром и его, истекающего кровью, вынесли из битвы, все сразу кинулись бежать. Это был очень кровавый бой. Более 5000 карфагенян и 2300 римлян погибли. Позже к раненому Магону прибыли карфагенские гонцы, и передали приказ возвращаться в Карфаген, так как Сципион высадился в Африке. Отправив войска, сам Магон, не долечившись, также отплыл. Недалеко от Сардинии он скончался, но остатки его армии вернулись, чтобы сразиться в битве при Заме.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Магон Барка	Командующие: претор Публий Квинтилий Вар, проконсул Марк Корнелий Сетег
6 карточек приказов	6 карточек приказов
Ходит первой	

Победа: 7 знамен

Специальные правила: Река По – непроходима.

Author C3i Magazine

Замма - 202 г. до н.э.



Исторический комментарий

Карфаген находится на грани поражения. Иберия потеряна, грозный Сципион высадился в Африке и разбил большую, но неопытную карфагенскую армию в сражении на Великих равнинах, а Масинисса со своими прославленными нумидийцами перешел на сторону римлян. В эту тяжелую минуту карфагенское правительство приняло решение отозвать своих полководцев Ганнибала и Магона из Италии и приступило к формированию вокруг костяка состоявшего из ветеранов приведенных Баркой, новой армии. Ганнибалу удалось набрать отряд слонов и пехоту более многочисленную, чем у Сципиона, но всадников у него оказалось меньше, чем у римлян и их нумидийских союзников. Союзник Карфагена, Филипп Македонский также прислал 4000 гоплитов, и поддержал Карфаген финансово.

Когда две армии встретились на равнине у Замы, Ганнибал, понимая, что его конница на флангах будет разбита, сделал ставку на прорыв римского центра, в надежде, что его слоны и ветераны одержат верх, прежде чем победоносная римская кавалерия вернется из преследования. Сципион, зная, что уступает карфагенянам в численности войска, сосредоточил свои легионы в центре и поручил нумидийцам Масиниссы окружить карфагенян и, напав на них с тыла, решить судьбу сражения. Оба плана сработали. Пунийская конница была быстро прогнана с поля боя, а африканская пехота теснила римлян в центре. Выучка и дисциплина римских легионов не уступали опытности ветеранов Ганнибала - обе стороны развернули свои резервные линии на крыльях первых линий и продолжали упорно биться. В конце концов, Сципион одержал верх - римско-нумидийская конница вернулась и окружила карфагенскую армию, после чего сражение превратилось в бойню.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Ганнибал Барка	Командующий: Публий Корнелий Сципион
5 карточек приказов	5 карточек приказов
	Ходит первой

Победа: 8 знамен

Специальные правила: Нет

Author GMT Games

ЭПИК. Битва при Кримиссе - 341 г. до н.э.



Исторический комментарий

После первых поражений на Сицилии карфагеняне решили, что без собственной тяжелой пехоты им не одолеть эллинов в открытом поле. Они сформировали Священный отряд, состоявший из 2500 прекрасно обученных карфагенских граждан, которые могли на равных сразиться с гоплитами эллинов. Этот отряд вошел в состав большого войска посланного под командованием Гасдрубала для покорения Сицилии. Карфагенянам противостояла небольшая армия талантливого греческого полководца Тимолеона. Тимолеон, не привыкший отдавать инициативу в руки врага, с нетерпением ждал удобного случая, чтобы напасть на карфагенян в выгодных для эллинов условиях. Такая возможность появилась, когда одним туманным утром Гасдрубал, даже не выслав разведчиков (которые бы могли сообщить ему, что армия Тимолеона выстроилась на холмах на противоположном берегу реки), неосторожно приказал своему войску форсировать реку Кримисс. Дождавшись, когда примерно половина пунийцев перейдет реку, Тимолеон послал в атаку на ничего не подозревавших африканцев фалангу своих превосходных гоплитов. Большинство уцелевших карфагенян обратилось в бегство, однако, Священный отряд не отступил и был уничтожен превосходящими силами эллинов (чему не в малой степени способствовало то обстоятельство, что внезапный ливень затруднил переправу пунийских подкреплений через реку). Увидев катастрофу, произошедшую на другом берегу, остаток войска Гасдрубала рассеялся. Гибель такого числа граждан произвела эффект разорвавшейся бомбы в Карфагене. Священный отряд был восстановлен, но только один единственный, раз после поражения на Кримиссе он был отправлен воевать за пределами Африки и то лишь на очень короткое время.

Военный совет

Карфагенская армия	Сиракузская армия
Командующий: Гасдрубал	Командующий: Тимолеон
7 карточек приказов	9 карточек приказов
	Ходит первой
	

Победа: 9 знамен

Специальные правила:

Реку Кримисс можно переходить только в излучинах.

«Священный Отряд»:

Карфагенский Священный отряд «Sacred Band» это специальное подразделение. Поместите блок специального подразделения Special Unit (если играете с блоками расширения) или карфагенский блок победного знамени в гекс со Священным отрядом, чтобы отличить его от остальных карфагенских отрядов. Особые способности Священного отряда:

- Священный отряд наносит одно дополнительное повреждение за каждый выпавший символ «шлема» в ближнем бою.
- Священный отряд в ближнем бою может игнорировать один флаг отступления и одно значение «меч».
- Священный отряд сохраняет эти особые способности до тех пор, пока его последний блок не удален с поля боя.

Блок специального подразделения/победного знамени движется вместе с этим отрядом. Он не считается как блок, который может быть удален, чтобы понести потери. Этот блок не может быть передан другим отрядам. Если Священный отряд уничтожен, то этот блок удаляется с карты вместе с последним блоком отряда.

ЭПИК. Баградские равнины - 255 г. до н.э.

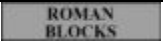


Исторический комментарий

После поражения при Адисе, Карфаген предложил Риму мирный договор, однако Регул в ответ выдвинул неприемлемые условия для Карфагена, что побудило последний продолжить борьбу. Было принято предложение капитана спартанских наемников Ксантиппа по реформированию тяжелой и средней пехоты по эллинистическому образцу. В виду сложившейся ситуации, Ксантипп получил чрезвычайные полномочия и стал главнокомандующим сил пунийцев в Африке. За несколько месяцев Ксантипп реорганизовал войска Карфагена, повысил их боеготовность и весной 255 до н. э. начал кампанию против римской армии под командованием Марка Атилия Регула. Регул отошел от стандартной римской практики «первого нападения». Регул позволил Ксантиппу напасть первому, что спартанец и сделал, первым послав кавалерию против римской. Одновременно с этим, двинулась вперед линия слонов. Римские велиты, сделав броски, быстро отступили через интервалы легионеров, которые тем временем выдвинулись, чтобы противостоять надвигающемуся удару. Слоны ударили в правый край центра римлян, оставив разрыв между точками ударов слонов и карфагенской конницы. Через этот разрыв три когорты римских легионеров двинулись вперед на неожиданных этого карфагенских наемников. Но другие римские когорты, принявшие удар линии слонов, остались на месте, и с большим трудом сохраняли четкость построения. Карфагенская кавалерия, имея превосходство в численности, быстро уничтожила и рассеяла римскую конницу. После этого, обойдя построения римских легионеров – ударила в тыл и фланги. Между тем, легионеры центра пробились через слонов, отважно напали на наступающую фалангу, лицом к лицу, но кавалерия карфагенян помешала другим легионерам последовать их примеру. Они были вынуждены обороняться, чтобы защитить себя, образовав, таким образом, своего рода площадь, защищенную щитами, но в итоге были окружены и уничтожены по частям. Регул и

пятьсот пехотинцев были взяты в плен. Только три неполные когорты легионеров левого фланга, всего около двух тысяч человек, смогли сбежать из этой бойни. Потери Рима 30,000 – убитыми.

Военный совет

Карфагенская армия		Римская армия	
Командующий: Ксантипп		Командующий: Марк Аттилий Регул	
10 карточек приказов		8 карточек приказов	
Ходит первой			
			

Победа: 14 знамен
Специальные правила: нет

Author GMT Games

ЭПИК. Тразименское озеро - 217 г. до н.э.



Исторический комментарий

Гениальность Ганнибала заключалась, в том числе в его умении верно оценивать способности и намерения противников. В 217 г. до н.э. Ганнибалу противостоял римский консул Гай Фламиний - тщеславный и некомпетентный патриций. Зная это, Ганнибал решил устроить врагу ловушку и приказал опустошать местность, чтобы раздражить римлян и вынудить их начать наступление. Как и следовало ожидать, Фламиний бросился преследовать Ганнибала через дефиле близ Тразименского озера, где римлян ждала пунийская засада. Ганнибал расположил своих ветеранов поперек дефиле, укрыв легковооруженных и кавалерию среди холмов. Густой туман лежал в день сражения над землей - Фламиний сам помог Ганнибалу в осуществлении его плана, не выслав вперед разведку, так что римский авангард внезапно наткнулся на карфагенский заслон, и битва началась. Почти тотчас пунийская засада обрушилась с холмов на римскую колонну, прежде чем солдаты успели выстроиться в боевой порядок. Фламиний погиб в самом начале сражения; более половины его войска пало вместе с ним, отчаянно сражаясь или утонув при попытке спастись. Отметим, что из всей римской армии спасся только авангард, проложивший себе дорогу сквозь лучшую карфагенскую пехоту. Это доказывает, что отнюдь не недостаток храбрости стал причиной поражения римлян у Тразименского озера.

Военный совет

Карфагенская армия		Римская армия	
Командующий: Ганнибал Барка		Командующий: Гай Фламиний, консул Рима	
9 карточек приказов		5 карточек приказов	
Ходит первой			
			

Победа: 11 знамен

Специальные правила:

Тразименское озеро непроходимо.

Пять крутых холма, помеченных в правом секторе поля боя маркером «Steep», непроходимы.

Для лучшей визуализации - поместите несколько других гектаров в каждый из пяти гектаров «крутого холма». Это сделает визуально их «более высокими» и послужит визуальным напоминанием о том, что эти гексы непроходимы.

Author **GMT Games**

ЭПИК. Канны - 216 г. до н.э.



Исторический комментарий

Осознав, наконец, всю опасность, которую представлял Ганнибал, римляне выставили против него, более чем в два раза превышающую карфагенскую, по-настоящему громадную армию, насчитывавшую 80 000 пехоты и 6800 всадников под началом двух консулов и двух проконсулов. К несчастью, в день сражения командование находилось в руках бездарного консула Гая Терренция Варрона, который, решив атаковать Ганнибала, выстроил свою армию в местности, обесценившей численное превосходство римлян, так как на одном фланге находились холмы, а на другом река Ауфид. Ничуть не смущаясь этим обстоятельством, Варрон просто построил легионы в глубокую массу и послал в атаку на карфагенский центр, где их ожидала очередная ловушка. Ганнибал поместил свою великолепную тяжелую пехоту и кавалерию на флангах, а среднюю пехоту и кельтское ополчение развернул в центре. Римская атака оттеснила карфагенский центр, нанеся ему существенные потери, но в это время пунийская конница опрокинула римских всадников на обоих флангах и атаковала римский центр с тыла, в то время как африканская тяжелая пехота охватила легионы с флангов. Окруженные римские солдаты погибали тысячами, и армия Варрона была уничтожена. Канны стали величайшим поражением Рима и самой знаменитой победой Ганнибала. Рим потерял 70,000 убитыми и 14,000 пленными. Потери Ганнибала были скромными – 5700 человек.

Военный совет

Карфагенская армия			Римская армия	
Командующий: Ганнибал Барка			Командующий: Гай Терренций Варрон, консул Рима	
9 карточек приказов			6 карточек приказов	
			Ходит первой	
CARTHAGINIAN BLOCKS	BARBARIAN BLOCKS	EASTERN BLOCKS	ROMAN BLOCKS	ROMAN BLOCKS

Победа: 12 знамен

Специальные правила:

Река Ауфидус - непроходима.

Гексы Холмов – непроходимы.

Author **GMT Games**

ЭПИК. Дертоза - 215 г. до н.э.



Исторический комментарий

После Канн для восстановления римской армии требовалось время. В Иберии брат Ганнибала, Гасдрубал Барка возглавлял войско достаточно большое, чтобы, пожалуй, обеспечить Карфагену победу в войне, если бы оно смогло соединиться с победоносными ветеранами Ганнибала в Италии. Однако, на его пути стояли легионы двух способных (наконец-то!) консулов - братьев Гнея и Публия Сципионов. Оба знали о произошедшем при Каннах побоище, но полагали, что только быстрым прорывом карфагенского центра могут избежать флангового охвата. Когда началось сражение, легионы яростно бросились на пунийский центр, но, в отличие от Канн, фланговой римской коннице удалось выдержать натиск карфагенян. Без кавалерийского превосходства (и тактического гения брата) Гасдрубал не смог окружить римские легионы до того, как они смяли его центр. Пунийская кавалерия отступила вместе с центральной частью войска, предоставив превосходную африканскую тяжелую пехоту на флангах ее судьбе. Рим получил необходимую передышку, и, когда восемь лет спустя Гасдрубал, наконец, добрался до Италии, то лишился и армии и жизни в битве при Метавре.

Военный совет

Карфагенская армия	Римская армия
Командующий: Гасдрубал Барка	Командующий: Гней и Публий Сципионы
7 карточек приказов	10 карточек приказов
	Ходит первой
	

Победа: 12 знамен

Специальные правила: нет

Author **GMT Games**

Эпик. Метавр - 207 г. до н.э.



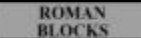
Исторический комментарий

В 207 г. новое испытание ждало измученный войной Рим - Гасдрубал со своим войском перешёл из Иберии в Италию, чтобы объединить силы с Ганнибалом для нанесения решительного удара римлянам. Однако, в то время как римляне узнали о подходе Гасдрубала, Ганнибал ещё не получил никаких известий на этот счёт. Командир римской армии, блокировавшей на юге Италии войско Ганнибала, консул Гай Клавдий Нерон решил предпринять смелый стратегический манёвр. Он, чтобы не возбудить подозрение у противника, оставил часть своих сил в лагере недалеко от лагеря пунийцев, а сам с отборными воинами, проделав шестидневный форсированный марш, достиг северной Италии, где другая консульская армия противостояла Гасдрубалу. Благодаря решительным действиям Нерона римляне получили численный перевес над Гасдрубалом и его войском. К римскому войску также присоединился претор Галлии Луций Порций Лицин со своим войском. Гасдрубал попытался было ускользнуть, но дорогу ему загорюдили воды разлившейся реки Метавр. Пунийская армия, состоявшая из африканцев, иберов и ненадёжных галлов была вынуждена занять оборонительную позицию. В решительный момент завязавшейся битвы Нерон во главе своих отборных воинов разбил правое крыло карфагенян, после чего сражение превратилось в бойню, большая часть лучшей пунийской пехоты была перебита, а Гасдрубал, видя своё поражение, врезался в ряды римлян и был убит. Вернувшись на юг, консул Нерон оповестил Ганнибала о своей победе, приказав швырнуть в карфагенский лагерь отрубленную голову отважного Гасдрубала. Это решающее сражение стало началом конца италийского похода Ганнибала и лишило карфагенян последней надежды на успех в войне.

Армия Карфагена: галлы, лигурийцы, иберы, кельты, балеарцы, африканцы: ливийцы и нумидийцы. Всего около 30,000 человек и слоны.

Армия Рима: 4 легиона полной численности и вспомогательная кавалерия, всего около 40,000 человек.

Военный совет

Карфагенская армия		Римская армия	
Командующий: Гасдрубал Барка		Командующие: Гай Клавдий Нерон и Марк Ливий Манат, консулы Рима	
7 карточек приказов		9 карточек приказов	
Ходит первой		Ходит первой	
			

Победа: Рим 14 знамен, Карфаген 12 знамен

Специальные правила:

- 1) Река Метавр непроходима.
- 2) До тех пор, пока не будет атакован хотя бы одно из 3-х подразделений галльских варваров, ближним боем или дистанционной атакой, они НЕ активны. В любом случае, в начале 10-го раунда за Карфаген, подразделения становятся активными. 3 подразделения выделены, чтобы представлять карфагенские подкрепления из местных племен, которые находились в лагере Гасдрубала. Исторически многие из них были убиты во сне внезапной римской атакой.
- 3) Римский игрок может получить еще два блока подразделения тяжелой пехоты. Они могут войти на карту в начале 5 раунда римского игрока, с любого нижнего гекса в левом секторе, который не простреливается стрелками.
- 4) Подразделения Слонов всегда просто бросают 2 кубика против ВСЕХ римских армий (так как в реальности слонов было 10 или по другим данным - 17, что не так много против 2000 человек, что составляет блок (подразделение) римской пехоты на этой же карте.)

Author **Giancarlo Ceccoli**

Эпик. Илипа - 206 г. до н.э.



Исторический комментарий

После ухода Гасдрубала Барки в Иберии остались две карфагенские армии под командованием Магона Барки и Гасдрубала бен Гисгона. Сципион продолжал методично теснить пунийцев, постепенно захватывая территорию и переманивая на свою сторону испанские племена. Оказавшись перед выбором между генеральным сражением и утратой всей Иберии, их самой ценной провинции, карфагеняне соединили обе армии и заняли позицию на равнине близ Илипы. Целых три дня ни одна из сторон не решалась начать сражение, и каждый день противники выстраивали свои войска симметрично - тяжелая пехота в центре, а легковооруженные на крыльях. Наконец, Сципион решил, что карфагеняне и впредь будут выстраивать солдат в этом порядке, и оказался прав. На четвертый день он приказал застрельщикам и коннице совершить нападение на пунийский лагерь, и Гасдрубал вывел свое войско из лагеря, расположив тяжеловооруженных солдат в центре боевого порядка. Только после того как римские легковооруженные отошли, увидел он, что римляне поставили тяжеловооруженных легионеров на крыльях, а испанских союзников и легкие войска в центр. Римские легионы и конница немедленно обрушились на пунийские легковооруженные войска на обоих флангах, а Гасдрубал не мог послать им на выручку своих тяжеловооруженных гоплитов, не обнажив центр, через который римляне могли прорваться и уничтожить все его войско. Оба крыла африканцев были разгромлены, а гоплиты в центре находились под угрозой неминуемой гибели, когда разразился ливень, позволивший спастись остаткам пунийской армии. Соединенное карфагенское

войско перестало существовать в качестве серьезной силы, и Испания отныне принадлежала Риму. Позднее Сципион высадился в Африке, и за победы на Великих равнинах и при Заме получил прозвище "Африканский".

Военный совет

Карфагенская армия			Римская армия		
Командующий: Гасдрубал бен Гисгон			Командующий: Публий Корнелий Сципион		
7 карточек приказов			9 карточек приказов		
			Ходит первой		
CARTHAGINIAN BLOCKS	BARBARIAN BLOCKS		ROMAN BLOCKS	ROMAN BLOCKS	

Победа: 13 знамен

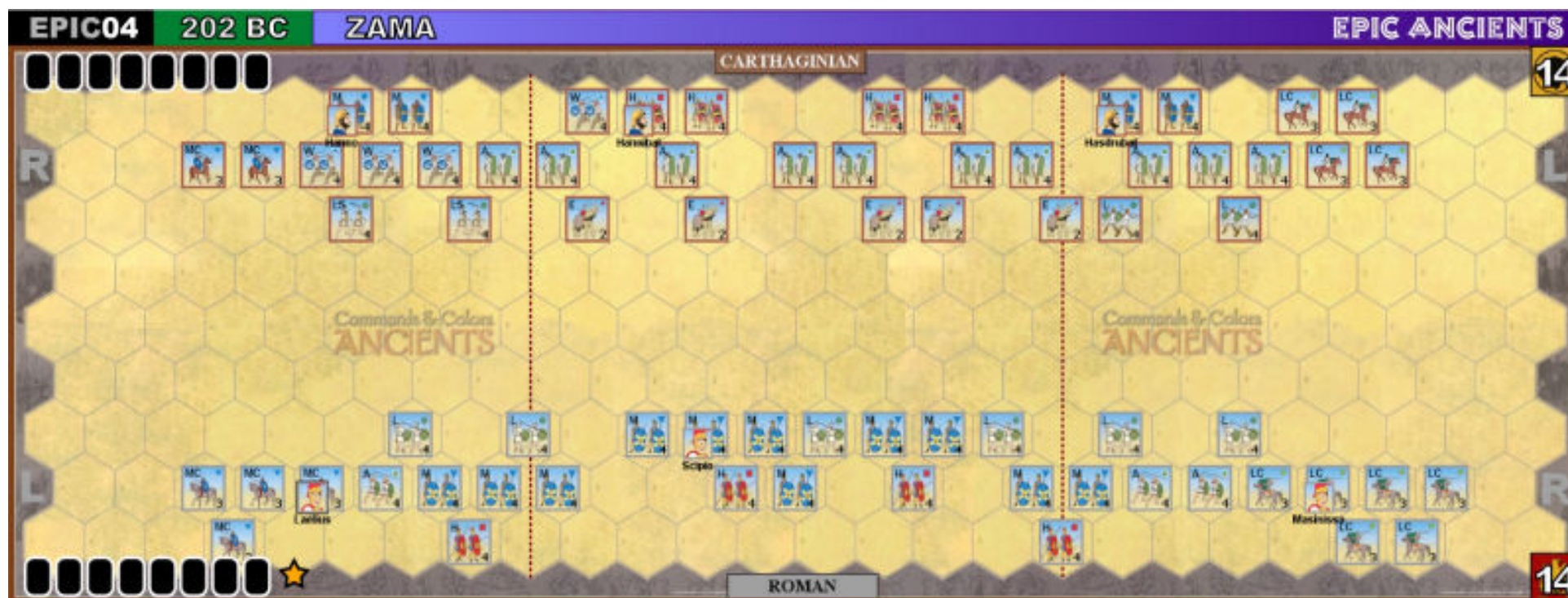
Специальные правила: нет

Опциональные правила:

По сравнению с юлианскими легионами, легионы Сципиона все еще двигались медленно, но при столкновении с карфагенскими подразделениями, они ускорялись. Мы рекомендуем, чтобы все римские средние и тяжелые пехотные подразделения могли перемещаться на один гекс и сражаться, или перемещаться на два гекса, и не сражаться. Эти подразделения не могут применить дистанционную атаку.

Author **GMT Games**

Эпик. Зама - 202 г. до н.э.



Исторический комментарий

Карфаген находится на грани поражения. Иберия потеряна, грозный Сципион высадился в Африке и разбил большую, но неопытную карфагенскую армию в сражении на Великих равнинах, а Масинисса со своими прославленными нумидийцами перешел на сторону римлян. В эту тяжелую минуту карфагенское правительство приняло решение отозвать своих полководцев Ганнибала и Магона из Италии и приступило к формированию вокруг костяка состоявшего из ветеранов приведенных Баркой, новой армии. Ганнибалу удалось набрать отряд слонов и пехоту более многочисленную, чем у Сципиона, но всадников у него оказалось меньше, чем у римлян и их нумидийских союзников. Союзник Карфагена, Филипп Македонский также прислал 4000 гоплитов, и поддержал Карфаген финансово.

Когда две армии встретились на равнине у Зама, Ганнибал, понимая, что его конница на флангах будет разбита, сделал ставку на прорыв римского центра, в надежде, что его слоны и ветераны одержат верх, прежде чем победоносная римская кавалерия вернется из преследования. Сципион, зная, что уступает карфагенянам в численности войска, сосредоточил свои легионы в центре и поручил нумидийцам Масиниссы окружить карфагенян и, напав на них с тыла, решить судьбу сражения. Оба плана сработали. Пунийская конница была быстро прогнана с поля боя, а африканская пехота теснила римлян в центре. Выучка и дисциплина римских легионов не уступали опытности ветеранов Ганнибала - обе стороны развернули свои резервные линии на крыльях первых линий и продолжали упорно биться. В конце концов, Сципион одержал верх - римско-нумидийская конница вернулась и окружила карфагенскую армию, после чего сражение превратилось в бойню.

Военный совет

Карфагенская армия				Римская армия			
Командующий: Ганнибал Барка				Командующий: Публий Корнелий Сципион			
8 карточек приказов				8 карточек приказов			
				Ходит первой			
CARTHAGINIAN BLOCKS	BARBARIAN BLOCKS	EASTERN BLOCKS		ROMAN BLOCKS	ROMAN BLOCKS		

Победа: 14 знамен

Специальные правила: нет

Опциональные правила:

По сравнению с юлианскими легионами, легионы Сципиона все еще двигались медленно, но при столкновении с карфагенскими подразделениями, они ускорялись. Мы рекомендуем, чтобы все римские средние и тяжелые пехотные подразделения могли перемещаться на один гекс и сражаться, или перемещаться на два гекса, и не сражаться. Эти подразделения не могут применить дистанционную атаку.

Author **GMT Games**