

Hannibal

ROME CONTRE CARTHAGE
La Seconde Guerre Punique, 218-201 avant J.-C.



Livret de règles
2^{ème} Edition (Avalon Hill)

(Traduction faite par PaireDodue, à partir de la 1^{ère} édition Descartes, et intégrant les erratas, les amendements et les changements de règles)

1. Introduction

« Hannibal : Rome contre Carthage » est un jeu de simulation pour deux joueurs. Il met en scène les événements de la Seconde Guerre Punique qui a opposé Carthage à Rome entre 218 et 201 avant J.C., autour du Bassin Méditerranéen.

- L'un des joueurs dirige les Carthaginois, l'autre les Romains.
- Une partie se joue, normalement, en 9 tours.
- Le vainqueur de la partie est celui qui, à la fin du dernier tour de jeu, a acquis le plus grand nombre de points politiques (gagnés en prenant le contrôle de provinces sur la carte du jeu). Mais il existe d'autres manières de gagner.

2. Composition du Jeu

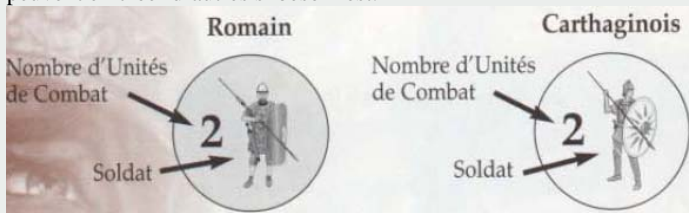
2.1 Inventaire

La boîte d'Hannibal contient :

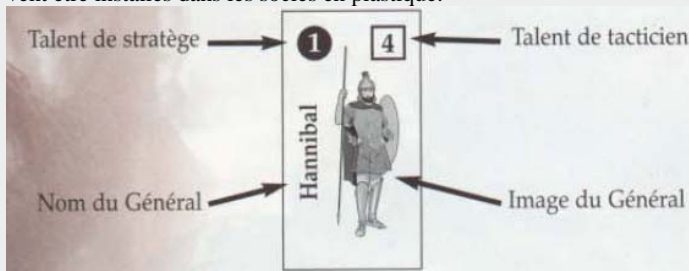
- 1 Carte de 76 sur 54 cm
- 1 Planche de pions prédécoupés
 - (101 marqueurs de Contrôle Politique)
 - (100 autres marqueurs dont Unités de Combat et généraux)
- 1 Livret de règles
- 64 Cartes de Stratégie
- 48 Cartes de Bataille
- 14 Socles en plastique
- 1 Dé à 6 faces

2.2 Pions et marqueurs

UNITÉS DE COMBAT (abréviation : UC) : Chaque pion circulaire illustré d'un Romain ou d'un Carthaginois représente un nombre d'Unités de Combat de cette nationalité égal au chiffre imprimé sur ce pion. Les pions Unité de Combat de valeur 1 peuvent constituer, à tout moment du jeu, de la "monnaie" pour les pions Unité de Combat de valeur 2, 3 et 5 (et vice versa). Le nombre fourni avec le jeu n'est pas une limite intentionnelle (excepté les machines de siège et les éléphants), les joueurs peuvent en créer d'autres si besoin est.

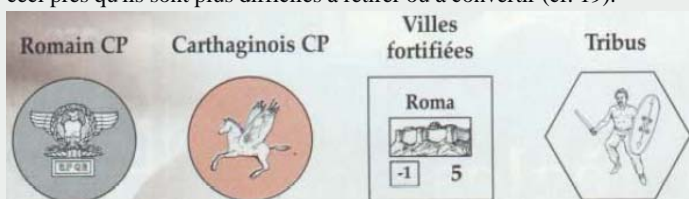


GÉNÉRAUX : Chaque pion rectangulaire représente un général. Ils doivent être installés dans les socles en plastique.



MARQUEURS DE CONTRÔLE POLITIQUE (abrégé en marqueurs CP) : Les petits marqueurs circulaires illustrés au recto et au verso par un symbole carthaginois et romain servent à indiquer quel est le camp disposant du contrôle politique dans un espace. Dans les règles, l'expression "marqueur de Contrôle Politique" sera abrégée sous la forme "marqueurs CP".

- Les pions carrés représentent les villes fortifiées et les pions hexagonaux correspondent à des tribus.
- Ces deux types de pions ont les mêmes fonctions que les marqueurs CP, à ceci près qu'ils sont plus difficiles à retirer ou à convertir (cf. 19).



3. Glossaire

Vous trouverez ci-dessous les abréviations et termes importants du jeu. Il est conseillé de se familiariser avec ces expressions avant de lire les règles.

Afrique : Ensemble des cases formant les quatre provinces de Numidia Occidentalis (Numidie Occidentale), Numidia Orientalis (Numidie Orientale), Carthagina (Carthaginois) et Carthago (Carthage).

Espagne (Hispania) : Ensemble des cases des quatre provinces de Baetica, Celtiberia, Orospea et Idubeda.

Italie : Ensemble des espaces de Gallia Cisalpina (Gaule Cisalpine), d'Etruria (Étrurie), d'Apulia (Apulie), du Latium, de Campania (Campanie), de Lucania (Lucanie) et du Samnium.

Armée : Une armée est composée d'un général et d'un nombre quelconque d'Unités de Combat amies empilés ensemble dans un espace.

Cases d'état-major : Boîtes carrées sur le plateau d'aide de jeu au-dessus de chaque capacité particulière de général.

Contrôle Politique (CP) : Un joueur contrôle un espace s'il y possède un marqueur CP. Un joueur contrôle une province s'il contrôle la majorité des espaces qui la composent. Un espace contenant le marqueur CP d'un camp demeure sous le contrôle du joueur de ce camp même lors de la présence d'un général et/ ou d'Unités de Combat adverses.

Province : Ensemble d'espaces situés à l'intérieur d'une frontière de province. La carte compte 21 provinces, mais seules 18 d'entre elles correspondent à des objectifs de victoire (cf. 19.1).

Consul : Un général romain est appelé soit consul soit proconsul. Les consuls sont de rang supérieur aux proconsuls (cf. 18).

Armée Consulaire : Une armée commandée par un Consul (cf. 18.1).

Nombre Opérationnel : Le nombre entre 1 et 3 situé dans le coin supérieur gauche de chaque carte de stratégie.

UC : Unité de Combat

4. Mise en Place du Jeu

Placez la carte de jeu sur la table. Placez le marqueur de tour dans la case 1 (218 av. J.-C.) du compteur de tours, et disposez les pions de la manière suivante.

4.1 Mise en Place du Camp Romain

1. 8 UC et Publius Cornelius Scipion à Rome (Latium).
2. 8 UC et Tiberius Longus à Agrigentum en Sicile.
3. Placez les marqueurs CP romains dans chaque espace de la carte coloré de noir.

4. Déposez les marqueurs CP circulaires dans les espaces de même forme et installez les marqueurs de ville fortifiée dans les espaces carrés dont le nom correspond.

Les sept autres généraux romains sont laissés de côté ; ils entreront en jeu ultérieurement à titre de renforts. Placez leurs pions avec leurs socles dans une tasse afin de permettre un tirage aléatoire.

4.2 Mise en Place du Camp Carthaginois

1. 4 UC et Hannon à Carthage.
2. 10 UC (dont deux sont des UC dotées d'éléphants) et Hannibal à Saguntum. Placez Magon et H.Giscon dans la case d'état-major d'Hannibal.
3. 2 UC et Hasdrubal à Carthago Nova (Carthagène).
4. Placez les marqueurs CP carthaginois dans chaque espace de la carte coloré de bleu.
5. Déposez les marqueurs CP circulaires dans les espaces de même forme et installez les marqueurs de ville fortifiée dans les espaces carrés dont le nom correspond.

4.3 Mise en Place des Tribus

Placez les huit marqueurs hexagonaux de tribus dans les espaces hexagonaux dont le nom correspond.

4.4 Cartes de Bataille et de Stratégie

Mélangez le paquet de 48 Cartes de Bataille puis le paquet de 64 Cartes de Stratégie et disposez-les sur la table de jeu.

5. Séquence de Jeu

Une partie de Hannibal : Rome contre Carthage se décompose en une série de tours, dont chacun est composé des phases suivantes :

1. Phase de renforts (sauf durant le tour 1)

Les joueurs mènent la phase de renforts dans l'ordre suivant :

1. Le joueur carthaginois place ses renforts sur la carte (cf. 6.1).
2. Si le joueur carthaginois possède des généraux neutralisés (cf. 10.10), il peut tous les ramener sur la carte, en les plaçant auprès d'une UC quelconque.
3. Le joueur romain installe ses renforts (cf. 6.2).
4. Le joueur romain désigne un proconsul, enlève les consuls/généraux du tour précédent et tire aléatoirement deux nouveaux consuls qu'il dispose sur la carte (cf. 6.4).

2. Phase de distribution des Cartes de Stratégie

Chaque joueur reçoit des Cartes de Stratégie. Pour chaque tour, le nombre de Cartes de Stratégie distribué à chaque joueur est indiqué sur le compteur de tours.

3. Phase stratégique

- Les joueurs accomplissent cette phase en "jouant" leurs Cartes de Stratégie une par une, selon un processus alterné (l'un des joueurs dépose une carte, puis c'est au tour de l'autre joueur).
- Les joueurs continuent de déposer tour à tour leurs Cartes de Stratégie jusqu'à ce que toutes les cartes possédées par chacun d'eux aient été jouées.

4. Phase d'attrition* hivernale

* Attrition : usure, épuisement des troupes

Les deux joueurs font intervenir l'attrition hivernale à l'encontre de leurs UC conformément à la règle 21.1.

5. Phase de retrait pour isolement politique

Le joueur romain retire tous les marqueurs CP isolés autres que ceux correspondant à une tribu ou à une ville fortifiée (cf. 19.4) ; ensuite le joueur carthaginois fait de même.

6. Phase de calcul des points politiques

- Les deux joueurs calculent leurs points politiques selon le mode décrit par la règle 22.1.
- Si le total de points politiques d'un joueur est inférieur à celui de son adversaire, il perd un certain nombre de marqueurs CP, comme l'indique la règle 22.2.

7. Fin du tour

Une fois effectué le calcul des points politiques, un nouveau tour commence. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un camp remporte une victoire par mort subite (cf. 23) ou que tous les tours aient été joués.

6. Renforts

Les deux camps reçoivent des renforts au début de chaque tour (sauf au tour 1).

6.1 Renforts Carthaginois

Le joueur carthaginois peut recevoir jusqu'à quatre Unités de Combat par tour. Les renforts carthaginois ne peuvent être placés qu'aux emplacements suivants :

- Un à Carthage ou auprès de tout général situé en Afrique.
- Un à New Carthage (Carthagène) ou auprès de tout général situé en Espagne si la ville de Carthagène est sous contrôle carthaginois (la ville de Carthagène abritait les ateliers, chantiers navals et artisans qui équipaient l'armée d'Hannibal).
- Un à New Carthage (Carthagène) ou auprès de tout général situé en Espagne si la province de Baetica est sous contrôle carthaginois (cette

province, riche en argent - le métal -, a financé une large part de l'effort de guerre carthaginois).

Un dans tout espace contenant un général carthaginois ou à Carthage ou à New Carthage (Carthagènes).

- **GENERAUX CARTHAGINOIS NEUTRALISES** : s'il y a des généraux carthaginois neutralisés, tous retournent en jeu après que tous les renforts Carthaginois aient été placés. Ils peuvent être placés dans tout espace contenant une ou plusieurs UC Carthaginoises qui ne sont pas sous le coup d'un siège.

Les UC qui ne peuvent être placées en respectant ces restrictions sont perdues.

6.2 Renforts Romains

- Le joueur romain reçoit cinq Unités de Combat (UC) par tour.
- Il peut placer ces UC à Rome ou auprès d'un général romain.
- Les UC peuvent être disposées en un seul groupe ou réparties d'une manière quelconque entre Rome et les différents généraux romains.
- Si aucune pile d'UC du joueur romain n'est composée d'au moins cinq UC, il doit alors consacrer une partie de ses renforts à en constituer une. Ce point revêt de l'importance dans le cadre du placement des consuls.
- Au moins 3 des cinq UC romaines doivent être placées en Italie.

6.3 Restrictions Relatives au Placement

Les renforts ne peuvent pas être placés à l'intérieur d'une ville fortifiée assiégée (cf. 20).

Un général ennemi sans UC ne limite pas le placement des renforts et est neutralisé si des renforts (cf. 10.10) sont placés dans cet espace. Si Rome est assiégée et que tous les généraux Romains sont à l'intérieur, le joueur romain ne reçoit alors aucun renfort excepté ceux qui arrivent avec Scipion l'Africain. Cela est identique avec les renforts carthaginois spécifiques à un secteur : si New Carthage (Carthagènes) est assiégée et que tous les généraux Carthaginois en Espagne sont à l'intérieur de cette ville, alors le joueur Carthaginois perd ces 2 UC.

6.4 Généraux Romains (Consuls et Proconsuls)

En 218 avant J.-C., Rome était une république gouvernée par le sénat. Afin d'éviter de sombrer dans la monarchie ou la dictature, le sénat veillait à ne pas accorder de pouvoirs trop importants aux chefs militaires. Ainsi, en temps de guerre, il élisait chaque année deux consuls chargés de prendre la tête de l'armée ou des armées. Au terme de chaque année, deux nouveaux consuls étaient élus, mais dans certains cas un consul était autorisé à demeurer avec son armée si la situation l'exigeait (ou s'il donnait satisfaction à ce poste). Dans ce cas, le sénat le nommait proconsul.

Procédure

Lors de la phase de renforts de chaque tour (sauf le premier), le joueur romain applique à ses généraux la procédure suivante :

1. Il nomme proconsul l'un des généraux romains présents sur la carte.
2. Il retire de la carte les autres généraux romains (sauf Scipion l'Africain si ce dernier s'y trouve) et les dépose dans la tasse prévue à cet effet.
3. Il tire aléatoirement, de la tasse, deux généraux qui seront les consuls de ce tour (les généraux ôtés à l'étape 2 sont susceptibles de faire partie de ce tirage).
4. Il place ses deux nouveaux consuls sur la carte.

6.5 Placement des Consuls

- Les consuls peuvent être placés ensemble ou dans des piles séparées, mais doivent l'être dans un espace contenant au moins cinq UC romaines (si une pile de cette taille n'existe que dans un seul espace, les deux consuls y prendront place ensemble).
- Un consul peut être placé au même endroit qu'un proconsul ; dans ce cas le proconsul lui est subordonné (cf. 9.2).
- Les consuls Romains peuvent être placés à l'intérieur de Rome assiégée (mais pas les UC romaines) s'il n'y a pas d'autre espace légal où ils peuvent l'être.

6.6 Le Proconsul



Un proconsul demeure sur la carte auprès de l'armée qu'il commande.

- Vous ne pouvez posséder qu'un proconsul à la fois (jusqu'à l'arrivée de Scipion l'Africain).
- Lors de chaque phase de renforts, vous pouvez décider de conserver votre proconsul, ou de le démettre et le remplacer par l'un des consuls sortants. Indiquez lequel de vos généraux est proconsul en disposant le marqueur de proconsul dans sa case d'état-major.

6.7 Scipion l'Africain

- Scipion l'Africain entre en jeu au tour 6 (211-210 av.J.-C.) en tant que second proconsul. Le joueur romain peut le placer, ainsi que cinq nouvelles UC, dans tout espace situé en Italie ou dans tout port en Espagne, contenant un marqueur CP ami et libre de toute UC adverse. Ces cinq UC s'ajoutent aux renforts romains normaux de ce tour.
- Scipion et son armée de cinq nouvelles UC entrent en jeu après que les cinq UC régulières aient été placées et avant que les deux nouveaux consuls aient été choisis. Scipion et son armée ne peuvent être placés à l'intérieur d'une Ville Fortifiée.
- S'il n'y a aucun espace éligible sur la carte, Scipion et son armée n'entrent pas en jeu et Scipion est retiré du jeu.
- Une fois sur la carte, Scipion agit en tant que proconsul permanent pour le joueur romain lui permettant d'avoir 2 proconsuls en jeu.

7. Phase Stratégique

Toutes les actions du jeu interviennent par le biais des Cartes de Stratégie. Chaque Carte de Stratégie peut être jouée en tant que Carte d'Opérations (CO) ou que Carte d'Événement (CE).

7.1 Attribution des Cartes de Stratégie

Chaque joueur reçoit le nombre de Cartes de Stratégie indiqué pour chaque tour sur le compteur de tours du plateau d'aides de jeu : sept cartes lors des tours 1 à 3, huit cartes lors des tours 4 à 6 et neuf cartes durant les tours 7 à 9.

7.2 Double Usage pour Chaque Carte

Une Carte de Stratégie peut être employée en tant que Carte d'Opérations (CO) ou que Carte d'Événement (CE). Si vous ne souhaitez rien faire, il faudra la défausser.

7.3 Qui Commence

Le Carthaginois intervient en premier, sauf s'il désire laisser son tour au Romain. Dans ce cas, le joueur romain ne peut refuser de jouer en premier.

Exception : Si le joueur romain dispose d'une Carte d'Événement "Campagne" et l'utilise (que ce soit à titre de Carte d'Événement ou d'Opérations) lors de sa première action de la phase stratégique, il peut décider d'intervenir en premier. Dans ce cas, le joueur carthaginois demande d'abord au joueur romain s'il emploie une carte de Campagne pour se déplacer en premier. Si ce n'est pas le cas, alors le joueur carthaginois déclare qui se déplacera en premier.

7.4 Fin de la Phase Stratégique

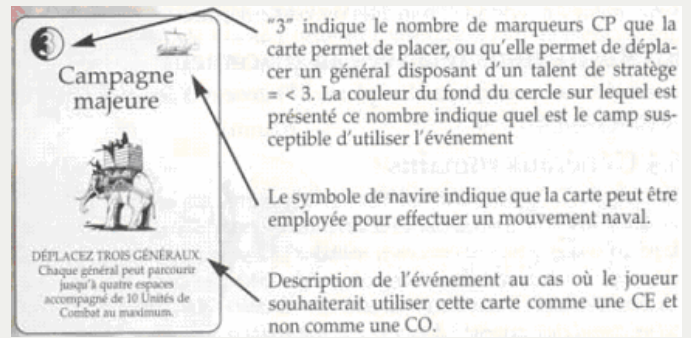
- Les joueurs continuent de déposer tour à tour leurs Cartes de Stratégie jusqu'à ce que toutes les cartes possédées par chacun d'eux aient été jouées. La phase stratégique est alors terminée.
- Il peut arriver qu'un joueur ait employé toutes ses Cartes de Stratégie alors que son adversaire en possède encore. Dans ce cas, le joueur qui dispose encore de Cartes de Stratégie les joue, une à une, jusqu'à ce qu'il les ait toutes déposées.

8. Les Cartes de Stratégie

8.1 Description

Chaque Carte de Stratégie comporte deux éléments de base : un nombre de 1 à 3 situé dans le coin supérieur gauche (appelé le Nombre Opérationnel) et un événement. Le nombre opérationnel est utilisé pour activer des généraux ou pour placer des marqueurs CP. L'événement est seulement disponible si le nombre opérationnel n'est pas utilisé. Un

symbole de bateau dans le coin supérieur droit indique que la carte peut être utilisée pour un mouvement naval.



8.2 Opérations

Employer une Carte de Stratégie en tant que Carte d'Opérations permet d'effectuer l'une des actions suivantes :

- A. **DÉPLACER UN GÉNÉRAL** (accompagné ou non d'un nombre maximum de 10 UC) dont le talent de stratège est inférieur ou égal au nombre imprimé dans le coin supérieur gauche de la carte.

EXEMPLE : Un "1" ne permet de déplacer qu'un général disposant d'un talent de stratège de valeur 1. Un "2" permet de déplacer un général doté d'un talent de stratège de valeur 1 ou 2. Un "3" permet de déplacer tout général.

- B. **PLACER SUR LA CARTE UN NOMBRE DE MARQUEURS CP** égal au nombre opérationnel. Un marqueur CP peut être déposé dans n'importe quel espace ne contenant pas d'UC ennemi ou de marqueur CP ennemi.

EXEMPLE : Si le nombre opérationnel est un "3", vous pourrez placer trois marqueurs CP.

- C. **LEVER DES TROUPES :** Ceci n'est possible qu'avec les CO de type "3". Utilisée ainsi, une CO "3" permet au joueur de placer une UC avec n'importe quel général situé dans un espace sous contrôle ami d'une province sous contrôle ami. Il est impossible de lever des troupes dans une ville fortifiée assiégée (cf. 20).

8.3 Événements

- En employant une Carte de Stratégie en tant que CE, vous provoquez cet événement.
- Le nombre situé dans le coin supérieur gauche de chaque carte est imprimé sur un disque dont la couleur du fond permet de déterminer quel est le camp autorisé à employer la carte comme une Carte d'Événement. Les événements qui ne sont susceptibles d'être déclenchés que par les Romains apparaissent sur fond noir, tandis que ceux réservés aux Carthaginois ont un arrière-plan blanc. Les événements utilisables par l'un ou l'autre joueur disposent d'un fond bicolore (moitié blanc, moitié noir). Quelle que soit la couleur du fond, les deux camps peuvent utiliser cette carte comme une CO (cf. 8.2).

8.4 Contre-Événements

- Les événements imprimés en lettres blanches dans un ovale noir (ex : Cavalerie de Marharbal - CE n° 6) peuvent être joués pour intervenir, selon les cas, au cours des mouvements ou des combats.
- Le fait de jouer un contre-événement ne compte pas comme le jeu d'une Carte de Stratégie; lorsque viendra normalement son tour de jouer une Carte de Stratégie, le joueur qui a joué le contre-événement devra jouer normalement une Carte de Stratégie (s'il en dispose et s'il ne s'en défait pas). En pratique, le plus souvent, le fait de jouer une carte de contre-événement amène à jouer deux Cartes de Stratégie à la suite.
- Notez que les deux cartes Tribus Hostiles (CE n° 7 et n° 8) peuvent être utilisées comme un contre-événement ou jouées pendant votre tour normal de jeu si l'armée de votre adversaire est toujours en Liguria ou en Gallia Transalpinia.

8.5 Événement Unique

- Lorsqu'une CE portant la mention "ÉVÉNEMENT UNIQUE" (CE n° 25, Capua s'allie à Carthago et n° 26 Syracusae s'allie à Carthago) est jouée, elle n'est pas replacée dans le paquet de Cartes de Stratégie, car l'événement en question n'est susceptible de se produire qu'une seule fois au cours d'une partie.
- La CE Philippe de Macédoine (CE n° 9) ne peut être jouée que deux fois, la seconde fois ayant essentiellement pour effet d'annuler les conséquences liées à la première utilisation de cette carte.
- Une CE "ÉVÉNEMENT UNIQUE" n'est pas retirée du paquet de Cartes de Stratégie si elle a été utilisée en tant que Carte d'Opérations et non en tant que Carte d'Événement.

8.6 Défausse

- Un joueur peut choisir de se défausser d'une Carte de Stratégie plutôt que de la jouer. Dans ce cas, aucune action n'intervient et c'est alors au tour de son adversaire de jouer une Carte de Stratégie.
- Les cartes défaussées doivent être déposées face visible, afin que l'adversaire puisse en prendre connaissance.

8.7 Mélange

- S'il n'y a pas assez de Cartes de Stratégie dans la pioche des Cartes de Stratégie permettant de servir pleinement chacun des joueurs pour le tour à venir, la pioche et la défausse (à l'exclusion des cartes qui ont été de manière permanente enlevées du jeu) sont mélangées ensemble pour reformer une nouvelle pioche avant que toutes les cartes soient alors distribuées.
- Il convient également de mélanger ce paquet lorsque la carte *Trêve* est défaussée ou jouée (que ce soit en tant que CE ou que CO). Dans ce cas, le paquet de Cartes de Stratégie et celui des cartes défaussées sont réunis et mélangés pour constituer un nouveau paquet de Cartes de Stratégie à la fin du tour en cours.

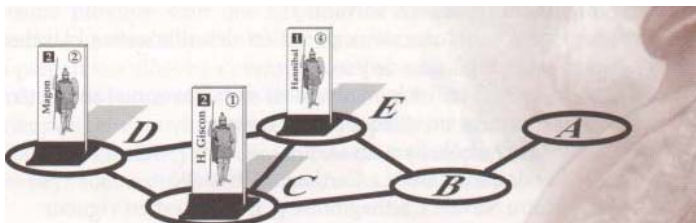
9. Empilement et Subordination

9.1 Empilement des UC

Il n'existe aucune limite au nombre d'UC susceptibles d'être empilées dans un même espace.

9.2 Empilement des Généraux

- Il peut y avoir plus d'un général dans un espace, mais seulement un seul peut être le général commandant en chef.
- Tous les autres généraux dans le même espace sont considérés comme des subordonnés.
- Conservez le commandant en chef sur la carte et placez le(s) subordonné(s) dans la case d'état-major du commandant en chef.
- Lorsqu'un général commandant en chef se déplace, les généraux qui lui sont subordonnés l'accompagnent librement.
- Un subordonné situé dans la case d'état-major d'un commandant en chef n'exerce aucune influence sur ce dernier, et les capacités particulières de ce subordonné ne peuvent être exploitées (cf. 24).



EXEMPLE : Hannibal, ayant H.Giscon et Magon pour subordonnés, débute son mouvement en A et traverse, dans l'ordre, B, C et D pour arriver en E. Le joueur carthaginois a déposé Giscon et Magon (avec des UC) respectivement en C et D.

9.3 Grade

Normalement, un joueur est libre de décider lequel de ses généraux sera le commandant en chef et lequel lui sera subordonné, et peut modifier ces liens de subordination à chaque fois qu'il active l'armée en question à l'aide d'une Carte de Stratégie. Cependant, si un général en "surpasse" un autre, il prend alors automatiquement la place de commandant en chef.

- Hannibal surpasse tous les autres généraux carthaginois.
- Les consuls surpassent les proconsuls.

10. Mouvement

10.1 Qui Peut se Déplacer

- Les généraux peuvent se déplacer avec ou sans UC.
- Les Unités de Combat ne peuvent être déplacées que si elles sont accompagnées par un général, et un général ne peut être déplacé que lorsqu'une Carte de Stratégie le lui permettant est utilisée.
- Un général peut être déplacé à chaque fois que le joueur qui le contrôle joue une Carte de Stratégie dont le nombre est supérieur ou égal au talent de stratégie de ce général.
- Un général et des UC empilés ensemble sont appelés une armée
- Seulement une armée peut être déplacée par carte de stratégie à moins qu'une carte campagne ait été jouée (cf. 10.11).
- La même armée peut être activée à chaque carte de stratégie jouée.

10.2 Procédure de Mouvement

- Un général peut parcourir jusqu'à quatre espaces (six espaces avec une Carte de Stratégie *Marche Forcée*).
- Il peut être accompagné d'Unités de Combat (10 au maximum).
- Le long de son parcours, un général peut "embarquer" ou déposer des UC, dès lors que le nombre d'UC qui l'accompagnent n'est à aucun moment supérieur à 10.
- Un général peut être déplacé vers tout espace adjacent (c'est-à-dire relié par une ligne) à celui qu'il occupe. Cependant, lorsqu'il entre dans un espace contenant une ou plusieurs UC adverses, il doit s'arrêter et une bataille est immédiatement résolue.
- La séquence ci-dessous doit être suivie quand une armée est déplacée :

1. Sélectionnez le général que vous souhaitez activer. S'il y a deux généraux ou plus avec une armée, vous pouvez désigner qui est le commandant en chef (en suivant les restrictions de 9.3). Ensuite, sélectionnez jusqu'à 10 UC et n'importe quel nombre de subordonnés qui accompagne le général commandant en chef.
2. Jouez une Carte de Stratégie qui peut activer le général commandant en chef (cf. 8.2)
3. Déplacez l'armée. A chaque fois que l'armée en question entre dans un espace, cela déclenche une Phase de Réaction pour le joueur non actif (cf. 10.3), phase qui est menée avant de passer à l'étape 4.
4. Si le joueur non actif a réussi une Interception, l'armée active a comme option de revenir en arrière d'un espace et de terminer sont mouvement (cf. 12.5)
5. S'il y a seulement une UC ennemie dans l'espace, l'armée active peut mener un Ecrasement à ce moment là.
6. Répéter les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que l'armée active ait terminée son déplacement.
7. L'armée peut mener maintenant une tentative de siège / soumission ou bien une bataille. Une armée ne peut jamais mener une bataille puis un siège ou une soumission avec une seule carte de stratégie.

10.3 Phase de Réaction

NOTE DU CONCEPTEUR : ce n'est pas une nouvelle règle, juste une méthode pour organiser les règles existantes.

Chaque espace pénétré par une armée peut déclencher une réaction possible de la part du joueur non actif.

C'est la Phase de Réaction qui suit cette séquence :

1. Si l'espace contient une Ville Fortifiée, le joueur non actif déclare ses UC comme étant à l'intérieur ou à l'extérieur de la ville et les déplace en dessous ou au dessus du marqueur de Ville Fortifiée en fonction de sa décision.
2. Le joueur non actif déclare toutes ses tentatives d'Interceptions et visant à Eviter le Combat. Toutes doivent être déclarées avant qu'elles ne soient effectuées et le joueur non actif doit toutes les effectuer.
3. Si une tentative visant à Eviter le Combat a été déclarée, le joueur non actif doit lancer le dé pour savoir si elle réussit, et si c'est le cas, déplacer l'armée depuis l'espace en question.
4. Si des Interceptions ont été déclarées, le joueur non actif doit les mener maintenant (dans l'ordre qu'il souhaite). Ceci termine la Phase de Réaction.

10.4 Les Espaces Occupés par l'Ennemi

- Quand une armée est déplacée dans un espace contenant une ou plusieurs UC ennemies, et que ces UC ennemies ne doivent pas ou ne peuvent pas effectuer, ou échoue dans leur tentative d'éviter le combat (cf. 13), votre armée doit stopper, terminer son mouvement et combattre la force ennemie (exception : cf. 10.5).
- Un général sans armée ne peut pénétrer dans un espace contenant une ou plusieurs UC ennemies ni s'arrêter dans un espace contenant un général ennemi.
- Cependant, un général sans armée peut traverser un espace contenant un général ennemi si cet espace n'abrite aucune UC ennemie.

10.5 Ecrasements

Si une armée compte au moins cinq UC et pénètre dans un espace contenant une seule UC ennemie dépourvue de général, cette dernière est automatiquement éliminée. Aucune carte de bataille ne doit être jouée. L'armée peut poursuivre ses mouvements sans que son élan n'en pâtisse. Il n'existe aucune limite au nombre d'Écrasements qu'une armée peut accomplir au cours d'un tour, en dehors de la limite pratique liée à la capacité de mouvement du général. Deux UC ne peuvent être écrasées par 10 UC.

10.6 Col et Détroits

Les mouvements empruntant un col de montagne (représenté par une ligne sinueuse entre deux espaces, comme dans les Alpes, par exemple) ou un détroit (représenté par une ligne en pointillés entre deux espaces, comme entre l'Italie et la Sicile, par exemple) prélèvent deux points, au lieu d'un, à la capacité de mouvement d'un général. C'est-à-dire que pour entrer dans l'espace que lui permet d'atteindre le col de montagne ou le détroit, on considère que le général doit pouvoir se déplacer de deux espaces à la fois.

COLS ET ATTRITION :

- Chaque fois qu'une armée franchit un col (c'est-à-dire passe par une ligne sinueuse entre deux espaces), elle doit effectuer un jet d'attrition (cf. 21.1) immédiatement après l'avoir emprunté. Si ce n'est pas un col Alpin, modifiez le résultat de votre jet de dé en appliquant un modificateur de -2. Il n'y a pas de modificateur pour un Col Alpin.

DETROITS :

- Une armée d'un joueur ne peut traverser le détroit de Messine que s'il contrôle à *la fois* Rhegium et Messana.
- Le franchissement du détroit de Sardaigne n'est soumis à aucune restriction relative au contrôle.

AUTRES EFFETS :

- Il est impossible d'effectuer une interception (cf. 12), d'éviter le combat (cf. 13), de se livrer à un repli (cf. 16) ou à une retraite (cf. 15) à travers un col (des Alpes ou d'ailleurs) ou un détroit.

10.7 Villes Fortifiées et Déplacement

- Les UC situées dans un espace contenant une ville fortifiée peuvent se trouver à l'abri des remparts ou hors de la cité.
- Une ville fortifiée ne peut contenir que deux UC. **Exception :** **Roma et Carthago peuvent abriter cinq UC.**
- Pour indiquer que des UC se trouvent à l'intérieur d'une ville fortifiée, elles doivent être placées en dessous du marqueur de ville fortifiée.
- Les UC se trouvant au-dessus du marqueur de ville fortifiée seront considérées comme situées en dehors de la ville.
- Les UC demeurant hors de la ville arrêtent les mouvements de l'ennemi, alors que celles qui sont dans la ville n'ont aucun effet sur les déplacements de l'adversaire. Il est possible de déplacer des UC de l'intérieur de la ville fortifiée vers l'extérieur (et vice versa) dans les cas suivants :
 - Par un mouvement classique (en jouant une Carte de Stratégie) durant le tour de jeu du joueur actif. Le déplacement dans une ville est généralement la dernière action d'une armée en déplacement (cf. 10.2)
 - Si une armée ennemie pénètre dans l'espace d'une ville fortifiée abritant des UC alors que cette cité n'est pas assiégée, le défenseur (le joueur non actif) peut déclarer que ses UC se trouvent à l'intérieur ou à l'extérieur de la ville. Il peut modifier cette déclaration à chaque fois qu'une force ennemie pénètre dans l'espace en question.

10.8 Combinaison des Armées

- Un général A peut traverser un espace où se trouve un autre général B (avec ou sans UC) puis continuer à se déplacer. Le général B devient alors son subordonné. Mais dans le cas où le général B surpasse en grade le général A, il ne peut alors devenir subordonné de ce dernier.
- Si le général A finit son mouvement dans un espace contenant un autre général B et que ce dernier surpasse en grade le général A, alors le général A devient son subordonné.
- Si le général A finit son mouvement dans un espace contenant un autre général de grade égal, alors le général A devient le général commandant en chef et l'autre général devient son subordonné.

10.9 Division des Armées

- Le joueur qui les contrôle peut déposer un ou plusieurs généraux subordonnés (avec ou sans UC) à tout moment.
- Un subordonné situé dans la case d'état-major d'un commandant en chef peut être activé et déplacé avec autant d'UC provenant du général commandant en chef que le souhaite le joueur (exception : cf. 18.1).
- Un subordonné peut quitter la case d'état-major du général commandant en chef à tout moment : il suffit de ramener ce subordonné sur la carte dans l'espace occupé par le commandant en chef. Il doit alors se déplacer immédiatement à partir de cet espace en utilisant une Carte de Stratégie en CO. Un subordonné quittant une formation et entamant des mouvements propres compte donc comme un déplacement de général (en d'autres termes, le fait d'activer un subordonné ôte au général commandant en chef la possibilité de se déplacer).

10.10 Généraux Neutralisés

- Un général est considéré comme neutralisé si une armée ennemie pénètre dans l'espace où il se trouve alors qu'il n'est accompagné d'aucune UC amie, ou que toutes les unités amies qui l'accompagnent sont éliminées lors d'une Retraite, ou suite à l'application d'un résultat obtenu sur la Table de Retraite ou sur la Table de Combat Naval.
- Un général n'est pas neutralisé si toutes les UC placées sous ses ordres ont été retirées par application d'un résultat obtenu sur la Table d'Attrition, de l'événement Tempête en Mer (CE n°60) ou bien d'un jet de dé lors d'une Bataille.
- Si Scipion l'Africain est neutralisé, il est éliminé du jeu.
- Si Hannibal est neutralisé, il est éliminé du jeu et le joueur Carthaginois doit retirer 5 marqueurs CP de n'importe quel espace de la carte. Ceux-ci s'ajoutent aux pertes de CP résultantes de la bataille qui a mené à la mort d'Hannibal.
- Un général neutralisé (à l'exception d'Hannibal et de Scipion l'Africain) est retiré de la carte et demeure hors jeu jusqu'à la prochaine phase de renforts (cf. 5).

10.11 Limitations d'une Carte de Campagne

- Quand une carte de campagne est jouée, chaque général commandant en chef doit terminer tous ses mouvements et batailles avant qu'un autre général ne puisse être activé. Une UC ou un subordonné déplacé par un général pendant une campagne peut être déplacé par un autre général durant la même campagne tant que cette UC ou ce général ne se déplace pas de plus de quatre espaces (exception : Néron).
- Une fois qu'une armée a participé à une bataille, à un siège, à une soumission ou a reculé d'un espace pour éviter d'être interceptée (cf. 12), ou a manqué son jet de dé de poursuite (cf. 13.4), toutes les UC et tous les généraux appartenant à cette armée sont considérés comme avoir dépensé toute leurs possibilités de déplacement et ne pourront plus être déplacés par un autre général durant cette campagne.

SIEGES ET SOUMISSION : Une carte de campagne ne peut être utilisée pour mener plus d'un siège ou d'une soumission contre la même ville fortifiée ou tribu, mais elle pourrait être utilisée pour combattre les défenseurs depuis l'espace en question puis utilisée à nouveau pour mener un siège ou une soumission contre l'emplacement en question, aussi longtemps qu'un général différent effectuera chaque action.

10.12 Néron

Néron a la capacité particulière de se déplacer de 6 espaces durant les campagnes. Les UC et les subordonnés qui accompagnent Néron peuvent se déplacer de 6 espaces tant que leur déplacement complet est effectué avec lui (c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas être déplacés de quatre espaces par un général puis deux de plus avec Néron).

11. Mouvement Naval

11.1 Procédure

- Un général (accompagné ou non d'UC) peut se déplacer d'un espace portuaire vers un autre en utilisant le mouvement naval.
- Il est possible de recourir au mouvement naval lors de l'utilisation d'une Carte de Stratégie : une CO de type 3 ou une CE de Campagne (pour aider à les reconnaître, ces cartes présentent une icône de navire dans le coin supérieur droit). Le coût du mouvement naval correspond à un déplacement de trois espaces.

EXEMPLE : Un général (avec ou sans armée), disposant d'une capacité de déplacement de quatre espaces, peut se déplacer d'un espace pour rejoindre un port et utiliser le mouvement naval ; il peut également recourir directement au mouvement naval s'il se trouve dans un port, débarquer dans un autre espace portuaire puis franchir un espace sur la terre ferme.

11.2 Ports Occupés par l'Ennemi

Il est possible de recourir au mouvement naval à partir de, et à destination de, tout espace portuaire, y compris les ports contenant des marqueurs CP ennemis (même s'il s'agit d'une ville fortifiée).

11.3 Mouvement Naval et Ville Fortifiée

En revanche, il n'est pas possible d'employer le mouvement naval pour extraire une unité d'une ville fortifiée assiégée (cf. 20.4 pour la définition d'Assiégée) ou pour amener des renforts dans une ville fortifiée assiégée (mais ces renforts peuvent débarquer dans l'espace et entamer le combat contre les assiégeants).

11.4 Limite du Mouvement Naval

- Une CO de Campagne (Majeure comme Mineure) permet à une armée d'au maximum 10 UC d'employer le mouvement naval (seule une des deux ou trois armées susceptibles de se déplacer au cours d'une campagne peut recourir au mouvement naval).
- Une CO de 3 permet à une armée d'au maximum 5 UC d'employer le mouvement naval.

11.5 Suprématie Navale Romaine

Le joueur romain dispose de la suprématie navale, ce qui fait courir à chaque mouvement naval carthaginois le risque d'être coulé. Chaque fois que les Carthaginois utilisent le mouvement par voie de mer, le joueur romain effectue un jet sur la Table de Combat Naval (présente sur le plateau de jeu).

- Si, après que les modificateurs appropriés ont été appliqués, la force carthaginoise est "coulée", les UC transportées sont éliminées et le général est neutralisé (cf. 10.10).
- Si la force doit "rebrousser chemin", elle regagne le port d'embarquement et le reste de son potentiel de mouvement est perdu. Les UC perdues en mer ne rentrent pas dans le décompte effectué dans le cadre des Conséquences Politiques (cf. 15.5).

11.6 Modificateurs de la Table de Combat Naval

Le joueur romain applique à son jet de dé sur la Table de Combat Naval les modificateurs appropriés suivants :

- + / - : les modificateurs des deux ports* (cf. les silhouettes blanches de bateaux sur le plateau de jeu).
- 1 : si une seule UC utilise le mouvement naval (avec ou sans général).
- + 1 : si le port contient un marqueur CP* romain.
- 1 : si Carthage contrôle Syracusae.
- 1 : si la Macédoine est alliée à Carthago (CE n° 9).
- 1 : si la Victoire Navale Carthaginoise (CE n° 29) est en vigueur.

* Ces modificateurs s'appliquent à la fois au port d'embarquement et au port de débarquement, et sont cumulatifs.

EXEMPLE : Le joueur Carthaginois expédie une armée de Carthago (modificateur portuaire -2) vers Carthago Nova (Carthagène) (modificateur portuaire -2) ; le modificateur final est égal à - 4.

EXEMPLE : Le joueur Carthaginois envoie une armée composée d'une seule UC (-1) de Carthago Nova (Carthagène) (-2) à Rhegium (+1). Rhegium contient un marqueur CP romain, ce qui lui octroie un autre modificateur de +1. Le modificateur final est égal à (-1) + (-2) + (+1) + (+1) = -1.

12. Interception

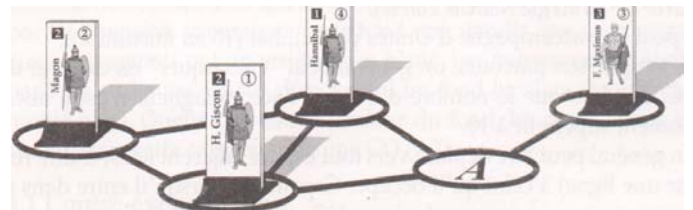
12.1 En Général

L'interception est un mode particulier de mouvement permettant à une armée de franchir un espace durant les mouvements d'un général ennemi, pour interrompre le déplacement d'une armée adverse. Une interception contraint l'armée en mouvement à combattre (cf. 14) ou à reculer d'un espace (cf. 12.5).

12.2 Quand une Interception Peut-Elle

Survenir ?

- Une armée contrôlée par le joueur non actif peut tenter une interception.
- L'interception d'une armée ennemie peut être tentée contre toute armée qui avance (ou débarque) dans un espace adjacent à celui d'une des armées amies.
- Une armée peut tenter une interception à chaque fois que l'adversaire pénètre dans un espace adjacent. Peu importe ce que contient l'espace d'interception : il peut s'agir d'une autre armée amie (auquel cas l'armée d'interception vient à son renfort) ou d'une autre armée ennemie.
- Si une armée ennemie est déjà adjacente à une armée amie et pénètre directement dans l'espace occupé par cette armée, celle-ci ne peut tenter de l'intercepter avant qu'elle entre dans son espace.



EXEMPLE : Fabius Maximus se déplace pour attaquer H. Giscon. Lorsque Fabius pénètre dans l'espace A, Hannibal comme Giscon peuvent tenter de l'intercepter. Lorsque Fabius entre dans l'espace occupé par Giscon, ce dernier ne peut l'intercepter, mais Hannibal et Magon en ont la possibilité.

12.3 Restrictions Relatives à l'Interception

- Seules des armées peuvent mener une interception.
- Une interception ne peut être menée dans un espace ou une ou plusieurs UC ennemies sont déjà stationnées.
- Une interception est impossible à travers un col ou un détroit.
- Les interceptions ne peuvent être menées que lors d'un mouvement de l'ennemi. Il est impossible d'intercepter une tentative d'éviter le combat (cf. 13.1), un repli (cf. 14.12) ou une retraite (cf. 13) ; il n'est pas possible, non plus, d'intercepter une interception.

12.4 Résolution d'une Tentative d'Interception

- Pour mener une interception, il faut lancer le dé et appliquer un modificateur de +1 au résultat si l'espace dans lequel l'armée intercepte contient un marqueur CP ennemi et aucune UC amie. Si le résultat modifié du jet de dé est inférieur ou égal au talent de tacticien du général commandant en chef menant l'interception, celle-ci a réussi.
- Si la tentative d'interception réussit, le général intercepteur et son armée (10 UC maximum) sont placés dans l'espace considéré. En pénétrant dans cet espace, il contraint son adversaire à combattre ou à ramener son armée dans l'espace qu'elle occupait immédiatement avant l'interception et où elle terminera ses mouvements.
- Si l'adversaire accepte le combat, on considère que les mouvements de son armée sont terminés, et la bataille est immédiatement résolue. Avant une bataille ayant pour cause une interception réussie, le joueur ayant mené l'interception reçoit une CB supplémentaire pour simuler l'effet de surprise. Une CB est le bénéfice maximum qu'il peut en tirer, même si deux armées ou plus ont été interceptées.

12.5 Recul d'un Espace

- Une armée interceptée n'est jamais obligé de mener le combat ; elle peut à la place reculer sur le dernier espace qu'elle a occupé et terminé ainsi son mouvement.
- Si une armée doit reculer à travers un col, un jet de dé pour l'Attrition doit être effectué.
- Si une armée doit reculer depuis un mouvement naval, alors elle retourne à son port d'embarcation. Si c'était un mouvement naval Carthaginois, le joueur Carthaginois doit effectuer à nouveau un jet de dé sur la Table de Combat naval. Si le résultat est « Retour au Port » alors le joueur Carthaginois ne peut pas reculer et doit rester dans l'espace du port qu'il avait pénétré.
- Si une armée recule sur un espace de Ville Fortifiée ennemi ou de Tribu, elle peut toujours mener un siège ou une soumission sur cet emplacement.

12.6 Interceptions Multiples

- Il est possible de conduire plus d'une tentative d'interception si l'on possède plusieurs armées adjacentes à l'espace dans lequel l'adversaire est sur le point de pénétrer. Dans ce cas, il faut indiquer à l'avance toutes les tentatives d'interception prévues avant de résoudre la première d'entre elles, et l'adversaire peut choisir d'attendre qu'elles aient toutes été résolues avant de se décider à livrer bataille ou à reculer.
- Pour les interceptions qui réussissent, les armées ayant intercepté sont combinées dans l'espace en question sous le commandement d'un général en chef puis l'armée ainsi combinée fera face à l'armée ennemie.

12.7 Subordonnés et Interceptions

- Il est possible de dépêcher une partie d'une armée (sous les ordres d'un subordonné ou du commandant en chef) pour effectuer une interception. Il faut désigner à l'avance le général et le nombre d'UC qui mèneront la tentative d'interception.
- Quel que soit le nombre de subordonnés dont elle dispose, une armée ne peut effectuer qu'une seule tentative d'interception pour chaque espace dans lequel pénètre une armée ennemie (en d'autres termes, il n'est pas permis d'effectuer plusieurs tentatives d'interception à partir d'un même espace dans l'espoir qu'au moins l'une d'elles aboutira).
- Dans le cas où l'interception est menée par un subordonné, le général commandant en chef doit être laissé en arrière avec au moins une UC (remarque que les consuls ne peuvent pas être volontairement laissés avec moins de 5 UC (cf. 18.1)).

12.8 Interceptions et Villes Fortifiées

- Les armées situées dans une Ville Fortifiée alors que des UC ennemies se trouvent dans le même espace ne peuvent pratiquer une interception.
- L'interception d'une armée pénétrant dans l'espace d'une Ville Fortifiée du même camp a lieu hors de la cité. L'armée en mouvement ne peut invoquer la protection conférée par les remparts de la cité amie qu'une fois le combat résolu.
- Si l'armée interceptée entre dans l'espace de la Ville Fortifiée via un mouvement naval, elle dispose de quatre options :
 - accepter la bataille,
 - aller dans la ville fortifiée (si cette dernière peut l'accueillir),
 - retourner au port d'embarcation,
 - ou bien, séparer l'armée entre les 2 dernières options.Dans le cas des 3 dernières options, une armée ne peut jamais laisser derrière elle d'UC à l'extérieur de la Ville Fortifiée.

12.9 Interceptions et Ecrasements

Les écrasements arrivent après des interceptions, donc une armée en interception peut empêcher un écrasement.

12.10 Interceptions Echouées et Tentatives Visant à Eviter le Combat

Si une armée échoue dans une tentative d'interception d'une armée ennemie, il ne lui sera pas permis de faire une tentative pour éviter le combat contre cette même armée ennemie pour la carte de stratégie en cours. L'armée qui a raté cette interception peut toujours tenter d'autres interceptions sans restrictions, et peut même tenter d'éviter le combat contre d'autres armées si la carte de stratégie courante est une carte de campagne.

13. Tentatives Visant à Eviter le Combat et les Poursuites

Si une armée pénètre dans un espace contenant une armée ennemie, celle-ci peut tenter de se déplacer en vue d'éviter le combat. Si elle parvient à s'éloigner, l'armée adverse peut alors tenter de continuer ses mouvements.

13.1 Éviter le Combat (la Bataille)

Cette option est seulement disponible pour le joueur non actif. Si une armée pénètre dans un espace contenant une armée ennemie, le joueur de celle-ci peut tenter d'éviter le combat. Pour déterminer s'il y parvient, il lance le dé :

- Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal au talent de tacticien de son général, il réussit à éviter le combat. Dans ce cas, il peut faire quitter l'espace de la bataille à son général, éventuellement accompagné d'un maximum de 10 UC, et les amener dans un espace adjacent quelconque (sous réserve des restrictions indiquées ci-dessous).
- Si le résultat du jet de dé est supérieur au talent de tacticien de son général, l'armée demeure dans l'espace qu'elle occupe et une bataille doit être résolue. En outre, le joueur qui la contrôle reçoit une CB en moins pour simuler le manque de préparation de son armée à l'affrontement.

13.2 Restrictions Relatives aux Armées Evitant le Combat

- Pas plus de 10 UC peuvent éviter le combat. Une armée qui contient plus de 10 UC doit laisser derrière elle toutes les UC en excès.
- Les UC et généraux qui ont échoué dans une tentative d'interception ne peuvent pas tenter d'éviter le combat contre la même armée ennemie dans le tour courant (cf. 12.10).
- Une armée ou un général évitant le combat peut laisser des UC et/ou généraux derrière elle (tant que la règle 18.1 n'est pas violée).
- Interdiction de traverser un col ou un détroit.
- Interdiction d'entrer dans un espace contenant une UC ou un marqueur CP ennemi.
- Interdiction de pénétrer dans l'espace d'où provient l'armée ennemie.
- Interdiction d'entrer dans l'espace d'une tribu non amie.

13.3 Subordonnés et Tentatives Visant à Eviter le Combat

Un combat peut être évité avec un subordonné. Dans ce cas-ci, le général commandant en chef doit être laissé derrière avec au moins une UC (ou 5 UC si c'est un consul qui reste (cf. 18.1)). Seulement une tentative pour éviter un combat est permise par Phase de Réaction, ainsi les généraux ne peuvent pas être séparés et éviter des combats dans différents espaces, et il n'est pas possible d'éviter un combat avec un général après avoir échoué avec un autre.

EXEMPLE : À la suite de l'exemple 12.2, Fabius Maximus pénètre dans l'espace occupé par Giscon. Le joueur carthaginois dispose de plusieurs options : il peut tenter une interception par Magon et Hannibal, qui viennent alors renforcer l'espace où a lieu la bataille, ou tenter, avec Giscon, d'éviter le combat. Comme toutes les interceptions et tentatives d'éviter le combat doivent être annoncées avant d'être résolues, le joueur carthaginois ne peut attendre de connaître si les interceptions de Magon et d'Hannibal portent leurs fruits avant de tenter d'éviter le combat avec Giscon.

13.4 Poursuite

Si l'adversaire parvient à éviter le combat, il est possible de tenter de le poursuivre avec la même armée ou de la déplacer dans une autre direction. Pour déterminer si une telle action est possible, il faut lancer le dé :

- Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal au talent de tacticien du général, l'armée peut continuer à se déplacer.
- Si le général a déjà parcouru la valeur limite de quatre espaces (ou six espaces s'il utilise une carte de Marche Forcée), ou si le résultat

du jet de dé est supérieur à son talent de tacticien, l'armée doit s'arrêter dans l'espace qu'elle occupe.

- Si l'armée effectue une poursuite dans l'espace où s'est réfugié l'adversaire afin d'éviter le combat, ce dernier peut de nouveau tenter d'éviter le combat, et il est également possible de renouveler la tentative de poursuite. Ce processus peut continuer jusqu'à ce que l'adversaire rate son jet de dé visant à éviter le combat, ou jusqu'à ce que le général de l'armée poursuivante ait épuisé son potentiel de mouvement.

EXEMPLE : Supposons que Giscon soit parvenu à éviter le combat dans l'exemple précédent (ce qui exigeait un jet de dé égal à 1) et soit entré dans l'espace occupé par Hannibal. Il devient dès lors un subordonné, quitte la carte pour rejoindre la case d'état-major d'Hannibal, et Hannibal prend le commandement de ses UC. Si le joueur romain souhaite continuer à déplacer Fabius Maximus, il doit obtenir un résultat au dé compris entre 1 et 3 (inférieur ou égal à son talent de tacticien). Si le jet de dé est réussi, Fabius Maximus peut continuer à se déplacer dans une direction quelconque ; dans le cas contraire, il doit cesser ses mouvements.

13.5 Villes Fortifiées et Tentatives Visant à Eviter le Combat

Une armée située dans un espace de ville fortifiée mais actuellement en dehors de la ville a deux options. Le joueur qui la contrôle peut déclarer l'armée à l'intérieur de la ville quand l'armée ennemie apparaît ou il peut déclarer l'armée en dehors de la ville et tenter d'éviter le combat. Le premier cas ne ralentirait pas le mouvement de l'armée ennemie, mais le second cas pourrait (si la tentative d'éviter le combat réussit et la poursuite non).

13.6 Sièges / Soumission et Poursuite

Une armée qui échoue dans son jet de dé de poursuite mais termine son mouvement dans l'espace d'une ville fortifiée ou d'une tribu peut mener un siège ou une soumission contre l'emplacement en question.

14. Batailles

Une bataille a lieu lorsque le joueur en phase de mouvement déplace une armée dans un espace contenant une ou plusieurs UC ennemies, et que cette ou ces UC ne souhaitent, ne peuvent ou ne parviennent pas à éviter le combat. Une bataille contraint l'armée en mouvement à terminer ses déplacements. Les batailles sont résolues à l'aide des Cartes de Bataille (CB). Une fois la bataille terminée, les CB utilisées sont retournées au paquet d'où elles ont été extraites, et ce dernier est mélangé.

14.1 Cartes de Bataille (CB)

Chaque joueur reçoit le nombre de CB indiqué ci-après :

- Un nombre de CB égal au talent de tacticien du général commandant en chef (si un général est présent).
- Une CB pour chaque UC participant à la bataille.
- Une CB en cas d'interception réussie (cf. 12.4).
- Une CB de moins pour l'armée en situation défensive si elle a tenté d'éviter le combat sans y parvenir (cf. 13.1).
- Un nombre variable de CB pour les Alliés (cf. 14.2) et la Milice (cf. 14.4).
- Une CB si l'espace de la bataille contient une tribu amie (cf. 14.4 et 20.9).

- **LIMITE DE 20 CARTES :** Quelle que soit la situation, un joueur ne peut recevoir plus de 20 CB (avant de tenir compte de toute réduction éventuellement liée à une charge d'éléphants). Tout droit d'attribution de carte au-delà de cette limite de 20 est perdu.

14.2 Alliés

- Les joueurs disposant d'alliés reçoivent des CB supplémentaires.
- Un joueur se gagne des alliés en ayant le Contrôle Politique de provinces (déterminé au moment de la bataille).
- Chaque province vaut une CB, sauf la Numidia Occidentales et la Numidia Orientalis, qui en valent deux chacune.
- La plupart des alliés ne s'aventureront pas en dehors de leur province ; de ce fait, le bonus en CB qu'ils représentent n'est disponible qu'à l'intérieur de cette province. Cependant, les alliés d'Afrique, d'Espagne et d'Italie (cf. glossaire) sont disponibles dans toute province de leur pays (ces pays sont représentés par une couleur sur la carte).

ILES PROVINCES : les alliés sur des îles (Balears, Sicilia, Syracuse, Sardinia/Corsica) sont seulement disponibles pour les batailles sur ces îles. Il faut noter que Sardinia et Corsica forment une seule province.

EXEMPLE 1 : Carthage contrôle trois provinces en Espagne, tandis que Rome en contrôle une. Si la bataille a lieu en Espagne, le joueur carthaginois recevra trois CB tandis que le joueur romain n'en recevra qu'une.

EXEMPLE 2 : La bataille a lieu en Afrique. Carthage contrôle Carthago et le Carthagina, tandis que Rome contrôle la Numidia Occidentalis. Dans ce cas, les deux joueurs reçoivent deux CB au titre de leurs alliés.

EXEMPLE 3 : La bataille a lieu en Sicilia, qui ne fait pas partie de l'Italie. Celui qui contrôle la Sicilia recevra une CB pour des alliés, et celui qui contrôle Syracuse recevra aussi une CB. Aucun autre allié n'est recevable.

14.3 Restrictions sur les Alliés

- **GÉNÉRAUX :** Un joueur ne peut recevoir des cartes supplémentaires pour alliance que si l'un de ses généraux prend part à la bataille. Si plusieurs batailles ont lieu dans la même province ou le même pays au cours de la période où est en vigueur une Carte de Campagne, des CB supplémentaires pour alliance sont attribuées lors de chaque bataille, dès lors que des généraux y prennent part.
- **ALLIÉS ITALIENS :** La province du Latium n'entre pas en ligne de compte lors de la détermination des alliés italiens. Ces six alliés (Cainpania (Campanie), Lucania (Lucanie), Apulia (Apulie), Samnium, Etruria (Étrurie) et Gallia Cisalpina (Gaule Cisalpine)) viennent soutenir le camp qui les contrôle lors de toute bataille ayant lieu en Italie. Le joueur romain est cependant limité à deux CB supplémentaires au titre des alliés italiens. Ceci reflète le fait que, contrairement aux alliés semi-indépendants que les Romains sont susceptibles de s'attacher en Espagne et en Afrique, les alliés italiens étaient sous emprise romaine ; leur soutien s'exprime donc déjà largement sous la forme des renforts romains et des Cartes de Stratégie. Cette limite n'affecte en rien la règle relative à la milice mentionnée plus loin. Le joueur carthaginois peut, de son côté, se voir attribuer jusqu'à six CB au titre de ses alliés italiens.

EXEMPLE : La bataille a lieu à Cannae, en Italie. Le joueur carthaginois contrôle la Gallia Cisalpina (Gaule Cisalpine) et la Lucania (Lucanie). Le joueur romain contrôle la Campania (Campanie), le Samnium et l'Etruria (Étrurie). Aucun camp ne contrôle l'Apulia (Apulie). Le joueur carthaginois reçoit deux CB supplémentaires pour alliance, de même que le joueur romain.

14.4 Milice et Tribus Pro-Carthaginoises

- **Milice :** Rome reçoit deux CB supplémentaires pour toute bataille ayant lieu dans le Latium (en plus des 2 éventuelles CB attribuées au titre des alliés italiens). Cette milice est disponible même s'il n'y a aucun général présent à Rome.
- **Tribus Pro-Carthaginoises :** Carthage reçoit une CB supplémentaire si l'espace où a lieu la bataille contient une tribu pro-carthaginoise.

14.5 Séquence de la Résolution d'une Bataille

- Le joueur dont l'armée en mouvement entame le combat est considéré comme l'attaquant, l'autre joueur étant le défenseur.
- Chaque bataille est menée séparément ; de ce fait, l'identité de l'attaquant et du défenseur peut varier d'une bataille à l'autre (voire de round en round au sein d'une même bataille).
- Préparez-vous pour la bataille en utilisant cette séquence :
 1. Jet de dé de passation de commandement (cf. 18.2)
 2. L'attaquant déclare les Cartes de Stratégie
 3. Le défenseur déclare les Carte de Stratégie
 4. Déclaration de la charge d'éléphant (cf. 17) et jet de dé de charge, à moins que la carte « Panique parmi les éléphants » (CE n°42) ne soit immédiatement jouée avant le jet de dé
 - 5. Distribution des CB, affichage des cartes révélées par l'espion et commencement de la bataille

14.6 Round de Bataille

Une bataille se décompose en rounds.

- Au cours de chaque round, l'attaquant commence par déposer une CB, puis le défenseur doit jouer une CB qui "contre" (cf. 14.7) celle de l'attaquant.
- Si le défenseur ne peut ou ne souhaite contrer l'attaquant, il perd la bataille.
- Si la CB jouée par le défenseur contre celle de l'attaquant, il faut jouer un nouveau round. Les rounds se succèdent alors jusqu'à ce que l'un des camps l'emporte.

14.7 Contrer la Carte de Bataille de l'Attaquant

Le défenseur contre la CB de l'attaquant en jouant une carte du même type. Ainsi, une carte "Attaque Frontale" est contrée par une autre carte "Attaque Frontale", une carte "Éprouver l'Adversaire" est contrée par une carte "Éprouver l'Adversaire", etc.

CONSEIL : Si vous êtes l'attaquant, la meilleure carte est généralement celle que vous possédez en plus grand nombre. Dans la mesure où le paquet de Cartes de Bataille ne comprend que 48 cartes, si vous disposez d'un grand nombre de cartes du même type, il est probable que votre adversaire en aura peu. Étudiez le tableau figurant à la fin du livret de règles pour connaître le type de cartes composant le paquet de Cartes de Bataille et leur nombre.

14.8 Contre-Attaques

- Après chaque round, le défenseur peut tenter de contre-attaquer. S'il y parvient, il devient l'attaquant au cours du round suivant, l'attaquant devenant lui-même défenseur.
- Pour tenter de contre-attaquer, le défenseur lance le dé.
- Si le résultat est inférieur ou égal au talent de tacticien de son général, il prend l'initiative et devient l'attaquant.
- Si le résultat est supérieur au talent de tacticien de son général, il échoue et demeure défenseur au cours du round suivant.

EXCEPTION EN CAS DE DOUBLE ENVELOPPEMENT : Si l'attaquant joue une CB de Double Enveloppement que le défenseur parvient à contrer, alors ce dernier prend automatiquement l'initiative et devient l'attaquant pour le round suivant (le Double Enveloppement était une tactique dangereuse et difficile à mettre en oeuvre).

14.9 Cartes "Réserves"

- Le paquet de Cartes de Bataille comprend quatre cartes "Réserves".
- Ces cartes sont des "jokers" qui peuvent être employés pour remplacer n'importe lequel des cinq autres types de cartes (Attaque Frontale, Flanc Gauche, Flanc Droit, Éprouver l'Adversaire ou Double Enveloppement).
- Les cartes Réserves peuvent être utilisées par l'attaquant ou le Défenseur (pour contrer une carte). Lorsque l'attaquant joue une carte Réserves, il doit indiquer quel type de carte elle représente ; elle adopte alors toutes les caractéristiques de la carte qu'elle remplace (ainsi, une carte Réserves utilisée comme une carte de Double Enveloppement entraînera une perte automatique d'initiative si elle est contrée).

14.10 Comment Gagner une Bataille

- L'attaquant gagne si le défenseur ne peut ou ne souhaite contrer sa CB.
- Le défenseur l'emporte si l'attaquant ne possède plus de CB au début d'un nouveau round (même si le défenseur ne possède, lui-même, plus de CB).

14.11 Pertes au Combat

Une fois déterminé le vainqueur de la bataille, les joueurs effectuent un jet d'attrition afin de connaître le nombre d'UC qui doit être enlevé par les deux camps au titre des pertes.

- Le nombre de rounds qu'a compté la bataille indique la colonne de référence de la table. Le dernier round de la bataille (celui au cours duquel le défenseur n'a pu contrer l'attaquant) compte pour un round complet.
- Les joueurs font correspondre, sur la Table d'Attrition (présente sur le plateau de jeu), la colonne du nombre de rounds avec le résultat du jet de dé pour connaître le nombre d'UC éliminées.

EXEMPLE : La bataille a duré quatre rounds et le résultat du jet de dé de

perdes est 5. En conséquence, les deux joueurs perdent, chacun, une UC.

CALCUL DU NOMBRE DE ROUNDS : les tentatives de repli échouées ne compte pas comme un round. Il est recommandé que les joueurs gardent les CB qu'ils jouent dans des piles séparées ainsi le nombre de rounds peut être facilement déterminé.

14.12 Table de Retraite

- Outre ses pertes au combat, le vaincu perdra un certain nombre d'UC déterminé par la Table de Retraite (présente sur le plateau de jeu).
- A l'issue de chaque bataille, le perdant doit lancer le dé et consulter cette table.
- La colonne de gauche doit être utilisée si l'armée du vaincu comptait quatre UC ou moins au début de la bataille ;
- La colonne de droite correspond au cas où l'armée du perdant a commencé la bataille avec plus de quatre UC.
- Le résultat du jet de dé reçoit un modificateur de +2 si la bataille a été remportée par un Double Enveloppement, ou de -2 si c'est une carte Éprouver l'Adversaire qui a assuré la victoire.
- Les pertes sont subies par les UC ; elles ne peuvent être absorbées par les alliés ou la milice.

ELEPHANTS : S'il y a des UC éléphant dans l'armée vaincue, la première UC à retirer doit être une UC éléphant. Toutes les autres pertes peuvent être des UC non éléphant. Notez qu'un joueur pourrait perdre deux UC éléphant dans une bataille s'il perdait la première avec un jet de 6 durant l'attrition et puis perdait la seconde sur la table de retraite.

PLUS DE CARTES : Il n'y a pas de modificateur de jet sur la table de retraite quand l'attaquant perd par manque de cartes. Employez simplement la valeur nominale du jet de dé sur la table de retraite.

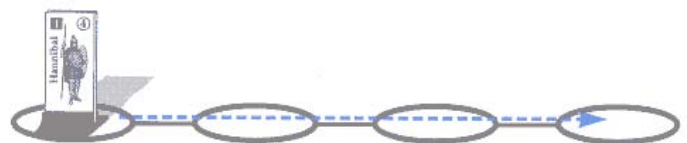
15. Retraites

Le perdant d'une bataille doit faire battre son armée en retraite et subir les conséquences politiques liées à la défaite.

15.1 Procédure de Retraite

- Le joueur qui a perdu une bataille doit faire battre en retraite son armée dans un espace contenant un marqueur CP de son camp, ou un espace contenant un nombre d'UC amies supérieur à celui de l'armée en déroute.
- Si plusieurs espaces répondent à l'une de ces conditions, il faut effectuer la retraite vers l'espace le plus proche (lorsque deux de ces espaces sont équidistants, le joueur contrôlant l'armée en déroute est libre de choisir).
- Lors d'une retraite, on ne peut laisser ni UC ni généraux derrière soi, et les UC amies éventuellement rencontrées en traversant des espaces situés le long de la voie de retraite (si elles ne sont, dans aucun espace, supérieures en nombre aux UC qui font retraite) sont elles-mêmes mises en déroute et doivent se joindre à la force qui bat en retraite.
- Une armée bat en retraite sur une distance pouvant atteindre quatre espaces.
- La limite de mouvement de 10 UC ne s'applique pas pendant les retraites ; toute armée de n'importe qu'elle taille (commandée par un général ou non) vaincue dans la bataille doit battre en retraite.

CHEMINS DE RETRAITE CAUSANT DES PERTES D'UC : Un joueur peut choisir un chemin ou une destination de retraite qui n'est pas la plus proche si elle cause moins de pertes d'UC (cf. 15.3) que le chemin le plus court et ne viole pas la règle 15.2.



15.2 Restrictions Relatives aux Retraites

- Une armée ne peut battre en retraite à travers un col (quel que soit son type) ou un détroit.
- Une armée ne peut battre en retraite sur une distance supérieure à quatre espaces.
- Les UC qui perdent une bataille ne peuvent battre en retraite par voie de mer. Si l'armée vaincue a débarqué dans un espace portuaire au cours du round en utilisant le mouvement naval, elle est éliminée.
- Exception : si l'espace de bataille contient une Ville Fortifiée amie de l'armée en retraite, il est supposé que l'armée a débarqué dans la ville et marché dehors. L'armée peut donc battre en retraite dans la Ville Fortifiée. Toute UC qui ne peut pas être accueillie à l'intérieur de la Ville Fortifiée est éliminée. Si l'attaquant originel bat en retraite, il doit toujours le faire d'abord dans l'espace par lequel il est entré dans la bataille. Si le défenseur originel bat en retraite, il ne peut pas le faire dans l'espace par lequel est entré l'attaquant dans la bataille.
- Il n'est pas possible de battre en retraite dans l'espace à partir duquel l'armée ennemie a pénétré dans l'espace de la bataille.

15.3 Pénalités Liées aux Retraites

- Une armée en déroute perd une UC supplémentaire pour chaque espace contenant un marqueur CP ennemi ou une tribu non amie dans lequel elle pénètre.
- Une armée qui bat en retraite dans un espace contenant des UC ennemies perd une UC pour chaque UC adverse présente dans l'espace.
- Une armée qui bat en retraite ne peut pas rester dans un espace où se trouvent des UC ennemies.
- Les généraux ennemis sans UC n'ont aucun effet sur les retraites et ne peuvent pas bloquer les chemins de retraite.
- Une armée qui ne peut battre en retraite, ne dispose pas d'endroit où battre en retraite ou qui devrait faire retraite sur une distance supérieure à quatre espaces est éliminée.

15.4 Retraites dans les Villes Fortifiées

- Une armée qui bat en retraite ne peut jamais le faire dans une Ville Fortifiée assiégée, excepté si cette armée provient de la ville (cf. 20.7).
- Une armée peut battre en retraite dans une Ville Fortifiée amie non assiégée si la bataille s'est passée dans l'espace de la Ville Fortifiée. S'il y a plus d'UC dans l'armée en retraite que la ville ne peut en contenir, alors l'armée en retraite peut être fractionnée en deux armées, une dans la ville et l'autre battant en retraite dans un espace éligible. Le général commandant en chef et les subordonnés peuvent accompagner n'importe laquelle des deux armées ou bien être fractionnés de n'importe quelle façon (faire attention à ne pas violer la règle 18.1). C'est la seule manière pour qu'une armée en retraite puisse être fractionnée.

15.5 Conséquences Politiques

- Le vaincu doit maintenant retirer de la carte un nombre de marqueurs CP égal à la moitié (arrondi à l'entier inférieur) du nombre d'UC perdues au cours de la bataille (ceci comprend les pertes au combat proprement dites, les pertes issues de la Table de Retraite et les UC perdues durant la retraite).
- Les marqueurs CP retirés peuvent être situés n'importe où sur la carte, dès lors qu'il ne s'agit pas de villes fortifiées ou de tribus.

EXEMPLE : Si le vaincu a perdu trois UC, il est contraint de retirer un CP. S'il n'avait perdu qu'une UC, il n'aurait eu à ôter aucun CP. Le vaincu préférera généralement retirer des CP situés dans les régions les moins importantes. Il s'agira souvent de régions ne recevant qu'une maigre attention et peu de richesses de la part de la nation qui les contrôle, et qui seraient donc les premières à se révolter.

15.6 Capitulation

Si, à la suite de la bataille, le perdant ne peut pas enlever assez de marqueurs CP satisfaisant les Conséquences Politiques, le joueur doit immédiatement capituler, perdant de ce fait le jeu (cf. 22).

16. Replis

16.1 En Général

- Le repli permet à l'attaquant du round en cours (qui n'est pas nécessairement l'attaquant de la bataille) de rompre le contact.
- Pour se replier, l'attaquant doit abandonner son droit à jouer une CB.

- Pour déterminer s'il parvient à se replier, l'attaquant lance le dé :
 - Si le résultat est inférieur ou égal au talent de tacticien de son général, il pourra se retirer si le défenseur n'est pas en mesure de (ou ne souhaite pas) annuler ce repli. Le défenseur peut annuler le repli en obtenant au dé un résultat inférieur ou égal au talent de tacticien de son propre général.
 - Si la tentative de repli de l'attaquant est un échec, ou si le défenseur parvient à annuler ce repli, le défenseur peut prendre immédiatement l'initiative, devient l'attaquant, et la bataille se poursuit.
 - Il n'existe pas de limite au nombre de tentatives de repli possibles au cours d'une même bataille.

16.2 Repli Réussi

Un repli réussi met fin à la bataille et contraint le joueur qui se replie à rejoindre un espace adjacent. Les pertes au combat sont calculées selon le processus normal, mais la Table de Retraite n'est pas utilisée.

16.3 Restrictions Relatives aux Replis

- Une armée qui se replie ne peut être fractionnée.
- Une armée ne peut se replier à travers un col (de n'importe quel type) ou un détroit ou en employant le mouvement naval.
- Le repli est interdit dans un espace contenant un marqueur CP ennemi ou une UC ennemie ou une tribu non amie.
- Le repli est aussi interdit dans l'espace à partir duquel l'armée ennemie a pénétré dans l'espace de la bataille.
- Si le repli concerne l'attaquant originel de la bataille (ou une armée du camp défenseur menant une interception), il doit s'effectuer vers l'espace occupé par cette armée avant la bataille.

17. Eléphants

Les Carthaginois ont employé les éléphants en tant qu'éléments de choc lors des combats. La vision d'éléphants fonçant sur elles a souvent suffi à désorganiser des unités et à les amener à fuir. Certains généraux romains ont appris à se défendre contre les éléphants (en les effrayant à leur tour).

17.1 Affectation des Eléphants



- Deux pions carthaginois (soit un total de quatre UC) sont accompagnés d'éléphants.
- L'un commence la partie avec Hannibal (face 2 UC visible) et l'autre apparaît à Carthage lorsque est jouée la CE Renforts Africains.
- Ce total de deux pions constitue une limite intentionnelle et ne saurait être dépassé.

17.2 Propriétés

Les UC dotées d'éléphants présentent les mêmes propriétés que les UC classiques (elles peuvent utiliser le Mouvement Naval), à ceci près qu'elles apportent au joueur carthaginois une possibilité d'attaque particulière (cf. 17.3) :

- Lorsqu'il retire de la carte les UC perdues au combat (cf. 14.11) ou du fait de l'attrition (cf. 21), le joueur carthaginois peut choisir n'importe quelle UC, sauf si la Table d'Attrition indique un résultat de type "e" : il doit alors enlever une UC dotée d'éléphants.
- Lorsqu'il s'agit d'ôter des UC du fait d'un résultat lié à la Table de Retraite (cf. 14.12), la première UC sélectionnée doit être une UC Eléphant.

17.3 Les Eléphants au Combat

- Les UC dotées d'éléphants donnent au joueur carthaginois une chance de réduire le nombre de CB du joueur romain au début d'une bataille (cf. 17.4). Mais elles font aussi courir le risque au joueur carthaginois de perdre une CB (cf. 17.5).
- Si le joueur carthaginois possède des UC dotées d'éléphants dans un espace de bataille, il peut déclarer une charge d'éléphants avant la bataille et avant que les joueurs ne regardent les CB qui leur ont été distribuées pour cette bataille.
- La charge d'éléphants est réussie si le joueur carthaginois obtient au dé un résultat supérieur au talent de tacticien du général romain commandant l'armée adverse.
- Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal au talent de tacticien du général romain, les éléphants n'ont aucun effet (mais ces unités peuvent toujours être employées durant la bataille).

- Si l'armée romaine n'est commandée par aucun général, la charge d'éléphants n'est un échec que sur un jet de dé égal à 1.

17.4 Charge d'Eléphants Réussie

Si la charge est un succès, la main du joueur romain est réduite d'un nombre de cartes égal au nombre d'UC dotées d'éléphants ayant pris part à la charge.

17.5 Panique Parmi les Eléphants

Si le résultat du jet de dé est égal à 1, la main du joueur carthaginois est immédiatement réduite d'une CB (quel que soit le nombre d'UC dotées d'éléphants ayant participé à la charge). L'armée carthaginoise étant plus habituée aux éléphants, elle est moins susceptible d'être touchée si ces animaux se retournent contre elle.

18. Consuls et Armées Consulaires

Aucun des deux consuls romains n'exerçait d'autorité sur l'autre. Tous deux recevaient le commandement de troupes d'effectifs équivalents, et cela entraînait de graves problèmes de coordination lorsqu'ils devaient joindre leurs forces. Il n'était pas rare que les consuls se partagent le commandement d'une armée combinée en alternant, d'un jour sur l'autre, l'exercice de ce commandement.

18.1 Armées Consulaires

Une armée romaine commandée par un consul (ou abritant les deux consuls) est appelée armée consulaire. Le joueur romain ne peut jamais prendre de mesure qui laisserait un Consul ou une Armée Consulaire avec moins de 5 UC. Elle est soumise aux restrictions suivantes, qui ont pour objet de contraindre le joueur romain à tenir compte de la présence du (ou des) consul(s) :

- Une armée consulaire ne peut laisser derrière elle, déposer en chemin, s'attacher des UC (et en détacher auprès d'un subordonné) si cela l'amène à un nombre d'UC inférieur à 5.
- Il n'existe en revanche aucune pénalité si une armée consulaire compte moins de 5 UC du fait de l'attrition, du combat ou d'une retraite ; mais, si cela arrive, elle ne peut déposer en chemin ou laisser derrière elles des UC tant qu'elle n'a pas retrouvé un effectif supérieur à 5 UC.
- Une armée consulaire ne peut laisser derrière elle (ou déposer en chemin) un consul que si elle abrite les deux consuls et débute ses mouvements dans un espace contenant un minimum de 10 UC.
- Dans ce cas, le joueur romain peut laisser sur place (ou déposer en chemin) un consul accompagné d'un minimum de 5 UC dès lors que l'armée de l'autre consul est composée d'au moins 5 UC. Si cela s'avère impossible, les deux consuls doivent demeurer dans la même armée jusqu'à ce que le nombre minimal d'UC soit atteint pour effectuer cette scission.

18.2 Passation de Commandement

- Si les deux consuls se retrouvent dans le même espace au cours de la phase de renforts, le joueur romain peut désigner n'importe lequel d'entre eux comme commandant en chef (l'autre devenant alors son subordonné).
- Chaque fois qu'il active l'armée de cet espace, le joueur romain peut modifier la position hiérarchique des consuls.
- Si l'armée à laquelle appartiennent les deux consuls prend part à une bataille, le joueur carthaginois peut (s'il le souhaite) effectuer un jet de dé de passation de commandement pour savoir si l'identité du général commandant les troupes est modifiée.
- Si une armée carthaginoise attaque cette armée, le joueur carthaginois doit effectuer un jet de dé de passation de commandement.

PROCÉDURE : Le joueur carthaginois lance le dé ; sur un résultat compris entre 1 et 3, aucun changement n'intervient ; sur un résultat compris entre 4 et 6, le consul commandant en chef et le consul subordonné échangent leurs rôles.

EXEMPLE : Les consuls Marcellus et Varron sont empilés dans le même espace. Le joueur romain désigne Marcellus comme commandant en chef et active l'armée. L'armée se déplace pour mener bataille. Avant la distribution des Cartes de Bataille, le joueur carthaginois effectue un jet de dé de passation de commandement et obtient 5. Cela entraîne un échange des rôles entre les deux consuls : Varron sera donc le commandant en chef pour la bataille en question.

18.3 Consuls et Proconsuls

- Un consul surpasse en grade un proconsul et à chaque fois qu'un proconsul finit son mouvement sur un espace où se trouve un consul, il devient un subordonné.
- Cependant, une armée menée par un proconsul est autorisé à être plus

grande qu'une armée consulaire et peut passer à travers une armée consulaire contenant 5 UC ou plus, et ceci sans restrictions.

- Si une armée menée par un proconsul entre dans un espace contenant une armée consulaire de moins de 5 UC, il doit soit stopper et terminer son déplacement, ou laisser sur place assez d'UC pour que l'armée consulaire dispose à nouveau de 5 UC.
- Un proconsul qui débute le tour empilé avec une armée consulaire peut être activé et partir plus loin avec jusqu'à 10 UC, ou bien laissé derrière avec n'importe quel nombre d'UC, tant que la règle 18.1 n'est pas violée.
- Il est à noter que les règles de la première édition qui empêchaient un proconsul de quitter une armée consulaire avec plus d'UC que l'armée consulaire, et exigeait qu'une armée consulaire s'arrête en entrant sur l'espace contenant une armée plus grande menée par un proconsul, ne sont plus en vigueur.

19. Contrôle politique

Les joueurs prennent le contrôle d'un espace, ou d'une province, par le placement de marqueurs CP.

19.1 Contrôle Politique

- Un joueur contrôle un espace si ce dernier abrite un marqueur CP de son camp.
- Un joueur contrôle une province s'il contrôle la majorité des espaces qui la composent (il s'agit bien de contrôler la majorité des espaces et pas de posséder la majorité des marqueurs CP situés dans la province).
- Un espace contenant un marqueur CP demeure sous le contrôle du joueur représentant ce camp, même si un général et/ ou des UC ennemis sont également présents dans cet espace.

19.2 Placement des Marqueurs CP

- Les CO permettent de placer des marqueurs CP sur la carte.
- Le nombre de marqueurs CP susceptibles d'être placés est égal au nombre imprimé dans le coin supérieur gauche de la CO (dans le cercle).
- Il est possible de placer des marqueurs CP dans tout espace ne contenant ni marqueur CP ni UC ennemie. Exception : il est possible de placer un marqueur CP dans un espace contenant un marqueur CP adverse (en le retournant) si on possède au moins une UC dans cet espace.

19.3 Caractéristiques des Marqueurs CP

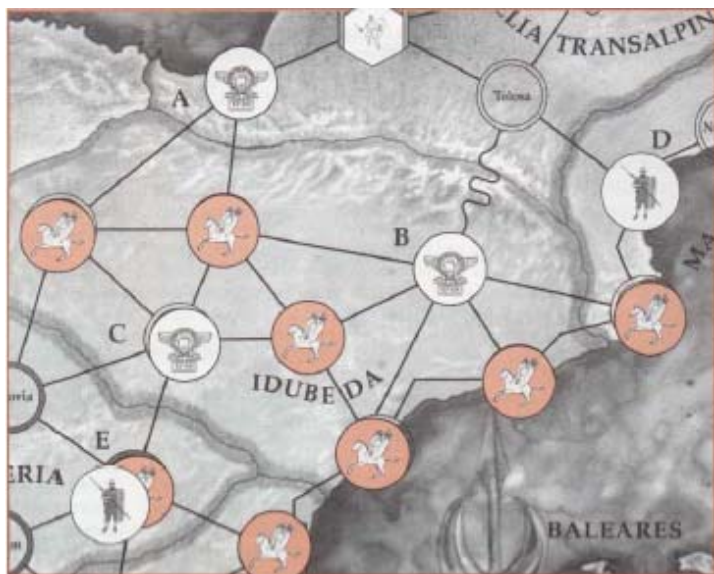
- Les marqueurs CP n'arrêtent ni ne ralentissent le mouvement des unités.
- Les tentatives d'interception sont plus difficiles dans un espace contenant un marqueur CP ennemi et pas d'UC amie (cf. 12.4).
- Il est impossible d'éviter le combat dans un espace contenant un marqueur CP ennemi (cf. 13.2).
- Une retraite doit s'achever dans un espace contenant un marqueur CP du même camp (cf. 15.1).
- Une armée qui traverse, lors d'une retraite, un espace contenant un marqueur CP ennemi perd une UC supplémentaire (cf. 15.3).
- Toute UC située, à la fin d'un tour, dans un espace contenant un marqueur CP ennemi subit une attrition (cf. 21.1).

19.4 Retrait des Marqueurs CP Isolés

- Au cours de la phase de retrait pour isolement politique, chaque joueur (à commencer par le joueur romain) doit retirer de la carte tout marqueur CP isolé autre que les villes fortifiées et les tribus.
- Un marqueur CP est considéré comme isolé si le joueur ne peut tracer une ligne continue, d'espace en espace, entre ce marqueur et une UC amie ou une ville fortifiée, une tribu ou un port dont il possède le contrôle.
- Cette ligne ne peut emprunter un col, ou passer par un espace contenant un marqueur CP adverse ou une tribu neutre, sauf si une UC amie est présente dans cet espace.
- Cette ligne ne peut passer par un espace contenant des UC adverses que si l'espace en question contient également un marqueur CP ami.

EXEMPLE : Le dessin ci-après représente une phase d'isolement politique. Les marqueurs CP romains A et B sont isolés, car il est interdit de tracer une ligne empruntant un col ou traversant un espace contenant un marqueur CP ennemi ou une tribu neutre. Le

marqueur CP romain situé en C n'est pas isolé, car il peut se relier à l'UC située en E. Tous les marqueurs CP carthaginois peuvent tracer une ligne rejoignant un port contrôlé par leur camp. L'UC romaine n'a aucun effet sur le marqueur CP carthaginois qui se trouve en E.

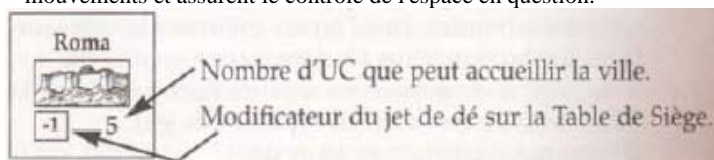


20. Sièges et Soumission

Les villes fortifiées et les tribus sont des marqueurs CP dont la conversion ou le retrait est plus difficile.

20.1 Conversion des Villes Fortifiées et des Tribus

- Le seul moyen de convertir une ville fortifiée est de mener avec succès un siège à son encontre ou de jouer une CE qui la concerne.
- Le seul moyen de retirer une tribu est de la soumettre.
- Les villes fortifiées et les tribus possèdent tous les attributs des marqueurs CP classiques : elles n'interviennent pas dans les mouvements et assurent le contrôle de l'espace en question.



20.2 Sièges et Soumission

- Un siège ou une soumission est un processus se déroulant sur plusieurs tours où l'armée qui est en train d'assiéger ou de soumettre essaie d'accumuler 3 points de siège contre la Ville Fortifiée ou la Tribu. Le siège ou la soumission est alors réussi(e).
- Les points de siège accumulés sont comptabilisés à l'aide des marqueurs de siège / soumission.
- Les tentatives de siège et de soumission sont résolues à l'aide de la Table de Siège / Soumission (présente sur le plateau de jeu). Un point de siège ou de soumission est gagné quand une armée activée réussit son jet sur la Table de Siège / Soumission.
- N'importe quel général qui termine son déplacement, sur un espace de Ville Fortifiée ennemie ou de Tribu, accompagné d'au moins trois UC (déjà là ou venant avec lui) peut mener une tentative de siège ou de soumission contre cet emplacement.
- Chaque tentative permet d'effectuer un jet de dé.
- Une armée non activée sur un espace de Ville Fortifiée ou de Tribu est considérée comme maintenant le siège ou la soumission mais ne permet pas de faire un jet de dé de siège ou de soumission.
- Aucune tribu ou ville fortifiée ne peut subir plus d'une tentative par Carte de Stratégie jouée (en d'autres termes, une carte de Campagne Majeure ne permet pas d'effectuer trois tentatives de siège contre la même ville).

NOTE : Un événement ou une capacité particulière d'un général applicable aux sièges ne concerne pas les soumissions, et vice versa.

20.3 Subordonnés et Sièges / Soumission

- Dans les règles de la 1^{ère} édition, les joueurs détachaient un subordonné avec 3 UC pour former une armée assiégeante, la sortait et puis la ramenait en arrière, permettant au joueur de faire une tentative de siège sans activer le général commandant en chef. Cette règle est maintenant reconnue comme légale, et de plus, le subordonné n'a plus à sortir de l'espace pour mener le siège ou la soumission. Il suffit d'annoncer simplement que le subordonné mène le siège ou la soumission.
- Un subordonné menant un siège ou une soumission est considéré temporairement aux commandes et peut utiliser sa capacité particulière.
- Si ceci se produit durant le jeu d'une carte de Campagne, seulement 3 UC (ou 5 UC pour un Consul) plus le subordonné activé sont considérés s'être déplacés. Les unités et généraux restants dans l'espace sont disponibles pour d'autres opérations prises sur la carte de Campagne.

NOTE DU CONCEPTEUR : A la différence d'une bataille, un officier autre que le général commandant en chef a souvent mené un siège ou une soumission.

20.4 Statut d'Assiégé

Une ville n'est considérée comme assiégée que lorsqu'elle reçoit un marqueur de siège ; peu importe le nombre de tentatives de siège effectuées ou le nombre d'UC ennemies présentes dans le même espace.

20.5 Restrictions sur les Forces Assiégées

- Une ville assiégée ne peut pas recevoir de renforts et un général assiégé ne peut pas lever de troupes (cf. 8.2).
- Une armée assiégée ou un général ne peut pas quitter la ville via un mouvement naval.
- Une armée ou un général ne peut pas directement débarquer dans une ville assiégée (à l'intérieur des murs) mais en dehors (à l'extérieur des murs) de la ville.
- Une armée assiégée peut sortir et initier une bataille contre l'armée assiégeante. Si elle le fait, la bataille et les bonus en cartes de bataille sont résolus normalement.

20.6 Levée d'un Siège et Fin d'une Tentative de Soumission

- Un siège est levé ou une tentative de soumission prend fin dès lors que l'espace contenant la ville fortifiée ou la tribu ne compte plus aucune UC ennemie.
- Dans ce cas, les points de siège ou de soumission (selon le cas) accumulés doivent être retirés.
- Réduire l'armée assiégeante au-dessous de 3 UC ne lève pas le siège ni ne termine la soumission.

20.7 Armées de Renfort et Forces Assiégées

- Si une armée est envoyée pour attaquer une armée ennemie assiégeant une ville fortifiée, les UC qui se trouvent à l'intérieur de la ville fortifiée peuvent être comptabilisées pour participer à la bataille en s'ajoutant à l'armée libératrice.
- Quand les UC assiégées se joignent à l'attaque ou que l'armée assiégée attaque seule de son côté, cela s'appelle une « sortie ».
- Les pertes causées par la bataille peuvent être imputées à l'armée de renfort ou aux UC sorties, au choix du joueur les contrôlant.
- S'il y a un général à l'intérieur de la ville quand la sortie se produit, et que ce général surpasse en grade le général commandant en chef de l'armée de renfort, le général à l'intérieur de la ville est considéré aux commandes de la bataille.
- Si aucune sortie ne se produit, le général à l'intérieur de la ville n'est pas utilisé dans la bataille. Seulement les UC et les généraux qui font une sortie peuvent battre en retraite dans la ville fortifiée.

20.8 Siège et Soumission Réussis

- Lorsque trois points de siège ont été accumulés contre une ville fortifiée, le marqueur de ville fortifiée est retourné pour indiquer qu'elle est désormais contrôlée par l'autre joueur :
 - Les marqueurs de siège sont retirés.
 - Si la ville fortifiée contenait des UC ennemies, celles-ci sont éliminées.

- Lorsque trois points de siège ont été accumulés contre une tribu, le marqueur correspondant à cette tribu est retiré et remplacé par un marqueur CP du camp du vainqueur :
- Une fois soumise, une tribu ne peut revenir sur la carte.
- Si l'adversaire reprend le contrôle de cet espace, il ne peut qu'y placer un marqueur CP de son camp.

20.9 Tribus Favorables à Carthage

- Le joueur carthaginois commence la partie avec trois tribus amies : les Boii, les Insubres et les Bruttii.
- Il peut considérer ces trois tribus comme des marqueurs CP amis à tout point de vue (y compris le contrôle de province, la possibilité de battre en retraite dans leur espace ou l'isolement des marqueurs CP romains).
- Ces marqueurs de tribu peuvent permettre aux autres marqueurs CP carthaginois de tracer une ligne en vue d'éviter l'isolement (cf. 19.4) et attribuer au joueur carthaginois une CB supplémentaire si la bataille (avec ou sans général carthaginois) a lieu dans l'espace de la tribu (cf. 14.4).

21. Attrition

21.1 Quand l'Attrition se Produit

L'attrition peut avoir les origines suivantes :

- **ATTRITION HIVERNALE** : Au cours de la phase d'attrition hivernale, toute UC (accompagnée ou non d'un général) située dans un espace contenant un marqueur CP ennemi ou une tribu non amie subit une attrition. Les joueurs menant un siège contre une ville doivent se rappeler que leurs UC se trouvent dans un espace contenant un marqueur CP ennemi et qu'elles subiront l'attrition hivernale si elles y sont toujours à la fin du tour.
- **ATTRITION LORS D'UN PASSAGE DE COL** : À chaque fois qu'une armée franchit un col, elle subit une attrition. Reportez-vous à la Table d'Attrition (sur le plateau de jeu) pour les modificateurs au jet de dé. Les modificateurs des règles de la seconde édition sont : Alpin = 0, non Alpin = -2.
- **ÉVÉNEMENTS** : Une Carte d'Événement peut être cause d'attrition (Tribus Hostiles, Désertion de Mercenaires, Epidémie, Tempête en Mer et Pestilence).

21.2 Procédure

- Le joueur concerné effectue un jet de dé pour chaque occurrence appropriée et consulte la Table d'Attrition. Il fait correspondre la taille de ses forces dans l'espace en question au résultat du jet de dé afin de connaître le nombre d'UC éliminées.
- Un général n'est jamais touché par l'attrition (même si l'attrition élimine la dernière UC l'accompagnant).

21.3 Tribus Hostiles

Si elle est attaquée par des Tribus Hostiles (CE n°7 et 8), la taille de l'armée importe peu. Utilisez la colonne de la Table d'Attrition intitulée « Tribus Hostiles ».

22. Phase de Calcul des Points Politiques

Les joueurs comptent les points politiques afin de savoir si l'un des camps perd des CP, en vue des répercussions politiques.

22.1 Calcul des Points Politiques

- Lors de la phase de calcul des points politiques, les joueurs se voient attribuer des points politiques lorsqu'ils détiennent le Contrôle Politique d'une province.
- Un point est attribué pour chaque province contrôlée ayant une signification politique (c'est le cas de toutes les provinces sauf la Gallia Transalpina (Gaule Transalpine), Massilia (Marseille), la Liguria (Ligurie) et les Balears (îles Baléares)).
- Chaque joueur dénombre ses points et les deux totaux sont comparés.

NOTE : 18 points politiques peuvent être attribués.

22.2 Répercussions Politiques en Fin d'Année

À l'issue du calcul des points politiques, si l'un des camps détient moins de points que l'autre, il doit retirer un nombre de marqueurs CP égal à la différence de points politiques parmi ses marqueurs autres que les villes

fortifiées et les tribus.

EXEMPLE : Le joueur romain détient neuf points politiques alors que le joueur carthaginois en possède sept ; ce dernier doit ôter deux de ses marqueurs CP en n'importe quel endroit de la carte.

22.3 Capitulation

Si un joueur ne peut ôter un nombre de marqueurs suffisant suite à des répercussions politiques, son pays capitule et la partie se termine aussitôt.

22.4 Fin de la Partie

Lors de la phase de calcul des points politiques du dernier tour, le joueur dont le total de points politiques est le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est Carthage qui l'emporte.

23. Mort Subite

Chaque joueur peut remporter une victoire par mort subite. Une victoire par mort subite met aussitôt fin à la partie.

- Le Romain remporte une victoire par mort subite s'il contrôle Carthage.
- Le Carthaginois remporte une victoire par mort subite s'il contrôle Rome, ou contrôle toutes les provinces d'Italie sauf le Latium pendant une phase de calcul des points politiques.
- N'importe lequel des joueurs remporte une victoire par mort subite si son adversaire capitule (cf. 15.6 et 22.3).

24. Capacités Particulières

REGLE : Chaque général a une capacité particulière indiquée en dessous de sa case d'Etat Major. La capacité particulière d'un général peut seulement être utilisée quand celui-ci est commandant en chef. La plupart des capacités particulières n'ont pas besoin d'explications mais pour les généraux suivants, certaines demandent des clarifications :

- **HANNON** : Hannon ne peut pas quitter l'Afrique mais il peut naviguer d'un port africain à un autre. Hannon peut seulement utiliser sa capacité particulière pour retirer un CP romain si son armée n'est pas engagée dans une bataille. Hannon peut mener un ou plusieurs écrasements et être toujours capable d'utiliser sa capacité particulière.
- **FABIUS MAXIMUS** : F.Maximus ne peut pas quitter l'Italie mais peut naviguer d'un port italien à un autre. S'il n'y a pas au moins une pile de 5 UC en Italie, alors F.Maximus est placé avec n'importe quelles UC amies en Italie (peu importe alors la taille). S'il n'y a pas d'UC en Italie, F.Maximus est placé à Rome (même si elle est assiégée).
- **MARCELLUS** : Sa capacité particulière ne s'applique pas à la soumission.
- **SCIPION L'AFRICAIN** : Sa capacité particulière ne s'applique pas à la soumission.
- **NERON** : Néron peut utiliser sa capacité particulière avec le mouvement naval permettant à son armée de se déplacer de trois espaces avant ou après ce mouvement naval (à répartir comme vous le voulez).
- **GAIUS FLAMINIUS** : Sa capacité particulière s'applique à empêcher un repli.
- **LONGUS** : Sa capacité particulière s'applique à empêcher un repli.
- **PAULUS** : Sa capacité particulière s'applique à empêcher un repli.
- **HANNIBAL** : La capacité d'Hannibal à employer une carte « Éprouver l'Adversaire » comme un « Double Enveloppement », un « Flanc Droit » ou un « Flanc Gauche » ne peut être exploitée qu'une fois par bataille, mais peut être utilisée en attaque comme en défense (c'est-à-dire pour contrer une CB). Lorsqu'une carte « Éprouver l'Adversaire » est employée ainsi, elle adopte toutes les caractéristiques de la carte qu'elle représente.

25. Liste des Cartes de Stratégie

- 1 Révolte en Corsica (Corse) et en Sardinia (Sardaigne)
2 Révolte en Sicilia (Sicile)
3 Révolte en Numidia
4 Révolte en Celtiberia (Celtibérie)
5 Guides autochtones
Seuls les généraux ayant un talent de stratège de valeur 1 ou 2 peuvent exploiter cet événement. Ce modificateur est cumulatif avec les autres modificateurs pour les cols. Ainsi un déplacement à travers un col non alpin aurait un modificateur total de « -5 ». Si l'armée traverse 2 cols séparés, le modificateur peut être utilisé pour les deux.
- 6 Cavalerie de Marharbal
Peut être jouée même après que vous ayez jouée votre dernière CB.
- 7 & 8 Tribus hostiles
Cette carte peut être jouée contre des UC sans un général. Elle peut être jouée contre une armée en déplacement ou stationnée, ou des UC stationnées.
- 9 Philippe V de Macédoine
Lorsque la CE « Philippe V de Macédoine s'allie à Carthage » est jouée pour la première fois, un marqueur modificateur doit être placé dans la case navale carthaginoise. Le joueur carthaginois conserve ce modificateur jusqu'à ce que cette CE soit de nouveau jouée, mais, cette fois, par le joueur romain. Si le joueur romain joue cette carte, le joueur carthaginois perd une Carte de Stratégie extraite au hasard de sa main, Philippe est considéré comme ayant fait la paix, le modificateur naval disparaît et la CE ne retourne pas au paquet de Cartes de Stratégie.
- 10 Renforts macédoniens
11 Frondeurs baléares
12 Renforts africains
13 Recrues bruttiennes
14 Recrues ligures
15 Recrues ibères
16 Recrues gauloises
17 Sortie surprise
18 Traître à Tarentum
Une armée doit être composée d'au moins trois UC pour que cette carte puisse être utilisée.
- 19 Le sénat révoque le proconsul
20 Espion dans le camp ennemi
La CB ennemie révélée doit être présentée face visible durant l'ensemble du combat.
Si la CE « Désertion d'un allié » est jouée en combinaison avec la CE « Espion dans le camp ennemi », le joueur peut, au choix, prélever l'une des CB rendues visibles ou extraire au hasard une CB demeurée secrète.
- 21 Désertion de mercenaires
Affecte seulement les UC qui ne sont pas sur des espaces de villes fortifiées.
Peu importe les UC à l'intérieur ou à l'extérieur d'une ville, elles sont immunisées.
- 22 Numides de Mutin
23 Allié numide
24 La belle Sophonisba séduit un roi numide
25 Capua s'allie à Carthago
26 Syracusae s'allie à Carthago
27 "Je suis venu..." Hannibal
28 Hannibal séduit l'Italie
Hannibal peut retirer le CP de l'espace d'où il démarre contre la perte d'un point de mouvement. Cet avantage peut être utilisé dans les espaces où Hannibal effectue un écrasement des UC romaines ou où l'armée romaine évite un combat.
- 29 Victoire navale carthaginoise
30 Engins de siège carthaginois
Le pion « Engins de siège » présente toutes les caractéristiques d'une UC carthaginoise, à ceci près qu'il n'est d'aucune utilité dans le cadre d'une bataille normale.
Les engins de siège ne peuvent emprunter un col alpin ni recourir au mouvement naval.
Si ce pion est capturé seul par une UC ennemie ou est contraint de battre en retraite, il est retiré du jeu.
Le joueur carthaginois peut jouer cet événement autant de fois qu'il le souhaite, mais ne peut posséder plus d'un pion « Engins de siège » sur la carte.
Cette unité ne compte pas comme une UC normale, ainsi une armée carthaginoise de 10 UC peut se déplacer avec un pion « engins de siège ».
Si l'événement est joué quand le pion « engins de siège » est déjà en jeu, il peut être alors déplacé vers une autre armée.
- 31 Désertion d'alliés espagnols
- 32 Désertion d'alliés numides
Si le joueur a le contrôle des deux provinces numides, il perd l'ensemble des quatre CB supplémentaires.
- 33 & 34 Cartes de Campagne Majeure
35 & 36 Diplomatie
37 à 40 Cartes de Campagne Mineure
- 41 Éléments contraires
Si cette carte est jouée pendant un mouvement naval, la partie navale du déplacement est annulée. Les troupes embarquées doivent revenir au port de départ et y demeurer pendant le reste du round.
Cette carte peut seulement être jouée contre un mouvement, pas contre une interception, une retraite, une tentative visant à éviter un combat,...
- La carte doit être jouée avant que le joueur ne fasse un jet de dé sur la Table de Combat Naval ou sur la Table d'Attrition.
Si cette carte est jouée contre une armée traversant un col ou un détroit, l'armée visée ne peut pas traverser ce col ou ce détroit s'il lui fallait utiliser son 3^{ème} ou 4^{ème} point de déplacement pour y parvenir.
Si elle est jouée au cours d'une campagne de l'adversaire, elle diminue les déplacements d'une seule armée et doit être déclarée avant tout autre déplacement de troupes relevant de cette campagne. Ainsi, l'événement affecte le mouvement du général et non des UC (c'est-à-dire que si les UC sont déplacées par deux généraux différents, elles peuvent toujours être déplacées d'un total de quatre espaces).
- 42 Panique parmi les éléphants
Cette CE doit être jouée après que le Carthaginois affecte ses éléphants à la bataille, mais avant qu'il ne jette le dé en vue de déterminer leur efficacité. Cette carte fait perdre au Carthaginois 2 CB.
- 43 Levée de deux légions d'esclaves
44 Auxiliaires alliés [Apulia (Apulie)]*
45 Auxiliaires alliés [Etruria (Étrurie)]*
46 Auxiliaires alliés [Samnium]*
47 Auxiliaires alliés [Lucania (Lucanie)]*
48 Auxiliaires alliés [Campania (Campanie)]*
* = Ces UC doivent être placées avec un général en Italie et ne peuvent être placées à Rome si aucun général ne s'y trouve.
- 49 La flotte adverse brise le siège
Ne peut être utilisée sur Capua
- 50 Pirates de l'Adriatique
La carte semble impliquer que les UC peuvent se déplacer sans généraux, ce qui est faux. Tout mouvement naval exige la présence d'un général.
- 51 Épidémie**
52 Pestilence**
** Le joueur jouant cette carte peut choisir pour quelle armée sera effectué le jet de dé d'attrition
- 53 Résistance tribale
54 Traître dans la ville
55 Messager intercepté
56 Pénurie de grain
- 57 & 58 Conseils d'Hannon et de Caton
Les restrictions introduites par ces cartes demeurent en vigueur jusqu'au début du tour qui suit un nouveau mélange du paquet de Cartes de Stratégie (ce nouveau mélange étant déclenché par la CE « Mélanger de nouveau » ou par l'épuisement du paquet de cartes). Il est conseillé aux joueurs de placer ces cartes à proximité du plateau d'aides de jeu afin de leur rappeler qu'elles sont en vigueur.
Ces cartes affectent le déplacement des UC et non le placement des renforts.
Les généraux sans UC peuvent se déplacer dans et en dehors de l'Afrique
- 59 Désertion d'un allié
Cette carte peut être jouée avant que des CB aient été jouées (les deux joueurs peuvent observer quelle carte est tirée) ou gardées en main pour être jouées durant n'importe quel round de la bataille
- 60 Tempête en mer
Le joueur romain n'est pas autorisé à observer le comportement carthaginois en combat naval avant de se décider à jouer cette carte : elle doit être déposée avant que soit lancé le dé de combat naval.
La carte semble impliquer que les UC peuvent se déplacer sans généraux, ce qui est faux. Tout mouvement naval exige la présence d'un général.
Le résultat de l'attrition n'a aucun effet sur les généraux et si toutes les UC sont éliminées dans une Tempête en mer, alors le général retourne par lui-même au port d'embarquement.

- 61 **Marche forcée 1**
 62 **Marche forcée 2**
 63 **Marche forcée 3**

Un joueur peut employer la carte « Marche Forcée 3 » pour effectuer un mouvement naval en plus des trois espaces terrestres parcourus par ces troupes.

Cette carte peut être utilisée pour déplacer deux fois un général par la mer, chaque mouvement naval coûtant 3 espaces de déplacement. Ce général-là pourrait alors prendre et laisser des UC le long de son chemin

- 64 **Trêve**

Aucune interception n'est autorisée durant une Trêve.

Aucune tentative de siège n'est autorisée non plus mais les joueurs peuvent garder leurs armées en dehors de la Ville Fortifiée pour maintenir leurs points de siège accumulés.

Une Trêve n'a aucun effet sur la soumission des Tribus vertes.

Peu importe comment est jouée la Trêve, le paquet de cartes est mélangé à la fin du tour (le mélange n'interrompt pas la Trêve). Les mouvements navals carthaginois ne sont pas affectés par la Suprématie navale romaine durant la trêve ; cependant, le mouvement naval est toujours susceptible de subir des Tempêtes en Mer.

Si vous possédez des UC situées sur des marqueurs CP ennemis au début d'une trêve, elles peuvent y demeurer. Les marqueurs CP ennemis situés en dessous de vos unités ne peuvent être convertis et les UC sur le dessus des marqueurs CP ennemis à la fin du tour souffrent toujours de l'Attrition.

CARTES QUI N'INTERROMPENT PAS UNE TREVE : les cartes de contre (Tempête en mer, Eléments contraires,...) ne mettent pas fin à une trêve, et une trêve n'est pas interrompue quand un événement qui est joué ne se produit pas (par exemple des Auxiliaires Alliés quand il n'y a pas de généraux en Italie pour prendre les UC).

CARTES QUI INTERROMPENT UNE TREVE :

• **CARTES DE RENFORT :**

- 1 carte Renforts Macédoniens (n°10),
- 1 carte Frondeurs Baléares (n°11),
- 1 carte Renforts Africains (n°12),
- 4 cartes Recrues (n°13 à 16),
- 1 carte Numides de Mutin (n°22),
- 1 carte Engins de Siège (n°30),
- 1 carte Levée de Deux Légions d'Esclaves (n°43),
- 5 cartes Auxiliaires Alliés (n°44 à 48).

• **CARTES DE REVOLTE :**

- 1 carte Révolte en Corsica et en Sardinia (n°1),
- 1 carte Révolte en Sicilia (n°2),
- 1 carte Révolte en Numidia (n°3),
- 1 carte Revolte en Celtiberia (n°4),
- 1 carte Allié Numide (n°23),
- 1 carte La Belle Sophonisba Séduit un Roi Numide (n°24),
- 1 carte Capua S'allie à Carthago (n°25),
- 1 carte Syracuse S'allie à Carthago (n°26),
- 1 carte Pénurie de Grain (n°56).

• **CARTES D'ATTRITION :**

- 2 cartes Tribus Hostiles, si l'événement est utilisé (n°7 & 8),
- 1 carte Désertion de Mercenaires (n°21),
- 1 carte Epidémie (n°51),
- 1 carte Pestilence (n°52).

• **CARTES D'ÉVÉNEMENTS POLITIQUES :**

- 1 carte Philippe V de Macédoine (n°9),
- 1 carte Le Sénat Révoque le Proconsul (n°19),
- 1 carte « Je suis venu... » Hannibal (n°27),
- 2 cartes Diplomatie (n°35 & 36),
- 2 cartes Conseils d'Hannon et de Caton (n°57 & 58).

• **CARTES DE SORTIE :**

- 1 carte Sortie Surprise (n°17),
- 1 carte La Flotte Adverse Brise le Siège (n°49),
- 1 carte Résistance Tribale (n°53).

• **CARTES SPECIALES :**

- 1 carte Victoire Navale Carthaginoise (n°29),
- 1 carte Messenger Intercepté (n°55).

Cartes de Renfort et Villes Fortifiées Assiégées :

Tous les événements qui apportent des renforts (Auxiliaires Alliés, ...) sur le plateau de jeu suivent les mêmes restrictions que les renforts (lors de la phase de renforts) dans les villes fortifiées assiégées.

Séquence de jeu abrégée

1. Phase de renforts
2. Phase de distribution des Cartes de Stratégie
3. Phase de stratégie
4. Phase d'attrition hivernale
5. Phase de retrait pour isolement politique
6. Phase de calcul des points politiques
7. Fin du tour

Composition du paquet de Cartes de Bataille

12 Attaque Frontale	9 Flanc Gauche
9 Flanc Droit	8 Éprouver l'Adversaire
6 Double Enveloppement	4 Réserves

Provinces

Les 18 provinces rapportant des points politiques et le nombre de CP nécessaire pour les contrôler sont les suivants :

En Afrique :

Carthago	1
Carthagina (Carthaginois)	4
Numidia orientalis	3
Numidia occidentalis	3

En Espagne :

Baetica	3
Celtiberia (Celtibérie)	3
Orospeda	3
Idubeda	4

En Italie :

Lucania (Lucanie)	3
Gallia Cisalpina (Gaule Cisalpine)	3
Etruria (Étrurie)	3
Latium	1
Samnium	3
Campania (Campanie)	2
Apulia (Apulie)	3

Autres :

Sicilia (Sicile)	3
Corsica (Corse) / Sardinia (Sardaigne)	3
Syracusae	1

SOMMAIRE

1. INTRODUCTION.....	2	13. TENTATIVES VISANT A EVITER LE COMBAT ET LES POURSUITES	8
2. COMPOSITION DU JEU	2	13.1 Éviter le Combat (la Bataille).....	8
2.1 Inventaire.....	2	13.2 Restrictions Relatives aux Armées Evitant le Combat.....	8
2.2 Pions et Marqueurs.....	2	13.3 Subordonnés et Tentatives Visant à Éviter le Combat.....	8
3. GLOSSAIRE	2	13.4 Poursuite.....	8
4. MISE EN PLACE DU JEU.....	2	13.5 Villes Fortifiées et Tentatives Visant à Éviter le Combat.....	9
4.1 Mise en Place du Camp Romain.....	2	13.6 Sièges / Soumission et Poursuite.....	9
4.2 Mise en Place du Camp Carthaginois.....	2	14. BATAILLES.....	9
4.3 Mise en Place des Tribus.....	3	14.1 Cartes de Bataille (CB).....	9
4.4 Cartes de Bataille et de Stratégie.....	3	14.2 Alliés.....	9
5. SÉQUENCE DE JEU	3	14.3 Restrictions sur les Alliés.....	9
1.Phase de renforts (sauf durant le tour 1).....	3	14.4 Milice et Tribus Pro-Carthaginoises.....	9
2.Phase de distribution des Cartes de Stratégie.....	3	14.5 Séquence de la Résolution d'une Bataille.....	9
3.Phase stratégique.....	3	14.6 Round d'une Bataille.....	10
4.Phase d'attrition hivernale.....	3	14.7 Contrer la Carte de Bataille de l'Attaquant.....	10
5.Phase de retrait pour isolement politique.....	3	14.8 Contre-Attaques.....	10
6.Phase de calcul des points politiques.....	3	14.9 Cartes "Réserves".....	10
7.Fin du tour.....	3	14.10 Comment Gagner une Bataille.....	10
6. RENFORTS	3	14.11 Pertes au Combat.....	10
6.1 Renforts Carthaginois.....	3	14.12 Table de Retraite.....	10
6.2 Renforts Romains.....	3	15. RETRAITES.....	10
6.3 Restrictions Relatives au Placement.....	3	15.1 Procédure de Retraite.....	10
6.4 Généraux Romains (Consuls et Proconsuls).....	3	15.2 Restrictions Relatives aux Retraites.....	11
6.5 Placement des Consuls.....	3	15.3 Pénalités Liées aux Retraites.....	11
6.6 Le Proconsul.....	4	15.4 Retraites dans les Villes Fortifiées.....	11
6.7 Scipion l'Africain.....	4	15.5 Conséquences Politiques.....	11
7. PHASE STRATEGIQUE	4	15.6 Capitulation.....	11
7.1 Attribution des Cartes de Stratégie.....	4	16. REPLIS	11
7.2 Double Usage pour Chaque Carte.....	4	16.1 En général.....	11
7.3 Qui Commence.....	4	16.2 Repli Réussi.....	11
7.4 Fin de la Phase Stratégique.....	4	16.3 Restrictions Relatives aux Replis.....	11
8. LES CARTES DE STRATEGIE.....	4	17. ELEPHANTS.....	11
8.1 Description.....	4	17.1 Affectation des Eléphants.....	11
8.2 Opérations.....	4	17.2 Propriétés.....	11
8.3 Evénements.....	4	17.3 Les Eléphants au Combat.....	11
8.4 Contre-Evénements.....	4	17.4 Charge d'Eléphants Réussie.....	12
8.5 Evénements Uniques.....	5	17.5 Panique Parmi les Eléphants.....	12
8.6 Défausse.....	5	18. CONSULS ET ARMEES CONSULAIRES.....	12
8.7 Mélange.....	5	18.1 Armées Consulaires.....	12
9. EMPILEMENT ET SUBORDINATION.....	5	18.2 Passation de Commandement.....	12
9.1 Empilement des UC.....	5	18.3 Consuls et Proconsuls.....	12
9.2 Empilement des Généraux.....	5	18.3 Consuls et Proconsuls.....	12
9.3 Grade.....	5	19. CONTROLE POLITIQUE.....	12
10. MOUVEMENT.....	5	19.1 Contrôle Politique.....	12
10.1 Qui Peut se Déplacer.....	5	19.2 Placement des Marqueurs CP.....	12
10.2 Procédure de Mouvement.....	5	19.3 Caractéristiques des Marqueurs CP.....	12
10.3 Phase de Réaction.....	5	19.4 Retraits des Marqueurs CP Isolés.....	12
10.4 Les Espaces Occupés par l'Ennemi.....	6	20. SIEGES ET SOUMISSION.....	13
10.5 Ecrasements.....	6	20.1 Conversion des Villes Fortifiées et des Tribus.....	13
10.6 Cols et Détroits.....	6	20.2 Sièges et Soumission.....	13
10.7 Villes Fortifiées et Déplacement.....	6	20.3 Subordonnés et Sièges / Soumission.....	13
10.8 Combinaison des Armées.....	6	20.4 Statut d'Assiégé.....	13
10.9 Division des Armées.....	6	20.5 Restrictions sur les Forces Assiégées.....	13
10.10 Généraux Neutralisés.....	6	20.6 Levée d'un Siège et Fin d'une Tentative de Soumission.....	13
10.11 Limitations d'une Carte de Campagne.....	6	20.7 Armées de Renfort et Forces Assiégées.....	13
10.12 Néron.....	7	20.8 Siège et Soumission Réussies.....	13
11. MOUVEMENT NAVAL.....	7	20.9 Tribus Favorables à Carthage.....	14
11.1 Procédure.....	7	21. ATTRITION.....	14
11.2 Ports Occupés par l'Ennemi.....	7	21.1 Quand l'Attrition se Produit.....	14
11.3 Mouvement Naval et Ville Fortifiée.....	7	21.2 Procédure.....	14
11.4 Limite du Mouvement Naval.....	7	21.3 Tribus Hostiles.....	14
11.5 Suprématie Navale Romaine.....	7	22. PHASE DE CALCUL DES POINTS POLITIQUES.....	14
11.6 Modificateurs de la Table de Combat Navale.....	7	22.1 Calcul des Points Politiques.....	14
12. INTERCEPTION.....	7	22.2 Répercussion des Points Politiques en Fin d'Année.....	14
12.1 En Général.....	7	22.3 Capitulation.....	14
12.2 Quand une Interception Peut-Elle Survenir ?.....	7	22.4 Fin de la Partie.....	14
12.3 Restrictions Relatives à l'Interception.....	7	23. MORT SUBITE.....	14
12.4 Résolution d'une Tentative d'Interception.....	7	24. CAPACITES PARTICULIERES.....	14
12.5 Recul d'un Espace.....	8	25. LISTE DES CARTES DE STRATEGIE.....	15
12.6 Interceptions Multiples.....	8		
12.7 Subordonnés et Interceptions.....	8	COMPLEMENTES.....	
12.8 Interceptions et Villes Fortifiées.....	8	Séquence de Jeu Abrégée.....	16
12.9 Interceptions et Ecrasements.....	8	Composition du Paquet de Cartes de Bataille.....	16
12.10 Interceptions Echouées et Tentatives Visant à Éviter le Combat.....	8	Provinces.....	16