

Un jeu de Mark Simonitch, Bruce Wigdor et Jung Yueh

*Modifications depuis la 1<sup>ère</sup> édition indiqués en rouge*

*Corrections en bleu.*

## TABLE DES MATIERES

1	INTRODUCTION.....	4		10.11	Limitation des CE de campagne (CE n° 33-34 et 37-40).....	8
2	COMPOSITION DU JEU .....	4		10.12	Néron .....	8
	2.1	Inventaire.....	4	11	MOUVEMENT NAVAL .....	8
	2.2	Pions et marqueurs .....	4	11.1	Procédure .....	8
3	GLOSSAIRE DES TERMES UTILISES .....	4		11.2	Ports occupés par l'ennemi.....	8
4	MISE EN PLACE DU JEU .....	4		11.3	Mouvement naval et villes.....	8
	4.1	Mise en place du camp romain.....	4	11.4	Limites de mouvement en mer.....	8
	4.2	Mise en place du camp carthaginois.....	4	11.5	Suprématie navale romaine.....	8
	4.3	Mise en place des tribus .....	5	11.6	Modificateurs de la table de combat naval	8
	4.4	CB et CS .....	5	12	INTERCEPTION.....	9
5	SÉQUENCE DE JEU .....	5		12.1	Généralités .....	9
6	RENFORTS.....	5		12.2	Quand une interception peut-elle survenir?.....	9
	6.1	Renforts carthaginois.....	5	12.3	Restrictions relatives à l' interception ...	9
	6.2	Renforts romains .....	5	12.4	Résolution d'une tentative d'interception	9
	6.3	Restrictions relatives au placement .....	5	12.5	Recul d'un espace.....	9
	6.4	Election des consuls et des proconsuls .....	5	12.6	Interceptions multiples.....	9
	6.5	Placement des consuls .....	5	12.7	Subordonnés et Interceptions.....	9
	6.6	Le proconsul .....	5	12.8	Interceptions et villes.....	9
	6.7	Scipion l'Africain .....	6	12.9	Interceptions et écrasements .....	9
7	PHASE STRATEGIQUE.....	6		12.10	Interceptions manquées et évitement de bataille	9
	7.1	Attribution des CS .....	6	13	EVITEMENTS DE BATAILLE ET POURSUITE .....	9
	7.2	Double usage pour chaque CS.....	6	13.1	Evitement de bataille .....	9
	7.3	Qui joue en premier.....	6	13.2	Restrictions relatives à l'évitement de bataille	9
	7.4	Fin de la phase de stratégie.....	6	13.3	Subordonnés et évitement de bataille ...	10
8	CS .....	6		13.4	Poursuite .....	10
	8.1	Description .....	6	13.5	Villes et évitement de bataille.....	10
	8.2	Utilisation d'un nombre d'opération .....	6	13.6	Sièges/soumissions et poursuite.....	10
	8.3	Événements.....	6	14	BATAILLES.....	10
	8.4	Contre-événements .....	6	14.1	CB .....	10
	8.5	Événement unique .....	6	14.2	Alliés.....	10
	8.6	Défausse .....	6	14.3	Restrictions relatives aux alliés.....	10
	8.7	Mélange .....	6	14.4	Milice.....	10
9	PILES ET SUBORDINATION.....	7		14.5	Séquence de résolution de la bataille ...	10
	9.1	Empilement d'UC.....	7	14.6	Round de bataille .....	10
	9.2	Empilement de généraux .....	7	14.7	Egalisation de la CB de l'attaquant.....	10
	9.3	Grade .....	7	14.8	Contre-attaque.....	11
10	MOUVEMENT .....	7		14.9	CB Réserves.....	11
	10.1	Qui peut se déplacer .....	7	14.10	Comment gagner une bataille .....	11
	10.2	Procédure de mouvement .....	7	14.11	Pertes en bataille .....	11
	10.3	Phase de réaction .....	7	14.12	Table de retraite .....	11
	10.4	Espace occupé par l'ennemi .....	7	15	RETRAITE .....	11
	10.5	Ecrasement .....	7	15.1	Procédure de retraite .....	11
	10.6	Cols et détroits.....	7			
	10.7	Villes et mouvements .....	7			
	10.8	Combinaison d'armées .....	8			
	10.9	Division d'armées.....	8			
	10.10	Généraux neutralisés .....	8			

15.2	Restrictions relatives aux retraites.....	11	25	LISTE DES CE.....	15
15.3	Pénalités liées aux retraites.....	11	26	AIDES.....	16
15.4	Retraites dans les villes .....	11	27	EXEMPLE DE BATAILLE .....	17
15.5	Conséquences politiques .....	12	28	SUIVI DE CONTROLE DES PROVINCES	
15.6	Demande de paix .....	12		18	
16	REPLI.....	12			
16.1	Généralités.....	12			
16.2	Repli réussi .....	12			
16.3	Restrictions relatives au repli .....	12			
17	ELEPHANTS .....	12			
17.1	Dotation des éléphants.....	12			
17.2	Propriétés.....	12			
17.3	Eléphants pendant la bataille .....	12			
17.4	Charge d'éléphants réussie .....	12			
17.5	Panique parmi les éléphants .....	12			
18	CONSULS ET ARMEES CONSULAIRES				
	12				
18.1	Armées consulaires.....	12			
18.2	Passation de commandement.....	12			
18.3	Proconsuls et Consuls.....	13			
19	CONTROLE POLITIQUE .....	13			
19.1	Contrôle politique.....	13			
19.2	Placement des marqueurs CP .....	13			
19.3	Caractéristiques des marqueurs CP .....	13			
19.4	Retrait des marqueurs CP isolés .....	13			
20	SIEGES ET SOUMISSIONS .....	13			
20.1	Convertir les villes et les tribus .....	13			
20.2	Procédure de Siège et Soumission.....	13			
20.3	Subordonnés et Siège/Soumissions .....	13			
20.4	Statut d'assiégé.....	14			
20.5	Restrictions relatives aux forces assiégées	14			
	14				
20.6	Levée d'un siège et fin d'une soumission	14			
	14				
20.7	Armées de libération et forces assiégées	14			
	14				
20.8	Siège ou soumission réussi.....	14			
20.9	Tribus favorables à Carthage.....	14			
21	ATTRITION.....	14			
21.1	Quand l'attrition se produit .....	14			
21.2	Procédure.....	14			
21.3	Tribus hostiles .....	14			
22	PHASE DE CALCUL DES POINTS				
	POLITIQUES .....	14			
22.1	Procédure.....	14			
22.2	Répercussions politiques de fin d'année	14			
22.3	Demande de paix .....	14			
22.4	Fin de la partie.....	14			
23	EFFONDREMENT SOUDAIN .....	14			
24	CAPACITES SPECIALES .....	15			

## 1 INTRODUCTION

**Hannibal : Rome contre Carthage** est un jeu pour 2 joueurs basé sur la 2ème Guerre Punique qui a opposé Carthage à Rome. L'un des joueurs dirige les romains, l'autre les carthagois.

NdT : Cette version est issue du document

Hannibal\_2nd\_Edition\_Rules[1].pdf

NdT : Les références à la carte concernent celle de la version Descartes.

## 2 COMPOSITION DU JEU

### 2.1 Inventaire

Une boîte complète du jeu Hannibal contient

1 Carte de 76 sur 54 cm

2 Planche de pions prédécoupés (132 marqueurs de Contrôle Politique et 100 Unités de Combat et généraux)

1 Livret de règles

64 Cartes de Stratégie

48 Cartes de Bataille

14 Socles en plastique

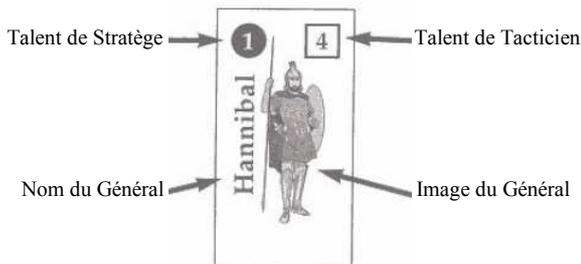
1 Dé à 6 faces

### 2.2 Pions et marqueurs

**UNITÉS DE COMBAT** : Chaque pion circulaire illustré d'un romain ou d'un carthagois 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 d'unités fournies n'est pas une limite volontaire (sauf l'engin de siège et les éléphants), les joueurs peuvent en créer plus si nécessaire.**



**GENERAUX** : Chaque pion rectangulaire représente un Général. Ils doivent être installés dans les socles en plastique.



**MARQUEURS DE CONTRÔLE POLITIQUE** : Les petits marqueurs circulaires illustrés au recto et au verso par un symbole carthagois et romain servent à indiquer quel est le camp disposant du contrôle politique dans un espace. Les pions carrés représentent les villes fortifiées (dorénavant appelées villes) 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 (voir 20).



## 3 GLOSSAIRE DES TERMES UTILISES

*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 espaces formant les quatre provinces de Numidia Occidentalis, Numidia Orientalis, Carthagina et Carthago.

**Espagne** : Ensemble des espaces des quatre provinces de Baetica, Celtiberia, Orospeida et Idubeda.

**Italie** : Ensemble des espaces de Gallia Cisalpina, d'Etruria, d'Apulia, du Latium, de Campania, de Lucania 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 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'UC 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 (voir 19.1).

**Consul** : Un général romain est soit un consul soit un proconsul. Les consuls surpassent les proconsuls. (voir 18).

**Armée consulaire** : Une armée commandée par un consul (voir 18.1).

**Nombre d'Opération** : Le nombre compris entre 1 et 3 en haut à gauche de chaque CS.

**CB** : Abréviation pour carte de bataille.

**CO** : Abréviation pour carte opération (on appelle carte opération une carte de stratégie jouée pour son nombre d'opération).

**CE** : Abréviation pour carte événement (on appelle carte événement une carte de stratégie jouée pour son événement).

**CS** : Abréviation pour carte de stratégie.

**UC** : Abréviation pour unité de combat.

## 4 MISE EN PLACE DU JEU

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

8 UC et le consul Publius Cornelius Scipion à Roma (Latium).

8 UC et le consul Tiberius Longus à Agrigentum (Sicilia).

Placez un marqueur romain dans chaque espace de la carte coloré de noir.

Placez les marqueurs CP circulaires dans les espaces de même forme et placez les marqueurs de ville 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 dans une tasse ou un sac afin de permettre un tirage aléatoire.

### 4.2 Mise en place du camp carthagois

4 UC et Hannon à Carthago.

10 UC (dont 2 sont des UC dotées d'éléphants) et Hannibal à Saguntum (Orospeida).

Placez Magon et H. Giscon dans la case d'état-major d'Hannibal.

2 UC et Hasdrubal à Carthago Nova (Orospeida).

Placez un marqueur carthagois dans chaque espace de la carte coloré de bleu. Placez les marqueurs CP circulaires dans les espaces de même forme et placez les marqueurs de ville dans les espaces carrés dont le nom correspond.

### 4.3 Mise en place des tribus

Placez les 8 marqueurs hexagonaux de tribus dans les espaces hexagonaux dont le nom correspond.

### 4.4 CB et CS

Mélangez le paquet de 48 CB puis le paquet de 64 CS et disposez-les à coté de la carte. Vous êtes prêts à jouer.

## 5 SÉQUENCE DE JEU

*Hannibal : Rome contre Carthage se joue en tours, chacun d'eux devant être joué dans l'ordre suivant :*

### 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 (voir 6.1).
2. Si le joueur carthaginois possède des généraux neutralisés (voir 10.10), il peut tous les ramener sur la carte, en les plaçant auprès d'UC carthagoises (NdT : Si Hannibal a été retiré de la partie, il n'y revient pas).
3. Le joueur romain installe ses renforts (voir 6.2). Au tour 6, il reçoit Scipion l'Africain et 5 UC additionnelles.
4. Le joueur romain désigne un proconsul, enlève les consuls du tour précédent et tire aléatoirement deux nouveaux consuls qu'il dispose sur la carte (voir 6.4 et 6.5).

### 2. Phase de distribution des CS

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

### 3. Phase de stratégie

Les joueurs accomplissent cette phase en jouant leurs CS une par une, selon un processus alterné (l'un des joueurs joue une CS, puis c'est au tour de l'autre joueur). La phase de stratégie se termine quand les deux joueurs ont épuisé leur main.

### 4. Phase d'attrition\* hivernale

\*Attrition : usure, épuisement des troupes (Note Descartes)

Les deux joueurs font intervenir l'attrition hivernale à l'encontre de leurs UC (voir 21).

### 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 (voir 19.4); ensuite le joueur carthaginois fait de même.

### 6. Phase de calcul des points politiques

Les deux joueurs calculent leurs points politiques (voir 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 (voir 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 effondrement soudain (voir 23) ou que tous les tours aient été joués.

## 6 RENFORTS

### 6.1 Renforts carthagoises

Le joueur carthaginois reçoit jusqu'à 4 UC par tour. Les renforts carthagoises sont placés aux emplacements suivants

- Un à Carthago ou auprès de tout général situé en Afrique.
- Un à Carthago Nova ou auprès de tout général situé en Espagne *si la ville de Carthago Nova est sous contrôle carthaginois (29-02-00)*, (la ville de Carthago Nova abritait les ateliers, chantiers navals et artisans qui équipaient l'armée d'Hannibal).
- Un à Carthago Nova ou auprès de tout général situé en Espagne si la province de Baetica est sous contrôle carthaginois (cette province était riche en argent et a financé une grande partie de l'effort de guerre carthaginois).
- Un dans tout espace contenant un général carthaginois **ou à Carthago ou à Carthago Nova.**

**GÉNÉRAUX CARTHAGINOIS NEUTRALISÉS** : S'il y a des généraux carthagoises neutralisés (NdT : à l'exception d'Hannibal), ils sont tous remis en jeu après que tous les renforts carthagoises sont placés. Ils peuvent être placés dans n'importe quel espace contenant une ou plusieurs UC carthagoises qui ne sont pas actuellement assiégées.

### 6.2 Renforts romains

Le joueur romain reçoit 5 UC par tour. Les UC peuvent être placées à Roma ou auprès d'un général romain. Au moins 3 de ces 5 UC romaines doivent être placées en Italie. Les UC peuvent être disposées en un seul groupe ou réparties d'une manière quelconque entre Roma et les différents généraux romains. Si aucune pile d'UC du joueur romain n'est composée d'au moins 5 UC, il doit alors consacrer (si possible) une partie de ses renforts à en constituer une (c'est important dans le cadre du placement des consuls).

### 6.3 Restrictions relatives au placement

Les renforts ne peuvent pas être placés à l'intérieur d'une ville assiégée (voir 20.4).

**Un général ennemi sans UC n'interdit pas le placement des renforts et serait neutralisé (voir 10.10) si des renforts étaient placés dans le même espace. Si Roma est assiégée et que tous les généraux romains sont à l'intérieur de Roma, le joueur romain ne reçoit aucun renfort excepté ceux qui arrivent avec Scipion l'Africain. C'est la même chose avec les renforts carthagoises spécifiques: si Carthago Nova est assiégée et que tous les généraux carthagoises en Espagne sont à l'intérieur de cette ville, le joueur carthaginois perdrait ces 2 UC.**

### 6.4 Election des consuls et des 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.*

#### PROCEDURE :

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. C'est optionnel mais recommandé, le joueur romain n'est pas obligé de désigner un proconsul, mais cela lui permet d'avoir un général supplémentaire en jeu.
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 ou le sac prévu à cet effet.
3. Il tire aléatoirement, de la tasse ou du sac, 2 généraux qui seront les consuls de ce tour (les généraux ôtés à l'étape 2 font partie de ce tirage).
4. Il place ses 2 nouveaux consuls sur la carte. Les 2 généraux romains du début de partie sont des consuls.

### 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 5 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 (voir 9.2). **Les consuls romains peuvent être placés à l'intérieur de Roma assiégée (les UC romaines ne le peuvent pas) s'il n'y a aucun autre espace légal dans lequel ils peuvent être placés.**

### 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. 1.-C.) en tant que second proconsul. Il amène avec lui 5 UC additionnelles. Scipion et ces UC doivent être placés ensemble, aucun éclatement du groupe n'est possible. **Le joueur romain peut placer l'armée de Scipion dans tout espace situé en Italie contenant un marqueur CP ami et libre de toute UC adverse** ou tout port en Espagne contenant un marqueur CP ami et libre de toute UC adverse. **L'armée de Scipion arrive après que les 5 UC normales ont été placées et avant que les 2 nouveaux consuls ont été élus.** Il ne peut pas être placé à l'intérieur d'une ville assiégée. S'il n'y a pas d'espace disponible, ni Scipion l'Africain ni son armée n'entrent en jeu et il est retiré de la partie. Une fois en jeu, Scipion l'Africain agit comme un proconsul permanent pour le joueur romain autorisant celui-ci à avoir deux proconsuls en jeu.

## 7 PHASE STRATEGIQUE

### 7.1 Attribution des CS

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

### 7.2 Double usage pour chaque CS

Chaque CS jouée autorise le joueur à utiliser le nombre d'opération sur la CS qui est alors utilisée comme une CO (voir 8.2) ou faire que l'événement sur la carte qui est alors utilisée comme une CE se produise. Si vous ne voulez aucune des deux options, vous pouvez défausser la CS.

### 7.3 Qui joue en premier

Normalement le joueur carthaginois décide qui joue en premier, mais si le joueur romain dispose d'une CE de **campagne** (CE n° 33-34 et 37-40) et veut l'utiliser (que ce soit à titre de CE ou CO) lors de sa première action de la phase de stratégie, il peut décider de jouer en premier. Suivez cette procédure :

**Le joueur carthaginois demande d'abord au joueur romain s'il veut utiliser une CE de **campagne** (CE n° 33-34 et 37-40) pour jouer en premier. Si ce n'est pas le cas, le joueur carthaginois décide qui jouera en premier.**

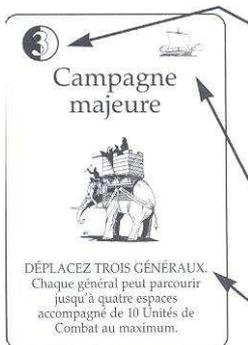
### 7.4 Fin de la phase de stratégie

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

## 8 CS

### 8.1 Description

Chaque CS possède 2 éléments de base, un nombre compris entre 1 et 3 en haut à gauche (appelé le nombre d'opération) et un événement. Le nombre d'opération est utilisé pour activer les généraux ou placer des marqueurs CP. L'événement est disponible uniquement si le nombre d'opération n'est pas utilisé. Un symbole de navire en haut à droite (sur les CS ayant un nombre d'opération égal à 3 et sur les CE de **campagne** (CE n° 33-34 et 37-40)) indique que la CO peut être utilisée pour un mouvement naval.



"3" indique le nombre de marqueurs CP que la carte permet de placer, ou qu'elle permet de déplacer un général disposant d'un talent de stratégie  $\leq 3$ . La couleur du fond du cercle sur lequel est présenté ce nombre indique quel est le camp susceptible d'utiliser l'événement (voir 8.3).

Le symbole de navire indique que la CS peut être employée pour effectuer un mouvement naval.

Description de l'événement au cas où le joueur souhaiterait utiliser cette carte comme une CE et non comme une CO.

### 8.2 Utilisation d'un nombre d'opération

Le nombre d'opération permet d'effectuer l'une des actions suivantes:

1. DÉPLACER UN GÉNÉRAL (avec ou sans UC) dont le talent de stratégie est  $\leq$  au nombre d'opération.

*EXEMPLE : Une CO 1 ne permet de déplacer qu'un général disposant d'un talent de stratégie de valeur 1. Une CO 2 permet de déplacer un général doté d'un talent de stratégie de valeur 1 ou 2. Une CO 3 permet de déplacer tout général.*

2. PLACER SUR LA CARTE UN NOMBRE DE MARQUEURS CP égal au nombre d'opération. Un marqueur CP peut être déposé dans n'importe quel espace ne contenant pas d'UC ennemie ou de marqueur CP.

*EXEMPLE : Si vous jouez une CO 3, vous pouvez placer 3 de vos marqueurs CP.*

3. LEVER DES TROUPES : Ceci n'est possible qu'avec une CO 3. Jouer une CO 3 de cette manière 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 assiégée (voir 20.4).

### 8.3 Événements

Le nombre d'opération de chaque CO est imprimé sur un disque dont la couleur du fond permet de déterminer quel est le camp autorisé à employer la CS comme une CE. 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 le nombre d'opération.

### 8.4 Contre-événements

Les événements avec un titre imprimé en lettres blanches dans un ovale noir (comme la **Cavalerie de Marharbal**, CE n° 6) peuvent être joués pour intervenir, selon les cas, au cours des mouvements ou des batailles. Le fait de jouer un contre-événement ne compte pas comme le jeu normal d'une CS; lorsque viendra normalement son tour de jouer une CS, le joueur qui a joué le contre-événement devra jouer normalement une CS (s'il en dispose et s'il ne s'en défasse pas). En pratique, le plus souvent, le fait de jouer une CE de contre-événement amène à jouer 2 CS à la suite. Noter que les 2 cartes **Tribus hostiles** (CE n° 7-8) peuvent être utilisées comme contre-événement ou jouées pendant votre tour si l'armée de votre adversaire est toujours en Liguria ou en Gallia Transalpina.

### 8.5 Événement unique

Lorsqu'un événement portant la mention "ÉVÉNEMENT UNIQUE" est joué, il n'est pas replacé dans le paquet de CS, car l'événement en question n'est susceptible de se produire qu'une seule fois au cours d'une partie. Un événement cependant est retiré de la partie à sa seconde utilisation. **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 carte "ÉVÉNEMENT UNIQUE" n'est pas retirée du paquet de CS si elle a été utilisée pour son nombre d'opération.

### 8.6 Défausse

Un joueur peut choisir de se défasser d'une CS plutôt que de la jouer. Dans ce cas, aucune action n'intervient et c'est alors au tour de son adversaire de jouer une CS. Les CS 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 CS dans la pioche correspondante pour remplir une main pleine à chaque joueur pour le prochain tour, la pioche entière (à l'exclusion des CS qui ont été retirées de la partie) est re-mélangée avant que les CS soient distribuées.** Ce paquet est également mélangé lorsque la CE **Trêve** (CE n° 64) est défaussée ou jouée (que ce soit en CO ou en CE). Dans ce cas, le paquet de CS et les cartes défaussées sont réunis et mélangés pour constituer un nouveau paquet de CS à la fin du tour en cours.

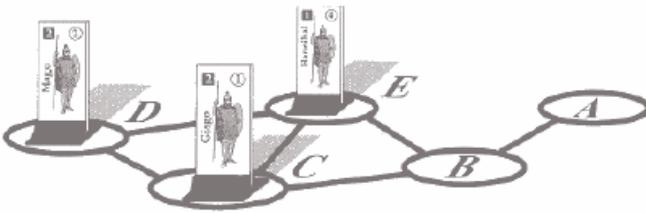
## 9 PILES ET SUBORDINATION

### 9.1 Empilement d'UC

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

### 9.2 Empilement de généraux

Il peut y avoir plus d'un général par espace, mais un seul peut être commandant en chef. Tous les autres généraux sont des subordonnés. Conserver le commandant en chef sur la carte et placez les autres sur la case d'état-major du commandant en chef. Par exemple, Hannon et H. Giscon sont des subordonnés d'Hannibal au début de la partie. 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 (voir 24) ne peuvent pas être utilisées.



*EXEMPLE : Hannibal, ayant 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 lesquels lui seront subordonnés, et peut modifier ces liens de subordination à chaque fois qu'il active l'armée en question. 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 UC ne peuvent être déplacées que si elles sont accompagnées par un général. Un général ne peut être déplacé que lorsqu'une CS le lui permettant est utilisée. Un général et les UC empilées avec lui sont collectivement appelés une armée. Une seule armée peut être déplacée par une CS à moins qu'une CE campagne (CE n° 33-34 et 37-40) soit jouée (voir 10.11). La même armée peut être activée à chaque jeu de CS.

### 10.2 Procédure de mouvement

Un général peut parcourir jusqu'à 4 espaces (6 espaces avec une CE Marche Forcée, CE n° 61-63). Il peut se déplacer avec 10 UC au maximum. Le long de son parcours, un général peut attacher ou détacher 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 observée quand on déplace une armée :

1. Sélectionner le général devant être déplacé. S'il y a au moins 2 généraux avec l'armée, vous pouvez désigner le commandant en chef (avec les restrictions du 9.3). Prenez jusqu'à 10 UC et autant de subordonnés que vous souhaitez pour accompagner le commandant en chef.
2. Jouez une CS qui peut activer le commandant en chef (voir 8.2).
3. Déplacez l'armée. A chaque fois que l'armée pénètre dans un espace, elle déclenche la phase de réaction de la part du joueur non actif (voir 10.3), qui est exécutée avant de passer à l'étape 4.

4. Si le joueur non actif exécute avec succès une interception, l'armée active peut reculer d'un espace et terminer son mouvement (voir 12.5).
5. S'il n'y a qu'une UC ennemie dans l'espace, l'armée active peut effectuer un écrasement.
6. Répétez les étapes 3-5 jusqu'à ce que l'armée active ait terminé son mouvement.
7. L'armée peut alors effectuer une des options suivantes : Soit un siège/soumission soit une bataille. Une armée ne peut jamais conduire une bataille puis un siège ou une soumission par le jeu d'une CS unique.

### 10.3 Phase de réaction

**NOTE DES CONCEPTEURS : Il ne s'agit pas d'une nouvelle règle, juste une méthode pour réorganiser les règles existantes.**

A chaque fois qu'une armée pénètre dans un espace, elle déclenche une possibilité de réaction de la part du joueur non actif

Elle est appelée phase de réaction et suit la séquence suivante :

1. Si l'espace contient une ville, le joueur non actif déclare ses UC dans ou en dehors de la ville et les positionne sur ou sous le marqueur de ville.
2. Le joueur non actif déclare toutes ses interceptions et tentatives d'évitement de bataille. Elles doivent toutes être déclarées avant la première résolution et le joueur non actif doit essayer toutes celles qu'il a déclarées.
3. Si un évitement de bataille est déclaré, le joueur non actif lance le dé et, en cas de succès, déplace l'armée correspondante d'un espace.
4. Si au moins une interception est déclarée, le joueur non actif doit les exécuter (dans l'ordre de son choix). Une armée interceptant dans un espace ne peut pas rejoindre une ville car les UC ne peuvent entrer dans une ville que pendant la phase 1 ci-dessus. Cela termine la phase de réaction.

### 10.4 Espace occupé par l'ennemi

Quand vous déplacez une armée dans un espace contenant au moins une UC ennemie, et que ces UC ennemies ne font pas, ne peuvent pas faire ou échouent dans une tentative d'évitement de bataille (voir 13), votre armée doit s'arrêter, terminer son déplacement et combattre la force ennemie (exception, voir 10.5). **Un général sans armée ne peut pas pénétrer dans un espace contenant une ou plusieurs UC ennemies ni s'arrêter dans un espace contenant un général ennemi sans armée (il peut cependant traverser un tel espace).**

### 10.5 Ecrasement

Si une armée compte au moins 5 UC et pénètre dans un espace contenant une seule UC ennemie dépourvue de général, cette dernière est automatiquement éliminée sans perte pour l'attaquant. Aucune CB 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. 2 UC ne peuvent pas être écrasées par 10 UC.

### 10.6 Col et détroits

Les mouvements empruntant un col de montagne (cols alpins et non alpins) ou un détroit prélévent deux points, au lieu d'un, à la capacité de mouvement d'un général.

**ATTRITION DE PASSAGE D'UN COL :** Chaque fois qu'une armée franchit un col, elle doit effectuer un jet d'attrition (voir 21.1) immédiatement après l'avoir emprunté. **Si le col est non alpin, il faut appliquer un modificateur de -2. Il ne faut pas appliquer 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. Noter que chaque joueur peut utiliser le mouvement naval entre ces deux ports. Le franchissement du détroit de Sardaigne n'est soumis à aucune restriction relative au contrôle.

**AUTRES EFFETS :**

Il est impossible d'effectuer une interception (voir 12), d'éviter la bataille (voir 13), de se livrer à un repli (voir 16) ou à une retraite (voir 15) à travers un col (alpin ou non alpin) ou un détroit.

### 10.7 Villes et mouvements

Les joueurs doivent considérer une ville comme un espace dans un espace. Les généraux et les UC peuvent se trouver à l'abri des remparts ou hors de la ville. Une ville ne peut contenir que 2 UC à l'exception de Roma et Carthago

qui peuvent abriter 5 UC chacune. Pour indiquer que des UC se trouvent à l'intérieur d'une ville, ils doivent être placés en dessous du marqueur de ville. Les UC se trouvant au-dessus du marqueur de ville seront considérées comme situées en dehors de la ville. Les généraux à l'intérieur de la ville peuvent être placés sous 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 vers l'extérieur (et vice versa) dans les cas suivants :

**JOUEUR ACTIF :** Par un mouvement normal (en jouant une CS) durant son tour. Le déplacement vers l'intérieur d'une ville est de manière inhabituelle le dernier déplacement d'une armée (voir 10.2).

**JOUEUR NON ACTIF :** Si une armée ennemie pénètre dans l'espace d'une ville abritant des UC et/ou des généraux alors que cette ville n'est pas assiégée, le défenseur peut déclarer ses UC et/ou généraux à l'intérieur ou à l'extérieur de la ville. Il peut modifier cette décision à chaque fois qu'une force ennemie pénètre dans l'espace en question.

## 10.8 Combinaison d'armées

Un général actif peut attacher un autre général (avec ou sans UC) et continuer à se déplacer. Le général ainsi attaché doit devenir un subordonné pour ce mouvement. Un général qui surpasse le général actif ne peut pas être attaché. Si un général finit son mouvement dans un espace contenant un autre général qui le surpasse, alors le général actif devient un subordonné. Si un général finit son mouvement dans un espace contenant un autre général de même grade, alors le général actif devient le commandant en chef et l'autre général devient un subordonné.

## 10.9 Division d'armées

Une armée peut détacher un ou plusieurs généraux subordonnés (avec ou sans UC) à tout moment. Un subordonné dans la case d'état-major du commandant en chef peut se déplacer de manière autonome avec des UC de l'armée du commandant en chef au choix de son contrôleur (voir exception 18.1). Portez le subordonné sur la carte et utilisez l'espace du commandant en chef comme espace de départ. Le subordonné devient le commandant en chef de la nouvelle armée et peut emmener avec lui d'autres subordonnés dont aucun ne le surpasse. Détacher et déplacer un subordonné compte comme un mouvement de général (c'est-à-dire qu'activer un subordonné ne permet pas au commandant en chef de se déplacer).

## 10.10 Généraux neutralisés

Un général devient 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 UC qui l'accompagnent ont été éliminées via la table de retraite, lors d'une retraite ou via 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, la CE Tempête en mer (CE n° 60) ou des pertes en bataille.

- Si Scipion l'Africain est neutralisé, il est retiré de la partie.
- Si Hannibal est neutralisé, il est retiré de la partie et le joueur carthaginois doit retirer 5 marqueurs CP de la carte. Ces marqueurs CP sont en addition à la perte de marqueurs CP résultant de la bataille ayant conduit à la mort d'Hannibal.
- Un général neutralisé est retiré de la carte et demeure hors jeu jusqu'à la prochaine phase de renforts (voir 6.1).

## 10.11 Limitation des CE de campagne (CE n° 33-34 et 37-40)

Quand une CE de campagne (CE n° 33-34 et 37-40) est jouée, chaque général doit terminer tous ses déplacements et batailles avant qu'un autre général puisse être activé. Une UC ou un subordonné déplacé par un général pendant une campagne peut être déplacé par un autre général pendant la même campagne tant qu'aucun UC ou général ne se déplace de plus de 4 espaces (à l'exception de Néron). Une fois qu'une armée a participé à une bataille, un siège, une soumission ou a reculé d'un espace pour éviter une interception (voir 12.5), ou a échoué dans une tentative de poursuite (voir 13.4), tous les UC et généraux de cette armée sont considérés comme ayant dépensé tous leurs points de mouvement et ne peuvent plus être déplacés par un autre général pendant la même campagne.

**SIEGES ET SOUMISSIONS :** Une CE de campagne (CE n° 33-34 et 37-40) ne peut pas être utilisée pour conduire plus d'un siège contre la même ville ou une soumission contre la même tribu, mais elle peut être utilisée pour

conduire une bataille contre les défenseurs d'un espace puis à nouveau pour conduire un siège ou une soumission sur le même espace à condition qu'un général différent exécute chaque action.

## 10.12 Néron

Néron possède une capacité spéciale qui lui permet de se déplacer de 6 espaces pendant les campagnes. Les UC et subordonnés qui l'accompagnent peuvent se déplacer de 6 espaces tant qu'ils accomplissent leur déplacement en totalité avec lui (ils ne peuvent pas se déplacer de 4 espaces avec un général puis 2 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. Des UC seules ne peuvent pas utiliser le mouvement naval. Il est possible de recourir au mouvement naval lors de l'utilisation d'une CO 3 ou d'une CE de campagne (CE n° 33-34 et 37-40), (pour aider à les reconnaître, ces CS présentent une icône de navire dans le coin supérieur droit). Le coût du mouvement naval correspond à un déplacement de 3 espaces.

*EXEMPLE: Vous pouvez déplacer une armée d'un espace pour rejoindre un port et utiliser le mouvement naval ou recourir directement au mouvement naval puis franchir un espace sur la terre ferme.*

## 11.2 Ports occupés par l'ennemi

Il n'est pas nécessaire de contrôler le port pour embarquer ou débarquer. Le mouvement naval est possible à partir de, et à destination de, tout espace portuaire, y compris les ports contenant des marqueurs CP ennemis ou des UC ennemies.

## 11.3 Mouvement naval et villes

Le mouvement naval direct dans une ville (à l'opposé du simple mouvement terrestre vers l'extérieur de la ville) est possible si la ville est contrôlée par des amis et non actuellement assiégée (voir 20.4). Le mouvement naval est interdit pour un déplacement de ou vers une ville assiégée. Noter que cela n'empêche pas le mouvement naval de ou vers un espace contenant une ville assiégée (dans ce cas, les troupes sont considérées embarquer ou débarquer à l'extérieur des murs de la ville).

## 11.4 Limites de mouvement en mer

Une campagne majeure (CE n° 33-34) ou une campagne mineure (CE n° 37-40) autorise une armée contenant jusqu'à 10 UC à utiliser le mouvement naval (seule une armée sur les 2 ou 3 de la campagne peut utiliser le mouvement naval). Un CO 3 autorise une armée contenant jusqu'à 5 UC à utiliser 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 naval, le joueur romain effectue un jet sur la table de combat naval. Si, après que les modificateurs appropriés ont été appliqués, la force carthaginoise est coulée, les UC transportées sont éliminées et le général est neutralisé (voir 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 comptent pas pour les conséquences politiques (voir 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 2 ports\* (voir la carte).
- 1 : Si un général voyage seul ou accompagné d'une seule UC. Noter que la table sur la carte propose qu'une UC puisse voyager seule, ce qui est faux. Une UC ne peut se déplacer qu'avec un général.
- +1 : Si le port contient un marqueur CP\* romain.
- 1 : Si Carthage contrôle Syracuse.
- 1 : Si la Macédoine est alliée à Carthage (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 (modificateur portuaire -2); le modificateur final est égal à 4

EXEMPLE : Il envoie une armée composée d'une seule UC (-1) de Carthago Nova (-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

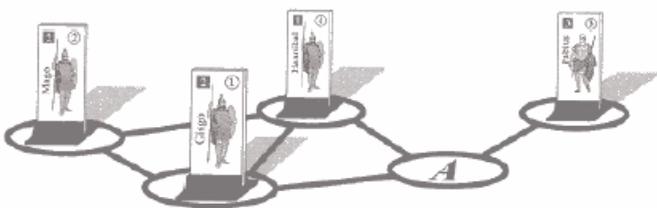
### 12.1 Généralités

L'interception est un type particulier de mouvement qui autorise une armée du joueur non actif à avancer d'un espace pendant le déplacement d'un général adverse et interrompre le déplacement de cette armée.

L'interception force l'armée ennemie à déclencher une bataille (voir 14) ou reculer d'une case (voir 12.5).

### 12.2 Quand une interception peut-elle survenir?

Une armée contrôlée par le joueur non actif peut tenter une interception. Une interception peut survenir à chaque fois qu'un général ou une armée ennemie entre (par mouvement terrestre ou naval) dans un espace adjacent à l'armée si cet espace ne contient aucune UC ennemie immobile. Une armée peut tenter une interception à chaque fois que les conditions ci-dessus sont réunies, par exemple si une armée ennemie tente de faire le tour de votre armée, vous pouvez essayer une interception à chaque fois sauf si l'espace d'arrivée contient une UC ennemie.



EXEMPLE : Fabius se déplace pour attaquer Giscon. Lorsque Fabius pénètre dans l'espace A, Hannibal et 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

**Vous ne pouvez pas intercepter dans un espace qui contient au moins une UC ennemie immobile.**

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 (voir 13), un repli (16) ou une retraite (15), 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  $\leq$  au talent de tacticien du général menant l'interception, celle-ci a réussi. Si la tentative d'interception réussit, le général intercepteur et toutes les UC que vous aviez déclarées sont placés dans l'espace considéré. 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 seule CB supplémentaire même si au moins 2 armées interceptent

### 12.5 Recul d'un espace

Une armée interceptée n'est pas obligée de livrer bataille. Elle peut reculer vers l'espace qu'elle occupait précédemment et terminer son mouvement. Si une armée doit reculer vers un col, elle doit lancer le dé et appliquer l'attrition. Si une armée recule par mer, elle doit retourner à son port de départ. S'il s'agissait d'un mouvement naval carthaginois, le joueur carthaginois doit appliquer de nouveau la table de combat naval. Si le résultat contraint l'armée à rebrousser chemin, elle doit rester dans le port de

l'interception. Si une armée recule sur un espace contenant une ville ennemie ou une tribu inamicale, elle peut malgré tout conduire un siège ou une soumission.

### 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 de reculer d'un espace. Si plusieurs tentatives d'interceptions sont couronnées de succès, les armées sont combinées dans l'espace sous le commandement d'un seul général.

### 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). **Si un subordonné intercepte, le commandant en chef doit être laissé à l'arrière avec au moins une UC (noter qu'un consul ne peut pas être laissé volontairement avec moins de 5 UC, voir 18.1).**

### 12.8 Interceptions et villes

Une armée à l'intérieur d'une ville peut intercepter une armée dans un espace adjacent s'il n'y a pas d'UC ennemies à l'extérieur de la ville. Si vous interceptez une armée qui pénètre dans l'espace d'une ville par mouvement terrestre, la bataille a lieu avant que l'armée puisse entrer dans la ville. **Si l'armée entrain dans l'espace d'une ville par l'intermédiaire du mouvement naval, l'armée interceptée a quatre options : accepter la bataille, reculer dans la ville (si la ville peut l'accepter), reculer vers le port d'embarquement, ou fractionner l'armée entre les deux dernières options. Une armée reculant d'un espace ne peut jamais laisser d'UC à l'extérieur de la ville.**

### 12.9 Interceptions et écrasements

L'écrasement se produit après l'interception, ainsi une armée qui intercepte peut empêcher un écrasement.

### 12.10 Interceptions manquées et évitement de bataille

**Si une armée manque une interception, il lui est interdit de tenter un évitement de bataille contre la même armée pendant la résolution de la carte en cours.**

L'armée qui a manqué l'interception peut tenter d'autres interceptions sans restrictions et tenter des évitements de bataille contre d'autres armées si la CS en cours est une campagne.

## 13 EVITEMENTS DE BATAILLE ET POURSUITE

### 13.1 Evitement de bataille

Cette possibilité n'est disponible que pour le joueur non actif. Si une armée ennemie pénètre dans un espace contenant une de vos armées ou au moins un de vos généraux sans UC, vous pouvez tenter d'éviter la bataille. Pour déterminer si vous y parvenez, lancez le dé. Si le résultat du jet de dé est  $\leq$  au talent de tacticien de votre commandant en chef, vous réussissez à éviter la bataille. Dans ce cas, vous pouvez faire quitter l'espace de la bataille à votre armée ou vos généraux et les amener dans un espace adjacent quelconque (sous réserve des restrictions indiquées ci-dessous). Si le résultat du jet de dé est  $>$  au talent de tacticien de votre commandant en chef, l'armée demeure dans l'espace qu'elle occupe et une bataille doit être résolue (ou les généraux sont neutralisés). En outre, vous recevez **une CB en moins** pour simuler le manque de préparation de votre armée à l'affrontement.

### 13.2 Restrictions relatives à l'évitement de bataille

**Pas plus de 10 UC peuvent éviter une bataille. Une armée qui contient plus de 10 UC doit en laisser derrière elle. Les UC et les généraux qui ont raté une interception ne peuvent pas tenter d'éviter la bataille contre la même armée pendant la résolution de la CS en cours (voir 12.10).**

Une armée ou un général qui évite une bataille peut laisser derrière des UC et des généraux (tant que le 18.1 n'est pas violé).

Interdiction de traverser un col ou un détroit.

Interdiction d'entrer dans un espace contenant une UC ennemie ou un marqueur CP ennemi.

Interdiction de pénétrer dans l'espace d'où provient l'armée ennemie.

Interdiction de pénétrer dans un espace contenant une tribu inimicale (29-02-00).

### 13.3 Subordonnés et évitement de bataille

Vous pouvez tenter d'éviter une bataille avec un subordonné. Dans ce cas, le commandant en chef doit être laissé derrière avec au moins une UC (ou 5 UC s'il s'agit d'un consul, voir 18.1). Une seule tentative d'évitement de bataille est possible par phase de réaction, ainsi les généraux ne peuvent pas se séparer et tenter des évitements de bataille vers différents espaces. Vous ne pouvez pas non plus tenter un évitement de bataille avec un général après avoir manqué un évitement de bataille avec un autre.

### 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 tancer le dé. Si le résultat du jet de dé est  $\leq$  au talent de tacticien du général, l'armée peut continuer à se déplacer. Si le général a déjà parcouru la valeur limite de 4 espaces (ou 6 espaces s'il utilise une CE Marche Forcée, CE n° 61-63), ou si le résultat du jet de dé est  $>$  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.

### 13.5 Villes et évitement de bataille

Une armée positionnée dans l'espace d'une ville mais actuellement à l'extérieur de la ville a deux options. Son contrôleur peut déclarer l'armée à l'intérieur de la ville quand l'armée ennemie apparaît ou à l'extérieur de la ville et tenter un évitement de bataille. Dans le premier cas, l'armée ennemie peut continuer son mouvement mais le second peut la ralentir (si la tentative d'évitement de bataille est un succès et la tentative de poursuite un échec).

### 13.6 Sièges/soumissions et poursuite

Une armée qui échoue dans une tentative de poursuite mais termine son mouvement dans l'espace d'une ville ou d'une tribu peut néanmoins conduire un siège ou une soumission sur cet espace.

## 14 BATAILLES

### 14.1 CB

Les batailles sont résolues en utilisant des CB. Après chaque bataille, toutes les CB sont mélangées. Chaque joueur reçoit le nombre de CB indiqué ci-après :

- Un nombre de CB égal au talent de tacticien du général (si un général est présent).
- Une CB pour chaque UC participant à la bataille.
- Une CB en cas d'interception réussie (voir 12.4).
- Une CB de moins pour l'armée en situation défensive si elle a tenté d'éviter la bataille sans y parvenir (voir 13.1).
- Un nombre variable de CB pour les alliés et la milice (voir 14.2).
- Le joueur romain reçoit deux CB pour chaque bataille dans le Latium ( voir 14.4).
- Une CB si l'espace de la bataille contient une tribu amicale (voir 20.9).

LIMITE DE 20 CB : 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 CB au-delà de cette limite de 20 est perdu.

### 14.2 Alliés

Les joueurs disposant d'alliés reçoivent des CB supplémentaires. Un joueur gagne des alliés en ayant le contrôle politique de provinces (déterminé au moment de la bataille). Chaque province vaut une CB, sauf la Numidia

occidentalis et la Numidia orientalis, qui en valent 2 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 (voir le glossaire) sont disponibles dans toute province de leur pays (ces pays sont représentés par une couleur sur la carte).

PROVINCES INSULAIRES : Les alliés sur des îles (îles Baléares, Sicilia, Syracusae, Corsica/Sardinia) sont uniquement disponibles pour des batailles sur leur île. La Corsica et la Sardinia forment une seule île pour cette règle.

*EXEMPLE 1 : Carthage contrôle 3 provinces en Espagne, tandis que Rome en contrôle une. Si la bataille a lieu n'importe où en Espagne, le joueur carthaginois recevra 3 CB tandis que le joueur romain n'en recevra qu'une.*

*EXEMPLE 2 : La bataille a lieu en Afrique. Carthage contrôle Carthago et Carthagina, tandis que Rome contrôle la Numidia occidentalis. Dans ce cas, les 2 joueurs reçoivent 2 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. Celui qui contrôle Syracusae recevra une CB. Aucun autre allié n'est recevable ;*

### 14.3 Restrictions relatives aux alliés

GÉNÉRAUX : Un joueur ne peut recevoir des CB 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 CE de campagne (CE n° 33-34 et 37-40), des CB supplémentaires pour alliance sont attribuées lors de chaque bataille, dès lors que des généraux y prennent part.

ALLIÉS ITALIENS : Le joueur romain est limité à 2 CB supplémentaires au titre des alliés italiens et ne peut pas compter la province du Latium comme allié. Ceci reflète le fait que ces provinces fournissaient les légions romaines. Le joueur carthaginois peut, de son côté, se voir attribuer jusqu'à 6 CB au titre de ses alliés italiens (Campania, Lucania, Apulia, Samniun, Etruria et Gallia Cisalpina).

*EXEMPLE : La bataille a lieu à Cannae, en Italie. Le joueur carthaginois contrôle la Gallia Cisalpina et la Lucania. Le joueur romain contrôle la Campania, le Samniun et l'Etruria. Aucun camp ne contrôle l'Apulia. Les 2 cotés reçoivent chacun 2 CB supplémentaires.*

### 14.4 Milice

Rome reçoit 2 CB supplémentaires pour toute bataille ayant lieu dans le Latium (en plus des éventuelles CB attribuées au titre des alliés italiens). Cette milice est disponible même si aucun général n'est présent à Roma.

### 14.5 Séquence de résolution de la bataille

Le joueur dont l'armée en mouvement entame le combat commence 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). Utiliser cette séquence pour la préparation de la bataille :

1. Lancement de dé de passation de commandement (voir 18.2).
2. L'attaquant déclare ses CS en relation avec la bataille.
3. Le défenseur déclare ses CS en relation avec la bataille.
4. Déclaration de la charge d'éléphants (voir 17.3) et lancement de dé correspondant sauf si la CE Panique parmi les éléphants, CE n° 42 est jouée.
5. Distribuer les CB, montrer les CB révélées par la CE Espion dans le camp ennemi (CE n° 20) et commencer la bataille.

### 14.6 Round de bataille

Une bataille se décompose en rounds. Au cours de chaque round, l'attaquant commence par jouer une CB, puis le défenseur doit jouer une CB qui égalise (voir 14.7) celle de l'attaquant. Si le défenseur ne peut ou ne souhaite pas égaliser l'attaquant, il perd la bataille. Si la CB jouée par le défenseur égalise 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 Egalisation de la CB de l'attaquant

Le défenseur égalise la CB de l'attaquant en jouant une CB du même type. Ainsi, une CB Attaque Frontale est égalisée par une autre CB Attaque Frontale, une CB Eprouver l'Adversaire est égalisée par une CB Eprouver l'Adversaire, etc.

CONSEIL POUR LA BATAILLE : Si vous êtes l'attaquant, la meilleure CB est généralement celle que vous possédez en plus grand nombre. Dans la mesure où le paquet de CB ne comprend que 48 CB, si vous disposez d'un grand nombre de CB du même type, il est probable que votre adversaire en aura peu. Etudiez le tableau figurant à la fin du livre de règles (voir 26) pour connaître le type de CB composant le paquet de CB et leur nombre.

#### 14.8 Contre-attaque

Après chaque round, le défenseur peut tenter de contre-attaquer. S'il y parvient, il devient l'attaquant au cours du round suivant, l'ex-attaquant devenant lui-même défenseur. Pour tenter de contre-attaquer, le défenseur lance le dé. Si le résultat est  $\leq$  au talent de tacticien de son général, il prend l'initiative et devient l'attaquant. Si le résultat est  $>$  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 Double Enveloppement et que le défenseur parvient à égaliser, alors ce dernier prend automatiquement (bien que ce ne soit pas obligatoire) l'initiative et devient l'attaquant pour le round suivant (le double enveloppement était une tactique dangereuse et difficile à mettre en oeuvre). Noter que c'est le seul moyen pour une force sans général de devenir l'attaquant.

#### 14.9 CB Réserves

Le paquet de CB comprend 4 CB Réserves. Ces CB sont des jokers qui peuvent être employés pour remplacer n'importe lequel des cinq autres types de CB (Attaque Frontale, Flanc Gauche, Flanc Droit, Eprouver l'Adversaire ou Double Enveloppement). Les CB Réserves peuvent être utilisés par l'attaquant ou le défenseur (pour égaliser une CB). Lorsque l'attaquant joue une CB Réserves, il doit indiquer quel type de CB elle représente et elle adopte alors toutes les caractéristiques de la CB qu'elle remplace (ainsi, une CB Réserves utilisée comme une CB de Double Enveloppement entraînera une perte automatique d'initiative si elle est égalisée).

#### 14.10 Comment gagner une bataille

- L'attaquant gagne si le défenseur ne peut ou ne souhaite égaliser 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 en bataille

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 2 camps au titre des pertes. Le nombre de rounds qu'a compté la bataille indique la colonne de référence de la table d'attrition. Le dernier round de la bataille (celui au cours duquel le défenseur n'a pu égaliser l'attaquant) compte pour un round complet. Les joueurs font correspondre, sur la table d'attrition 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 pertes est 5. En conséquence, les deux joueurs perdent, chacun, une UC.

CALCUL DU NOMBRE DE ROUNDS : L'échec d'une tentative de repli ne compte pas pour un round. Il est recommandé que les joueurs conservent les CB qu'ils ont joués dans des piles séparées ainsi le nombre de rounds pourra 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. 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 4 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 4 UC. Les pertes sont subies par les UC; elles ne peuvent pas être absorbées par les alliés ou la milice. Le résultat du jet de dé reçoit un modificateur de +2 si la bataille a été remportée par une CB Double Enveloppement, ou de -2 si c'est une CB Eprouver l'Adversaire qui a assuré la victoire.

ELEPHANTS : S'il y a des UC éléphants dans l'armée défaite, la première UC éliminée doit être une UC éléphant. Toutes les autres pertes peuvent être des UC sans éléphant. Noter qu'un joueur peut perdre 2 UC avec éléphant dans une bataille s'il perd la première avec un lancer de dé de 6 pendant l'attrition de la bataille et la seconde à cause de la table de retraite.

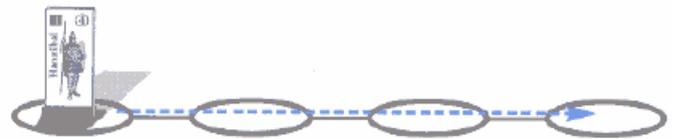
EPUISEMENT DE TOUTES LES CB : Il n'y a pas de modificateur à la table de retraite quand l'attaquant perd parce qu'il n'a plus de CB à jouer. Utiliser simplement la valeur du dé sur la table de retraite.

## 15 RETRAITE

### 15.1 Procédure de retraite

Après les pertes en bataille et les pertes de retraite, le joueur qui a perdu une bataille doit faire battre en retraite son armée et souffrir les conséquences politiques de sa défaite. Il doit battre en retraite dans un espace contenant un marqueur CP de son camp sans UC ennemie 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. **La limite de 10 UC pouvant se déplacer ne s'applique pas pendant une retraite ; chaque force (commandée ou non par un général) battue en bataille doit faire retraite.**

CHEMIN DE RETRAITE CAUSANT DES PERTES D'UC : Un joueur peut, s'il le souhaite, choisir un chemin de retraite ou une destination qui n'est pas la plus proche si elle cause une perte en UC moins importante (voir 15.3) que le chemin le plus court à condition qu'il ne viole pas la règle 15.2.



Une armée bat en retraite sur une distance pouvant atteindre 4 espaces (inclus le premier et le dernier). La retraite s'arrête sur un marqueur CP ami ou un espace contenant une force amie plus importante.

### 15.2 Restrictions relatives aux retraites

Une armée ne peut pas battre en retraite à travers un col (quel que soit son type) ou un détroit. La distance de la retraite ne peut pas être supérieure à 4 espaces. La retraite ne peut pas utiliser le mouvement naval. Si l'armée vaincue a débarqué dans un espace portuaire au cours de ce tour en utilisant le mouvement naval, elle est éliminée.

Exception : Si l'espace de bataille contient une ville amie de l'armée qui bat en retraite, on assume que l'armée a débarqué dans la ville et en est sortie. L'armée peut donc battre en retraite dans la ville. Les UC en excédent à la capacité de la ville sont éliminées.

Si l'attaquant originel bat en retraite, il doit toujours le faire vers l'espace à partir duquel il est entré dans la bataille. Si le défenseur originel bat en retraite, il n'a pas le droit d'entrer dans l'espace à partir duquel l'attaquant est entré dans la bataille pendant toute la durée de la retraite.

La force qui bat en retraite ne peut jamais ré-entrer dans l'espace de bataille.

### 15.3 Pénalités liées aux retraites

Une force en retraite (armée ou UC) perd une UC supplémentaire pour chaque espace contenant un marqueur CP ennemi ou une tribu inamicale dans lequel elle pénètre.

Une force en retraite dans un espace contenant des UC ennemies perd une UC pour chaque UC adverse présente dans l'espace. Une force en retraite ne peut pas rester sur un espace contenant une UC ennemie. Les généraux ennemis sans UC n'ont aucun effet sur les retraites et ne bloquent pas 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 4 espaces est éliminée.

### 15.4 Retraites dans les villes

Une force en retraite n'est jamais autorisée à battre en retraite dans une ville assiégée à l'exception de la fraction (si elle existe) qui était sortie de la ville (voir 20.7). Une force en retraite peut battre en retraite dans une ville non assiégée amie si la bataille a eu lieu dans l'espace contenant la ville. S'il y a

plus d'UC dans la force en retraite que la capacité de la ville, la force en retraite peut se scinder en deux parties, une dans la ville et l'autre battant en retraite vers un espace légal. Le commandant en chef et les subordonnés peuvent accompagner une force ou l'autre (attention à ne pas violer la règle 18.1). C'est le seul moyen de scinder une force en retraite.

## 15.5 Conséquences politiques

Le vaincu doit maintenant retirer de la carte un nombre de ses marqueurs CP autres que les villes ou les tribus les égal à la moitié (arrondie à l'entier inférieur) du nombre d'UC perdues au cours de la bataille (ceci comprend les pertes en bataille proprement dites, les pertes issues de la table de retraite et les UC perdues pendant la retraite). Les marqueurs CP retirés peuvent être situés n'importe où sur la carte.

*EXEMPLE : Si le vaincu a perdu 3 UC, il est contraint de retirer un marqueur 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 Demande de paix

Si, à la suite d'une bataille, le vaincu ne peut pas retirer un nombre de marqueurs CP suffisant pour satisfaire aux conséquences politiques de sa défaite, il doit instantanément demander la paix et perd aussitôt la partie (voir 22.3).

## 16 REPLI

### 16.1 Généralités

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 et lancer le dé. Si le résultat est  $\leq$  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  $\leq$  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** immédiatement prendre l'initiative et devenir l'attaquant. 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 (exception : les UC sorties d'une ville assiégée peuvent s'y replier). Les pertes au combat sont calculées normalement, mais la table de retraite n'est pas utilisée.

### 16.3 Restrictions relatives au repli

- Une armée se repliant ne peut pas se scinder.
- Une armée ne peut pas se replier à travers un col (de n'importe quel type), un détroit ou en employant le mouvement naval.
- Le repli est interdit dans un espace contenant un marqueur CP ennemi ou une UC ennemie
- Il 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, il doit s'effectuer vers l'espace occupé par cette armée avant la bataille.
- Le repli est interdit dans un espace contenant une tribu inimicale (29-02-00).

## 17 ELEPHANTS

*Les carthaginois ont employé les éléphants en tant que troupes 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 Dotation des éléphants



2 pions carthaginois (soit un total de 4 UC) sont accompagnés d'éléphants. L'un commence la partie avec Hannibal (face 2 UC visible) et l'autre apparaît à Carthago lorsque est jouée la CE **Renforts Africains** (CE n° 12). Ce total de 2 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 (voir 17.3). Lorsqu'il retire de la carte les UC perdues au combat (voir 14.11) ou du fait de l'attrition (voir 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 de retirer des UC du fait d'un résultat lié à la table de retraite (voir 14.12), la première UC sélectionnée doit être une UC dotée d'éléphants.**

### 17.3 Eléphants pendant la bataille

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. Si le joueur carthaginois possède une UC dotée d'éléphants dans un espace de bataille, il peut déclarer une charge d'éléphants avant la bataille et avant de regarder ses CB. 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  $\leq$  au talent de tacticien du général romain, les éléphants n'ont aucun effet (mais ces UC 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'éléphants réussie

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

### 17.5 Panique parmi les éléphants

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 ARMEES CONSULAIRES

*Aucun des 2 consuls romains n'exerçait d'autorité sur l'autre. Tous 2 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 2 consuls) est appelée armée consulaire. **Le joueur romain ne peut jamais exécuter volontairement une action qui laisserait un consul ou une armée consulaire avec moins de 5 UC.** Une armée consulaire ne peut pas 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. Une armée consulaire ne peut pas laisser derrière elle (ou déposer en chemin) un consul que si elle abrite les 2 consuls et débute ses mouvements dans un espace contenant un minimum de 10 UC. Il n'existe en revanche aucune pénalité si une armée consulaire compte moins de 5 UC du fait de l'attrition, d'une bataille 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.

### 18.2 Passation de commandement

Si les 2 consuls se retrouvent dans la même armée consulaire, le joueur romain peut désigner n'importe lequel d'entre eux comme commandant en chef, l'autre devenant alors son subordonné. Si cette armée contenant les 2 consuls entre dans une bataille comme attaquant, le joueur carthaginois peut 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.**

**PROCEDURE :** 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 positions.

**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 CB, 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 Proconsuls et Consuls

Un consul surpasse un proconsul et à chaque fois que le proconsul termine son mouvement avec un consul, il devient son subordonné. **Toutefois, une armée menée par un proconsul est autorisée à être plus grande que les armées consulaires et traverser une armée consulaire contenant au moins 5 UC sans restrictions.** Si une armée menée par un proconsul entre dans un espace contenant une armée consulaire contenant moins de 5 UC, elle doit s'y arrêter et terminer son mouvement **ou laisser à l'armée consulaire un nombre d'UC suffisant pour l'amener à 5 UC.** Un proconsul qui commence un tour empilé avec une armée consulaire peut être activé et se déplacer en emmenant jusqu'à 10 UC ou laissé en arrière avec n'importe quel nombre d'UC tant que la règle 18.1 n'est pas violée. **Les règles de la 1<sup>ère</sup> édition qui empêchaient un proconsul de quitter une armée consulaire avec plus d'UC que l'armée consulaire et qui imposaient à une armée consulaire de s'arrêter si elle entrait dans un espace contenant une armée menée par un proconsul si l'armée du proconsul contenait plus d'UC que l'armée consulaire ne sont plus en effet.**

## 19 CONTROLE POLITIQUE

### 19.1 Contrôle politique

Les joueurs prennent le contrôle d'un espace et le contrôle d'une province par le placement de marqueurs CP. 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 (posséder la majorité des marqueurs CP situés dans la province n'est pas suffisant). 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 d'opération. 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 amie dans cet espace.

### 19.3 Caractéristiques des marqueurs CP

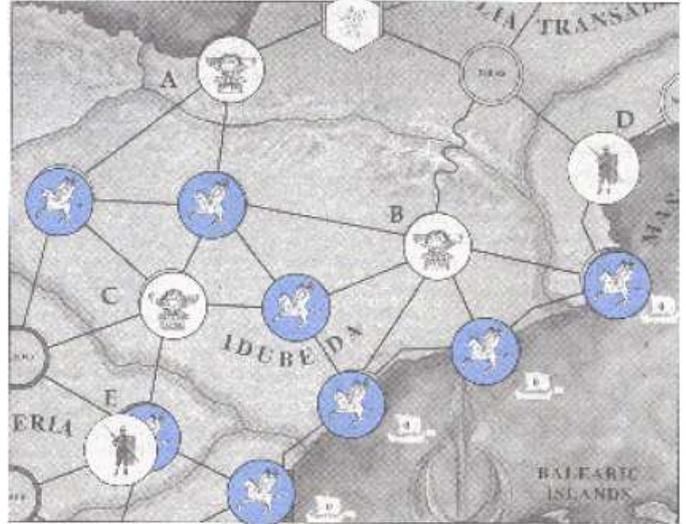
- Les marqueurs CP n'arrêtent ni ne ralentissent le mouvement des unités.
- Les tentatives d'interception sont plus difficiles dans un espace contenant un marqueur CP ennemi et pas d'UC amie (voir 12.4).
- Il est impossible d'éviter le combat dans un espace contenant un marqueur CP ennemi (voir 13.2).
- Une retraite doit s'achever dans un espace contenant un marqueur CP ami (voir 15.1).
- Une armée qui traverse, lors d'une retraite, un espace contenant un marqueur CP ennemi perd une UC supplémentaire (voir 15.3).
- Toute UC située, à la fin d'un tour, dans un espace contenant un marqueur CP ennemi subit une attrition (voir 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 et les tribus. Un marqueur CP est considéré comme isolé si le joueur ne peut pas tracer une ligne continue d'espaces entre ce marqueur CP et une UC amie, une ville amie, une tribu amicale ou un port

dont il possède le contrôle. Une ville assiégée peut toujours supporter les autres marqueurs CP. La 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. La ligne ne peut passer par un espace contenant des UC adverses que si l'espace en question contient également un marqueur CP ami.

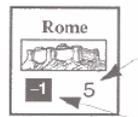
**EXEMPLE :** Les marqueurs CP romains A et B sont isolés, car il est interdit de tracer une ligne empruntant un col ou traversant un espace contenant un marqueur CP ennemi ou une tribu neutre. Le marqueur CP romain situé en C n'est pas isolé, car il peut se relier à l'UC située en E. Tous les marqueurs 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 SIEGES ET SOUMISSIONS

### 20.1 Convertir les villes et les tribus

Les villes et les tribus sont des marqueurs CP qui sont difficiles à convertir. Le seul moyen de convertir une ville 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.

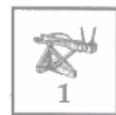


Nombre d'UC que peut accueillir la ville.

Modificateur du jet de dé sur la [table de siège/soumission](#).

### 20.2 Procédure de Siège et Soumission

Un siège ou une soumission est un processus sur plusieurs tours où l'armée de siège ou de soumission tente d'accumuler 3 points de siège contre la ville ou la tribu. Les points de siège accumulés sont comptabilisés à l'aide des marqueurs de siège/soumission.



On gagne un point de siège quand une armée active lance le dé avec succès sur la [table de siège/soumission](#). Un général actif terminant son mouvement dans un espace contenant une ville ou une tribu peut conduire une tentative de siège ou de soumission (lancement du dé) à condition qu'il soit accompagné d'au moins 3 UC (**déjà là ou arrivées avec lui**). Une armée non active sur la ville ou la tribu est considérée maintenir le siège mais ne peut pas effectuer de lancement de dé de tentative de siège ou de soumission. Aucune tribu ou ville ne peut subir plus d'une tentative de siège ou de soumission par CS jouée (en d'autres termes, une campagne majeure ne permet pas d'effectuer 3 tentatives de siège contre la même ville).

### 20.3 Subordonnés et Siège/Soumissions

Avec la 1<sup>ère</sup> édition, les joueurs devaient détacher un subordonné avec 3 UC d'une armée assiégée, les sortir de l'espace et les faire revenir afin d'effectuer une tentative de siège ou de soumission sans activer le commandant en chef. Cette règle est maintenant légale et le subordonné n'a

pas besoin de quitter l'espace pour effectuer une tentative de siège ou de soumission. Annoncer simplement que le subordonné va effectuer une tentative de siège ou de soumission. Le subordonné concerné est temporairement commandant en chef et peut utiliser sa capacité spéciale. Si cela se produit pendant une campagne, seulement 3 UC (5 UC pour un consul) plus le subordonné activé sont censées s'être déplacées. Les UC et généraux restants dans l'espace sont disponibles pour d'autres opérations de la CE de campagne (CE n° 33-34 et 37-40).

**NOTE DES CONCEPTEURS :** A la différence d'une bataille, un officier autre que le général commandant en chef conduit souvent 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 quel que soit le nombre de tentatives de siège effectuées ou le nombre d'UC ennemies présentes dans le même espace.

## 20.5 Restrictions relatives aux forces assiégées

Une ville assiégée ne peut pas recevoir de renforts et un général assiégé ne peut pas lever de troupes (voir 8.2). Une armée ou un général assiégé ne peut pas quitter la ville par mouvement naval et ni une armée ni un général ne peut débarquer directement dans la ville assiégée (il doit le faire dans l'espace hors des murs de la ville). Une armée assiégée peut néanmoins sortir pour combattre l'armée assiégeante. Si elle le fait, la bataille et les bonus de CB sont résolus normalement.

## 20.6 Levée d'un siège et fin d'une soumission

Un siège est levé ou une soumission prend fin dès lors que l'espace contenant la ville 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 à moins de 3 UC n'est pas une condition de levée de siège ou de fin de soumission.

## 20.7 Armées de libération et forces assiégées

Si une armée est envoyée pour attaquer une armée ennemie assiégeant une de vos villes, les UC qui se trouvent à l'intérieur de la ville peuvent participer à la bataille en s'ajoutant à l'armée libératrice. L'attaque menée par les UC assiégées est appelée une sortie. Les pertes de bataille peuvent impacter l'armée de libération ou les UC qui ont effectué la sortie, au choix de leur contrôleur. **Si un général est présent dans la ville quand la sortie se produit et que ce général surpasse le commandant en chef de l'armée de libération, le général à l'intérieur de la ville est le commandant en chef de la bataille. Si aucune sortie n'a lieu, le général à l'intérieur de la ville ne participe pas à la bataille. Seuls les UC et généraux ayant effectué une sortie peuvent battre en retraite dans la ville.**

## 20.8 Siège ou soumission réussi

Lorsque 3 points de siège ont été accumulés, le marqueur de ville est retourné pour indiquer qu'elle est désormais contrôlée par l'autre joueur et le marqueur siège est retiré. Si la ville contenait des UC ennemies, celles-ci sont éliminées. Lorsque 3 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 pas 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 amicales: 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 (voir 19.4) et attribuer au joueur carthaginois une CB supplémentaire si une bataille (avec ou sans général) a lieu dans l'espace de la tribu.

## 21 ATTRITION

### 21.1 Quand l'attrition se produit

L'attrition peut avoir une des 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 inamicale 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 (règle optionnelle 13-05-00) :** A chaque fois qu'une armée franchit un col, elle subit une attrition. Reportez-vous à la table d'attrition pour les modificateurs au jet de dé. **Les modificateurs de la 2<sup>ème</sup> édition sont : Col alpin = 0, col non alpin = -2.**
- **NOTES DES CONCEPTEURS :** Bien qu'Hannibal ait pris beaucoup de temps à franchir les alpes, ce n'était normalement pas une opération militaire difficile. Les problèmes d'Hannibal sont probablement dus à une mauvaise chance ou à un traître pour guide.
- **EVENEMENTS :** Une CE peut être cause d'attrition (comme Tribus hostiles CE n° 7-8, Désertion de mercenaires CE n° 21, Epidémie CE n° 51, Tempête en mer CE n° 60 et Pestilence CE n° 52).

## 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 un joueur est attaqué par des tribus hostiles (CE n° 7 et 8), la taille de son armée n'a pas d'importance. Utiliser la colonne tribus hostiles (5/6) de la table d'attrition.

## 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 Procédure

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-à-dire toutes sauf la Gallia Transalpina, Massilia, la Liguria et les îles Baléares. 18 points politiques peuvent être attribués.

### 22.2 Répercussions politiques de fin d'année

A l'issue du calcul des points politiques, les totaux sont comparés. 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 et les tribus.

*EXEMPLE: Le joueur romain détient 9 points politiques alors que le joueur carthaginois en possède 7 ; ce dernier doit ôter 2 de ses marqueurs CP en n'importe quel endroit de la carte.*

### 22.3 Demande de paix

Si le joueur ne peut retirer le nombre de marqueurs requis par les répercussions politiques, son pays demande la paix 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 EFFONDREMENT SOUDAIN

*Chaque joueur peut remporter une victoire par effondrement soudain. Une victoire par effondrement soudain met aussitôt fin à la partie.*

- Le romain remporte une victoire par effondrement soudain s'il contrôle Carthago.
- Le carthaginois remporte une victoire par effondrement soudain s'il contrôle Roma, 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 effondrement soudain si son adversaire demande la paix (voir 15.6 et 22.3).

## 24 CAPACITES SPECIALES

REGLE : Chaque général possède une capacité spéciale indiquée dans sa case d'état-major. La capacité d'un général ne peut être utilisée que quand il est commandant en chef. Certaines sont suffisamment explicites mais les généraux suivants méritent quelques clarifications :

- HANNON : Hannon ne peut pas quitter l'Afrique mais il peut naviguer d'un port africain à un autre. Hannon ne peut utiliser sa capacité spéciale de retirer un marqueur CP romain que si son armée ne déclenche pas une bataille. Hannon peut conduire plusieurs écrasements et conserver sa capacité spéciale.
- FABIVS : Fabius ne peut pas quitter l'Italie mais il peut naviguer d'un port italien à un autre. S'il n'existe aucune pile de 5 UC en Italie, Fabius peut être placé avec n'importe quelle pile amie en Italie (pas nécessairement la plus importante). S'il n'y a pas de piles d'UC amies en Italie, Fabius est placé à Roma (même si elle est assiégée).
- MARCELLUS : Sa capacité spéciale ne s'applique pas à la soumission.
- SCIPION L'AFRICAIN : Sa capacité spéciale ne s'applique pas à la soumission.
- NERON : Néron peut utiliser sa capacité spéciale avec le mouvement naval autorisant son armée à se déplacer jusqu'à 3 espaces avant ou après un mouvement naval (il est possible de scinder le mouvement terrestre). Alternativement, Néron peut se déplacer deux fois par mouvement naval pendant un tour, utilisant 3 points de mouvement à chaque fois.
- GAIVS FLAMINIIVS : Sa capacité spéciale s'applique pour empêcher un repli.
- LONGVS : Sa capacité spéciale ne s'applique pas pour empêcher un repli.
- PAVLVS : Sa capacité spéciale ne s'applique pas pour empêcher un repli.

## 25 LISTE DES CE

- Révolte en Corse et en Sardaigne
- Révolte en Sicile
- Révolte en Numidie
- Révolte en Celtibérie
- 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 dans les cols. Ainsi un déplacement à travers un col non alpin aurait un modificateur de "-5". Si une armée traverse 2 cols séparés, le modificateur peut être utilisé pour les deux.
- Cavalerie de Marharbal : Peut être jouée même si vous avez joué votre dernière CB.
- 7-8 Tribus hostiles : Cette CE peut être jouée contre des UC sans général. Elle peut être jouée contre une armée en mouvement, une armée immobile ou des UC immobiles.
- Philippe V de Macédoine : Lorsque cet événement est joué 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 cet événement soit de nouveau joué, mais, cette fois, par le joueur romain. Si le joueur romain peut jouer cette CE, le joueur carthaginois perd une CS extraite au hasard de sa main, Philippe est considéré comme ayant fait la paix, le modificateur naval disparaît et l'événement ne retourne pas dans le paquet de CS.
- Renforts macédoniens
- Frondeurs Baléares
- Renforts africains
- Recrues bruttiennes
- Recrues ligures
- Recrues ibères
- Recrues gauloises
- Sortie surprise
- Traître à Tarentum : Une armée doit être composée d'au moins 3 UC pour que cette CE puisse être utilisée.
- Le sénat révoque le proconsul
- Espion dans le camp ennemi : Les CB ennemis révélées doivent être conservées face visible durant l'ensemble de la bataille. Si l'événement Désertion d'un allié (CE n° 59) est joué en liaison avec l'événement Espion dans le camp ennemi (CE n° 20), le joueur peut, au choix, prélever l'une des CB rendues visibles ou extraire au hasard une CB demeurée secrète.

- Désertion de mercenaires : N'affecte que les UC pas dans un espace de ville amie. Aucune importance que ces UC soit dans ou en dehors de la ville, elles sont immunisées.
  - Numides de Mutin
  - Allié numide
  - La belle Sophonisba séduit un roi numide
  - Capoue s'allie à Carthage
  - Syracuse s'allie à Carthage
  - "Je suis venu..."
  - Hannibal séduit l'Italie : **Hannibal peut retirer le marqueur CP de son espace de départ à condition qu'il consomme un de ses points de mouvement. Ce bénéfice peut être utilisé dans des espaces où Hannibal écrase des UC romaines ou quand l'armée romaine évite la bataille.**
  - Victoire navale carthaginoise
  - 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. L'engin de siège ne peut pas emprunter un col alpin ni recourir au mouvement naval. Si ce pion est laissé seul et capturé par des UC ennemies ou est contraint de battre en retraite, il est retiré de la partie. **Le joueur carthaginois peut jouer cet événement autant de fois qu'il le souhaite, mais ne peut posséder plus d'un pion engin de siège sur la carte. Cette unité ne prend aucune place dans l'armée, ainsi une armée carthaginoise peut se déplacer avec l'engin de siège et 10 UC. Si cet événement est joué alors que l'engin de siège est déjà sur la carte, il peut être déplacé vers une autre armée.**
  - Désertion d'alliés espagnols
  - Désertion d'alliés numides : Si le joueur a le contrôle des 2 provinces numides, il perd l'ensemble des 4 CB supplémentaires.
  - 33-34 Campagne Majeure
  - 35-36 Diplomatie
  - 37-40 Campagne Mineure
  - 41 Eléments contraires : Si cette CE 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 CE peut uniquement être jouée contre un mouvement, pas contre une interception, une retraite, un évitement de bataille, etc. **Cette CE doit être jouée avant que le joueur ne lance le dé pour un mouvement naval ou une attrition de passage de col. Si elle est jouée contre une armée traversant un col ou un détroit, l'armée ciblée ne peut pas traverser ce col ou ce détroit si elle doit utiliser son 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> point de mouvement pour le faire.** ELEMENTS CONTRAIRES ET CE DE CAMPAGNE (CE n° 33-34 et 37-40) : 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, cet événement affecte les mouvements d'un général mais pas des UC (si les UC sont déplacées par deux différents généraux, elle peut quand même se déplacer de quatre espaces).**
  - 42 Panique parmi les éléphants : Au regard des CB perdues, le texte de la CE est correct, mais pas celui de la liste des CE de la règle du jeu de la 1<sup>ère</sup> édition.
  - 43 Levée de deux légions d'esclaves
  - 44 Auxiliaires alliés (Apulie)\*
  - 45 Auxiliaires alliés (Etrurie)\*
  - 46 Auxiliaires alliés (Samnium)\*
  - 47 Auxiliaires alliés (Lucanie)\*
  - 48 Auxiliaires alliés (Campanie)\*
- \* = Ces UC doivent être placées avec un général en Italie et ne peuvent pas être placées à Rome s'il n'y a là aucun général.
- 49 La flotte adverse brise le siège : Ne peut pas être utilisée à Capoue.
  - 50 Pirates de l'Adriatique : Cette CE semble impliquer que des UC puissent se déplacer par mouvement naval sans général. C'est faux. Chaque mouvement naval requiert la présence d'un général.
  - 51 Epidémie : Le joueur qui joue cette CE peut choisir quelle armée lance le dé pour attrition.
  - 52 Pestilence : Le joueur qui joue cette CE peut choisir quelle armée lance le dé pour attrition.
  - 53 Résistance tribale
  - 54 Traître dans la ville
  - 55 Messenger intercepté
  - 56 Pénurie de grain

- 57-58 Conseils d'Hannon et de Caton : Les restrictions introduites par ces CE demeurent en vigueur jusqu'au début du tour qui suit un nouveau mélange du paquet de CS (ce nouveau mélange étant déclenché par la CE Mélanger de nouveau ou par l'épuisement du paquet de CS). Il est conseillé aux joueurs de placer ces CS à proximité du plateau d'aides de jeu afin de leur rappeler qu'elles sont en vigueur. Ces CE affectent les mouvements d'UC mais pas le placement des renforts. Les généraux sans UC peuvent se déplacer vers et à partir de l'Afrique.
- 59 Désertion d'un allié : Cette CE peut être jouée avant qu'aucune CB n'a été jouée (les deux joueurs peuvent observer quelle CB est tirée) ou gardée en main pour être jouée pendant 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 CE : elle doit être jouée avant que soit lancé le dé de combat naval. Cette CE semble impliquer que des UC puissent se déplacer par mouvement naval sans général. C'est faux. Chaque mouvement naval requiert la présence d'un général. **Le résultat de l'attrition n'a aucun effet sur les généraux et si toutes les UC sont éliminées par cette CE, les généraux retournent à leur port d'embarquement par leurs propres moyens.**
- 61 Marche forcée 1
- 62 Marche forcée 2
- 63 Marche forcée 3 : Un joueur peut employer cette CE pour effectuer un mouvement naval en plus des 3 espaces terrestres parcourus par ces troupes. Avec cette CE, un général peut se déplacer 2 fois par mouvement naval pendant un tour, utilisant 3 points de mouvement à chaque fois. Ce général peut attacher ou détacher des UC pendant son voyage.
- 64 Trêve : Aucune interception n'est autorisée pendant la trêve. Aucune tentative de siège n'est autorisée mais les joueurs peuvent conserver en place les armées assiégeantes pour conserver les points de siège. Une trêve n'a aucun effet sur la soumission des tribus vertes. Quelle que soit la cause de la trêve, le paquet de CS est mélangé à la fin du tour (le mélange ne brise 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 pas être convertis **et les UC situées sur des marqueurs CP ennemis à la fin du tour souffrent quand même d'attrition.**

**CE QUI NE BRISENT PAS LA TREVE :** Les contre-événements (tempête en mer, éléments contraires, etc.) ne brisent pas la trêve, ni quand une CE est jouée et que rien ne se passe (par exemple des auxiliaires alliés quand aucun général n'est en Italie pour récupérer les UC). Les événements qui déplacent une armée ne brisent pas la trêve non plus.

#### CE QUI BRISENT LA TREVE :

- CE DE RENFORTS : 5 auxiliaires, 4 recrutements, renforts africains/macédoniens, frondeurs baléares, Numides de Mutin, engins de siège, esclaves.
- CE DE REVOLTE : Sicilia, Corsica/Sardinia, Celtiberia, Numidia, Syracusae, alliées Numides, Sophonisba, pénurie de grain, Capoua s'allie avec Carthago.
- CE D'ATTRITION : Tribus hostiles (si l'événement est utilisé), peste, épidémie, désertion de mercenaires.
- EVENEMENTS POLITIQUES : Diplomatie, Philippe V de Macédoine, "Je suis venu...", les conseils.
- SORTIES : Sortie surprise, résistance tribale, la flotte adverse brise le siège.
- SPECIALES : Messenger intercepté, victoire navale.

#### CE de renforts et villes assiégées

Tous les événements qui apportent des renforts sur la carte (voir ci-dessus), sont sous les mêmes restrictions que les renforts de début de tour vis-à-vis des villes assiégées.

## 26 AIDES

Les aides ci-dessous ont été reprises de la règle Descartes.

### Séquence de jeu abrégée

1. Phase de renforts
2. Phase de distribution des CS
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 Bataille

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

### Capacité particulière d'Hannibal

La capacité d'Hannibal à employer une CB 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 CB Éprouver l'Adversaire est employée ainsi, elle adopte toutes les caractéristiques de la CB qu'elle représente.**

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

<b>En Afrique :</b>		<b>En Espagne:</b>	
Carthago	1	Baetica	3
Carthigina	4	Celtiberia	3
Numidia Orientalis	3	Orospeda	3
Numidia Occidentalis	3	Idubeda	4
<b>En Italie:</b>		<b>Autres :</b>	
Lucania	3	Sicilia	3
Gallia Cisalpina	3	Corsica / Sardinia	3
Etruria	3	Syracusae	1
Latium	1		
Samnium	3		
Campania	2		
Apulia	3		

## 27 EXEMPLE DE BATAILLE

L'exemple ci-dessous a été reprise de la règle Descartes.

### EXEMPLE DE BATAILLE

Hannibal, accompagné de six UC et disposant d'un allié attaque une armée romaine de huit UC commandée par Flaminus. La bataille a lieu en Italie, et le joueur romain contrôle à ce moment quatre provinces d'Italie. Le joueur carthaginois reçoit onze cartes : six pour les UC, une pour l'allié et quatre au titre du talent de tacticien d'Hannibal. Le joueur romain reçoit quatorze cartes : huit pour les UC, quatre pour les alliés italiens et deux pour le talent de tacticien de Flaminus. Les Cartes de Bataille sont mélangées et distribuées *face cachée* à chaque joueur. Le diagramme ci-contre présente la main dont disposent les deux joueurs.

**Round 1 :** Le joueur carthaginois est à l'origine de la bataille et attaque donc le premier. Il décide de jouer une carte *Flanc Droit* (carte qu'il possède en plus grand nombre). Le joueur romain la contre et lance le dé pour savoir s'il peut maintenant contre-attaquer. Flaminus dispose d'un talent de tacticien de valeur 2, ce qui impose au joueur romain d'obtenir 1 ou 2 au dé. Il obtient un 4, ce qui constitue un échec, et Hannibal peut attaquer de nouveau.

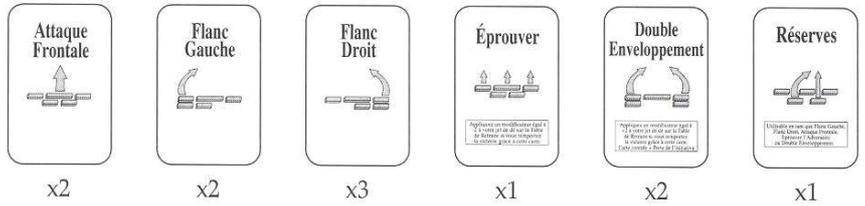
**Round 2 :** Le joueur carthaginois rejoue une carte *Flanc Droit*. Le joueur romain en possède encore une et peut donc la contrer. Il lance alors le dé pour savoir s'il peut contre-attaquer et obtient 2 : il réussit, Il acquiert donc le rôle d'attaquant.

**Round 3 :** Le joueur romain joue une *Attaque Frontale*, que le Carthaginois peut contrer. Le jet de dé du Carthaginois en vue de contre-attaquer est un échec (il obtient 5, alors qu'il faut à Hannibal un résultat compris entre 1 et 4).

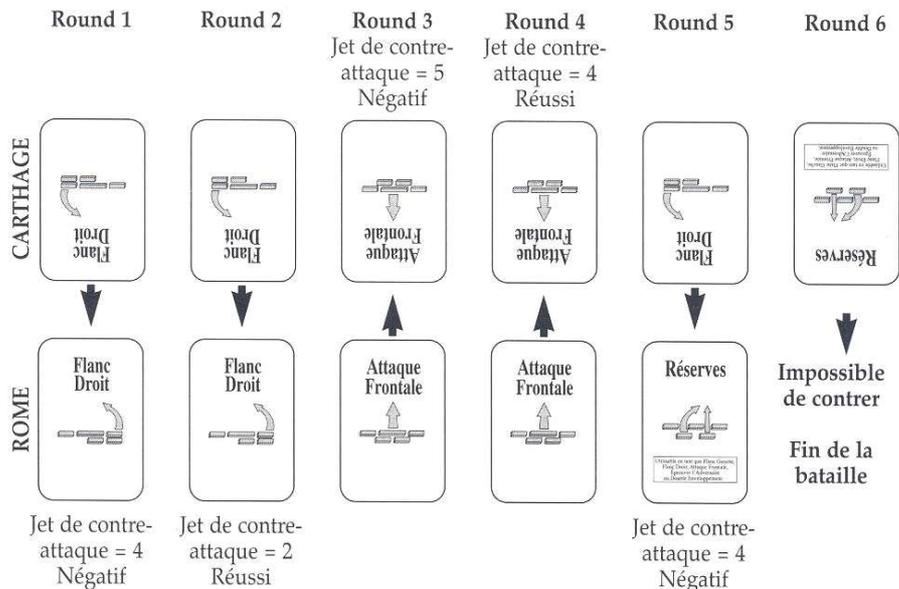
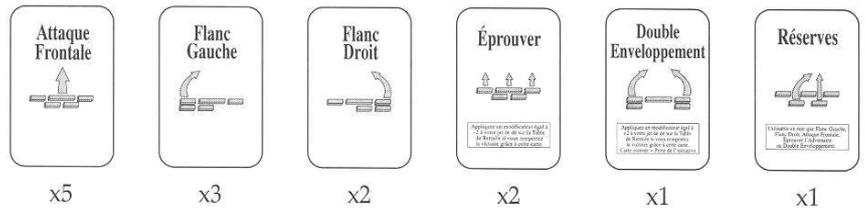
**Round 4 :** Le joueur romain joue une autre *Attaque Frontale*, qui est contrée, mais cette fois Hannibal réussit son jet de contre-attaque. Le joueur carthaginois reprend l'initiative et redevient l'attaquant.

**Round 5 :** Le joueur carthaginois pose son dernier *Flanc Droit*, tandis que le joueur romain (qui ne possède plus de *Flanc Droit*) joue une carte *Réserves* (qui permet de contrer toute carte). Le joueur romain rate son jet de dé de contre-attaque.

#### Cartes de Bataille du joueur carthaginois



#### Cartes de Bataille du joueur romain



**Round 6 :** Le joueur carthaginois joue une carte *Réserves*, en indiquant qu'il l'utilise comme un *Flanc Droit*. Il reste au joueur romain neuf cartes en main, mais il ne possède ni *Flanc Droit* ni *Réserves* : il est vaincu.

**Pertes :** Le joueur Romain obtient un 3 au jet de dé relatif aux pertes et un 4 sur la Table de Retraite, Il utilise la colonne "5-6" de la

Table d'Attrition (1 UC) et la colonne "5+" de la Table de Retraite (3 UC). Les pertes totales sont égales à 1 UC dans l'armée d'Hannibal et à 4 UC dans l'armée de Flaminus.

**Conséquences politiques :** Le joueur romain, perdant un total de 4 UC, doit retirer 2 de ses marqueurs CP en des endroits quelconques de la carte (12.3).

### 28 SUIVI DE CONTROLE DES PROVINCES

Une CB pour chaque province contrôlée (dans un pays) sauf les exceptions indiquées. Le nombre d'espaces nécessaire au contrôle de chaque province est noté dans chaque boîte de contrôle. Ce sont également les provinces politiquement significatives pour le calcul des répercussions politiques de fin d'année.

Afrique	Italie	Espagne	Autres
<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">1</div> Carthago	<div style="border: 3px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Lucania	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Baetica	<div style="border: 3px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Sicilia
<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">4</div> Carthagina	<div style="border: 3px double black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Gallia cisalpina	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Celtiberia	<div style="border: 3px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Corsica/Sardinia
<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Numidia Orientalis * 2 CB	<div style="border: 3px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Etruria	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Orospeida	<div style="border: 3px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">1</div> Syracusae
<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Numidia Occidentalis * 2 CB	<div style="border: 3px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">1</div> Latium * 0 CB	<div style="border: 3px double black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">4</div> Idubeda	
	<div style="border: 3px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Samnium		
	<div style="border: 3px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">2</div> Campania		
	<div style="border: 3px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">3</div> Apulia		

**Contrôle initial**

Carthago	Neutre	Roma
<div style="border-bottom: 2px dashed black; width: 20px;"></div>	<div style="border-bottom: 3px double black; width: 20px;"></div>	<div style="border-bottom: 3px solid black; width: 20px;"></div>