

MARK SIMONITCH'S  
**HANNIBAL**  
&  
**HAMILCAR**



## FE DE ERRATAS

(gracias a todos los que habéis contribuido a su localización y aclaración)

### REGLAMENTO

**Página 7 - Apartado 5.6. Fase de comprobación de victoria** (detectada por miguelo, LA BSK)  
Ambos jugadores calculan sus puntos políticos (provincias políticamente relevantes). Si un jugador tiene más puntos políticos que el otro, el jugador con menos puntos políticos debe eliminar CPs propios hasta cubrir la diferencia (23.1).

Ambos jugadores calculan sus puntos políticos (provincias políticamente relevantes). Si un jugador tiene más puntos políticos que el otro, el jugador con menos puntos políticos debe eliminar CPs propios hasta cubrir la diferencia (22.2).

**Página 11 - Apartado 10.2. Procedimiento para mover** (detectada por Noulse, LA BSK)  
Puedes mover a un general hasta 4 espacios (6 con la carta de marcha forzada o la habilidad especial de Nero). Un general puede mover sin UCs, o con un máximo de 10 UCs. En los espacios del recorrido del general puedes recoger o soltar a otros generales de rango **igual o inferior** o UCs, siempre que al añadir UCs al ejército el total no supere las 10 UCs. El recorrido se debe realizar entre espacios adyacentes (conectados por una línea) al espacio que ocupa actualmente el general. Al mover a un ejército, sigue los siguientes pasos.

**Página 16 - Apartado 12.6. Intercepciones terrestres múltiples** (detectada por horak, LA BSK)  
El jugador no activo puede realizar más de un intento de intercepción hacia el mismo espacio si tiene más de un ejército adyacente al espacio al que se movió el ejército del jugador activo. En este caso, se deben declarar todos los intentos de intercepción antes de resolverlos, y el jugador activo puede esperar hasta que todos hayan sido resueltos para decidir si presentar batalla o retroceder un espacio. Si dos o más intercepciones tienen éxito, los ejércitos interceptores deben combinarse en el espacio final [10.8]. El jugador activo debe decidir entonces presentar batalla o retroceder un espacio (12.5). **Al final del párrafo, falta lo siguiente:** El general de mayor rango de aquellos que interceptan con éxito será el general al mando del ejército combinado. Si hay dos o más generales con el mismo rango, el jugador que intercepta puede elegir al general que estará al mando.

**Página 16 - Apartado 12.5 Retroceder un espacio** (detectada por Noulse, LA BSK)  
...Si el movimiento naval lo realizaba el jugador cartaginés, debe tirar de nuevo en la tabla de transporte naval. Si el resultado es "retorno", **entonces el jugador cartaginés no puede retrocer y debe desembarcar en el espacio del puerto, ser interceptado y luchar.** Si un ejército interceptado retrocede a un espacio de ciudad amurallada enemiga o tribu enemiga, aún puede llevar a cabo un asedio o subyugación en ese espacio.



**Página 17 - Apartado 13.2. Restricciones al evitar batalla terrestre** (detectada por Noulse, LA BSK)  
Como máximo 10 UCs de un ejército pueden evitar batalla. Un ejército que contenga más de 10 UCs debe dejar atrás las UCs restantes. Los generales o ejércitos que fallaron un intento de intercepción no pueden evitar batalla contra el mismo ejército que trataron de interceptar (12.10). Un ejército o general que evita una batalla tiene las siguientes restricciones:

a. Puede dejar UCs y generales atrás (**siempre que no se rompa la regla 18.1**)

**Página 17 - Apartado 13.4. Persecución** (detectada por Noulse, LA BSK)

Si el oponente tiene éxito al evitar una batalla, el jugador activo puede intentar continuar moviendo (ya sea para perseguirle o para mover en otra dirección). Para determinar **si el intento de persecución** tiene éxito, lanza el dado. Si la tirada es menor o igual al factor de batalla de tu general al mando, tu ejército puede continuar moviendo. Tu ejército debe detenerse en su espacio actual si tu general ya ha movido el límite de 4 espacios (o 6 espacios si está moviendo con una carta de marcha forzada, o debido a la habilidad especial de Nero), o si la tirada del dado es mayor que su factor de batalla.

**Página 18 - Apartado 14.2** (detectada por Icue, LA BSK)

14.2.2. Cada PROVINCIA controlada en la región otorga +1 CB (los aliados de esa provincia se movilizan), excepto **MAURETANIA** y **NUMIDIA**, que proporcionan +2 CBs cada una.

14.2.2. Cada PROVINCIA controlada en la región otorga +1 CB (los aliados de esa provincia se movilizan), excepto **NUMIDIA MAIOR** y **NUMIDIA MINOR**, que proporcionan +2 CBs cada una.

**Página 26 - Apartado 20.1.3, TABLA** (detectada por Icue, LA BSK)

en el apartado de "EFECTOS ESPECIALES", junto al símbolo de muralla dice: "Si el resultado del dado y la ficha de ciudad muestran este símbolo, el ejército **ASEDIADO** pierde 1 UC". El texto debería decir lo siguiente: "Si el resultado del dado y la ficha de ciudad muestran este símbolo, el ejército **ASEDIADOR** pierde 1 UC"

**Página 26 - Apartado 20.4. Restricciones de fuerzas asediadas** (detectada por Rebrar, BGG)

Una ciudad asediada no puede recibir refuerzos y un general asediado no puede ser reforzado con nuevas UCs (8.2). Un ejército o general asediado no puede dejar la ciudad mediante movimiento naval. **Un ejército o general no puede desembarcar directamente dentro de una ciudad bajo asedio** (podría hacerlo a las afueras de la ciudad). Un ejército asediado puede salir de las murallas para presentar batalla al ejército asediador. Si lo hace, se considera una batalla terrestre normal a todos los efectos de reparto de CBs.

Hay que tenerlo en cuenta al consultar este apartado. Utilizar la lógica: si la ciudad está asediada (rodeada) no es posible que un ejército de liberación tenga forma de entrar en ella.

**Página 30** (detectada por horak, LA BSK)

64 • Tregua: mientras la tregua esté activa, no están permitidas las intercepciones. No se permiten nuevos intentos de asedio, pero los ejércitos tienen permitido permanecer extra muros de la ciudad y mantener el asedio así como los puntos de asedio acumulados. Sigue estando permitido subyugar a tribus hostiles, pero no tribus amistosas con Cartago (Roma). **No importa como se juegue la carta de tregua (como evento o como OPs), o si es descartada: el mazo de estrategia se vuelve a barajar al final del turno en curso.** Esto no provoca el fin de la tregua. Durante la tregua, los movimientos navales tienen éxito automáticamente, pero aún es posible que se vean afectados por cartas como #60 Tormentas en el mar. Si cuando la tregua entra en efecto tienes UCs amistosas sobre CPs enemigos, tus UCs pueden mantener la posición, pero no está permitida la conversión de esos CPs. Ten en cuenta que tus UCs sufrirán desgaste de invierno si acaban el turno sobre un CP enemigo. Cartas que NO rompen la tregua: contra-eventos (tribus hostiles, tormentas en el mar, tiempo inclemente...). La tregua tampoco se rompe si un evento que fuera a provocar su ruptura no se puede ejecutar (por ejemplo, al jugar Tropas auxiliares cuando no se pueden colocar esas UCs con un general en Italia). Los eventos que mueven a un ejército tampoco rompen la tregua. Cartas que SI rompen la tregua: aquellas como las #3 Revueltas en Numidia o #4 Revueltas en Celtiberia que permiten eliminar todos los CPs del oponente ("cero" CPs aún se consideran "todos").

## HOJA DE AYUDA

HANNIBAL: Generales desplazados (detectada por Spooky, LA BSK)

Un general queda desplazado (eliminado temporalmente del mapa) si está solo en un espacio y un ejército enemigo entra a ese espacio, o bien, si todas las UCs en su ejército han sido eliminadas debido al dado de retirada, durante la propia retirada o debido a tabla de movimiento naval. No queda desplazado debido al desgaste, #60 Tormentas en el mar o bajas por desgaste de batalla. Scipio Africanus es eliminado permanentemente si queda desplazado. Hannibal es eliminado permanentemente si queda desplazado y además el jugador cartaginés debe eliminar 5 UCs cartaginesas de espacios del mapa (debería indicar 5 CPs).

HAMILCAR: Almirante (detectada por Jack and Oz, LA BSK)

Un ejército (que) en el que haya un almirante presente (no necesariamente al mando), puede retirarse o replegarse por mar. Un almirante al mando utiliza su FB durante el paso de Reagrupar y Retirada en una batalla naval.

## CARTAS

Carta 75: Los aliados Silicianos desertan ---- Los aliados Sicilianos desertan

Carta 108: hay un "no" duplicado: "Elimina hasta 3 CPs del oponente no no ciudad amurallada y no apilados con sus UCs".





# 2

## FAQS

(gracias a todos los que habéis contribuido a su localización y aclaración)

**P: Cuando estás asediado y tienes dentro de la ciudad unidades y general (porque has decidido que se queden dentro) ¿puedes iniciar un combate en un futuro sin que venga otro general?**

R: Si, puedes activar únicamente a ese general a las UCs que hay dentro de la ciudad e iniciar una batalla (suponiendo que la haya, pues el ejército enemigo podría intentar evitar batalla).

**P: Si juegas una campaña y te mueves pasas por otro general ¿puedes intercambiar tropas y proseguir? Supongo que las tropas que se han moviendo ya no se muevan con un segundo general ¿no?**

R: Si, pero ninguna unidad ni general puede, con la activación de una misma carta, mover más de 4 espacios (excepciones Nero y marcha forzada). Es decir puedes mover un general con 10 UCs un espacio (general A), pasas por ese espacio y dejas 5 UCs con otro general solitario (general B). El general A agota su movimiento con las 5 UCs restantes. Luego, con la misma carta de campaña, las 5 UCs del general B podrían mover máximo 3 espacios (puesto que ya movieron 1 con el general A), pero el general B aún podría mover un espacio más (4 en total), si quisiera, quedando de nuevo sin UCs.

**P: ¿Si tienes dos procónsules juntos hay cambio de mando como en los cónsules?**

R: No. El que está al mando, manda. Valga la redundancia.

