

PUNICA

Rome contre Carthage

Livre de règle



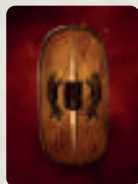
Punica: Rome contre Carthage est un jeu de contrôle de zone et de gestion de mains pour deux joueurs.

Il dépeint les Guerres Puniennes (264-146 av. J.-C.) entre l'Empire Romain naissant et les armées de Carthage dirigées par Hannibal.

MATÉRIEL



1x plateau de jeu



7x cartes
Romaines



7x cartes
Carthagoises

+ Ce livre de règles
et 4 aides de jeu



8x Armées
Romaines



6x Armées
Carthagoises



1x Hannibal



3x Flottes Romaines



3x Flottes Carthagoises

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
Choisissez un joueur pour incarner **Rome** (rouge) et l'autre pour **Carthage** (bleu).

JOUEUR ROMAIN

Placez les marqueurs Armée et Flotte sur les zones où se trouvent les icônes de mise en place correspondantes.

- ❶ 4 Armées 
- ❷ & ❸ 1 Armée 
- ❹ 2 Armées 
- ❺ 3 Flottes 
- ❻ Prenez les 7 cartes Romaines dans votre main.

JOUEUR CARTHAGINOIS

Placez les marqueurs Armée et Flotte sur les zones où se trouvent les icônes de mise en place correspondantes.

- ❷ 4 Armées (incluant Hannibal) 
- ❸ 1 Armée 
- ❹ 2 Armées 
- ❺ 3 Flottes 
- ❷ Prenez les 7 cartes Carthaginoises dans votre main.



GAGNER LA PARTIE

Il y a trois façons de gagner la partie.

Vous gagnez immédiatement si l'une des conditions suivantes est remplie :

1. Vous contrôlez la capitale adverse ( ).
2. Vous contrôlez 3 des zones d'influence de votre adversaire ( ).
3. Toutes les Armées adverses sont retirées du plateau ( ).

Si aucun joueur n'a d'Armée sur le plateau, la partie se termine par un match nul.

CONCEPTS DE BASE

ZONES

RÉGIONS



Le plateau de jeu contient 11 régions : des zones séparées les unes des autres par des frontières marquées par des lignes jaunes. Les régions sont adjacentes aux autres régions avec lesquelles elles partagent une frontière et aux mers qu'elles touchent.

3 des régions sont des îles. Les îles sont des régions adjacentes aux mers de tous les côtés.

Capitale  

Chaque camp a une capitale.



La Capitale Romaine est marquée par un fond rouge et un symbole d'aigle.



La Capitale Carthaginoise est marquée par un fond bleu et un symbole d'éléphant.

Zones d'influence  

Chaque camp dispose de cinq zones d'influence marquées de leurs symboles.



4 zones d'influence Romaines sont marquées d'un symbole d'aigle.

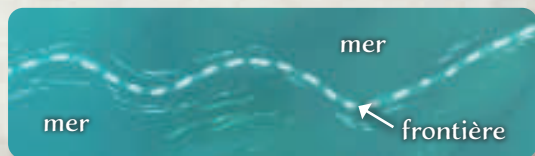


4 zones d'influence Carthaginoises sont marquées d'un symbole d'éléphant.

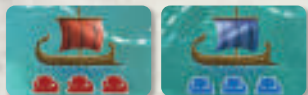


L'île de Sicile est considérée comme une zone d'influence pour les deux camps. Le contrôle de la Sicile par un joueur compte pour la condition de victoire qui consiste à contrôler 3 zones d'influence de l'adversaire.

MERS



Le plateau contient 9 mers : des régions séparées les unes des autres par des frontières marquées par des lignes en pointillés. Les mers sont adjacentes aux mers avec lesquelles elles partagent une frontière et aux régions qu'elles touchent.



Chaque mer adjacente à une capitale possède un symbole de Flotte.

Sur ces mers, les joueurs peuvent déployer leurs Flottes au cours de la partie (voir *Déploiement de Flotte*) pour les utiliser lors de l'action *Mouvement* (voir *Mouvement*).

CONTRÔLE

Vous contrôlez une zone si seules vos unités se trouvent dans cette zone. Si vos unités et celles d'un adversaire se trouvent dans la même zone, une bataille doit être livrée (voir *Bataille*).

UNITÉS

Dans le jeu, il existe deux types d'unités : Les Armées et les Flottes. Chaque unité a une force de 1, sauf Hannibal, dont la force est de 2 lorsqu'il attaque.

Armées



① Les Armées rouges sont les Armées Romaines.



① Les Armées bleues sont les Armées Carthaginoises.



①/② L'éléphant blanc représente Hannibal, une Armée Carthaginoise spéciale.



Ce symbole signifie que l'effet s'applique à Hannibal **OU** à une Armée Carthaginoise.

Flottes



① Les Flottes rouges sont les Flottes Romaines.



① Les Flottes bleues sont les Flottes Carthaginoises.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par **Rome**, les deux joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur gagne.

À votre tour, vous devez effectuer l'une des quatre actions suivantes :

- **Mouvement**
- **Effet d'une carte**
- **Déploiement de Flotte**
- **Passer**

MOUVEMENT



Vous pouvez déplacer une Armée ou une Flotte.

Une **Armée** peut se déplacer soit :



D'une région à une région adjacente, **OU**



D'une région à une autre par une chaîne de mers adjacentes, chacune contenant une Flotte alliée.

Un symbole de Flotte compte comme une Flotte appartenant à son propriétaire, à moins qu'une Flotte de l'adversaire ne se trouve dans la mer avec lui.



A Julia (la joueuse Carthaginoise) déplace son Armée de sa Capitale vers une région adjacente.



B Titus (le joueur Romain) déplace son Armée de sa Capitale vers l'une des zones d'influence de Julia via une mer avec un symbole de Flotte imprimé (sans aucune Flotte) et deux mers sur lesquelles il a des Flottes.

Une **Flotte** peut se déplacer d'une mer à n'importe quelle autre mer (les mers ne doivent pas nécessairement être adjacentes).

Si, pendant leur Mouvement, vos Unités se trouvent dans une zone où se trouvent des Unités de l'adversaire, mettez immédiatement fin au Mouvement de ces Unités (voir *Bataille*).



Julia déplace sa Flotte vers une mer non adjacente.

EFFET D'UNE CARTE



Chaque joueur dispose d'un paquet de sept cartes.

Les cartes peuvent être jouées de deux manières :

- **En tant qu'action** OU
- **Au cours d'une bataille.**

Lorsque vous jouez une carte en tant qu'action :

- Révélez la carte,
- Résolvez autant d'actions sur le bas de la carte que vous le souhaitez,
- Placez-la face visible à côté du plateau de jeu.

Une explication détaillée de tous les effets des cartes se trouve dans l'aide de jeu fournie.

Les cartes visibles peuvent être consultées à tout moment par les deux joueurs.

Une fois que vous avez joué votre dernière carte, remettez toutes les cartes jouées dans votre main, **à l'exception de la carte que vous venez de jouer.**

Action



Titus joue une carte pour son action qui lui permet d'effectuer 4 mouvements avec ses Armées ❶. Premièrement, il déplace 1 Armée via les Flottes pour prendre le contrôle d'une île ❷. Ensuite, en utilisant 2 mouvements, il déplace 1 Armée à travers 2 zones jusqu'à la zone où se trouve une Armée Carthaginoise ❸. Enfin, avec le dernier mouvement de la carte action, il déplace 1 Armée ❹.



Julia joue une carte pour son action. Elle déplace d'abord une Flotte ❶. Puis elle déplace une Armée ❷ par le biais de la Flotte qui vient d'être déplacée dans l'une des zones d'influence Romaines. Elle contrôle maintenant l'une des trois zones d'influence dont elle a besoin pour gagner la partie ❸.

DÉPLOIEMENT DE FLOTTE



Les joueurs commencent la partie avec toutes leurs Flottes sur le plateau. Au cours de la partie, l'adversaire peut détruire vos Flottes et les retirer du plateau.

Vous pouvez retirer une Armée de n'importe quel endroit du plateau pour placer une Flotte précédemment détruite dans la mer avec votre symbole de Flotte. Si une Flotte de l'adversaire se trouve à cet endroit, une bataille a lieu.

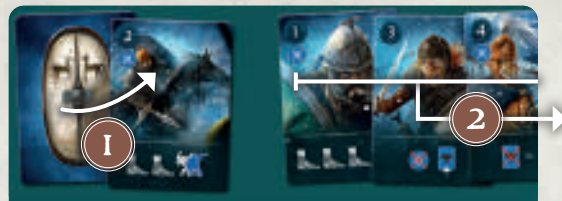


Titus retire une Armée ❶ et place une Flotte de hors du plateau dans la mer adjacente à la Capitale Romaine ❷.

PASSER



Placez une carte de votre main face visible à côté du plateau de jeu sans la résoudre.



Julia décide de passer, elle place donc une carte de sa main face visible à côté du plateau de jeu ❶ et, comme il s'agit de la dernière carte de sa main, elle prend toutes les cartes déjà jouées dans sa main ❷.

BATAILLE



Une bataille se produit si, à la fin d'une action, des Armées ou des Flottes adverses se trouvent dans la même zone. Le joueur qui commence une bataille est l'attaquant et l'autre joueur est le défenseur.

Pour résoudre une bataille, les deux joueurs doivent choisir une carte de leur main et la placer face cachée devant eux. Une fois que les deux joueurs ont placé leurs cartes face cachée, ils les révèlent simultanément.

La force d'une carte jouée par un joueur est ajoutée à la force de ses Unités dans la bataille. Si un joueur a joué une carte avec le symbole  ou , le joueur attaquant résout son effet en premier.

Les deux joueurs additionnent leur force, et le joueur qui a la force la plus élevée est le vainqueur. Le perdant doit retirer une de ses Armées/Flottes du plateau et faire reculer toutes les unités restantes.

Si les deux joueurs ont la **même** force, ils doivent **tous deux** retirer une Armée/Flotte de la zone et l'attaquant doit faire reculer toutes ses unités restantes.

Après avoir révélé la force d'une carte, vous la placez face visible à côté du plateau de jeu. Une fois que vous avez joué votre dernière carte, remettez toutes les cartes jouées dans votre main, à l'**exception de la carte que vous venez de jouer**.



Force

Si plusieurs batailles se déroulent pendant le tour d'un joueur, le joueur actif décide de l'ordre dans lequel elles sont résolues. Chaque bataille doit être entièrement résolue avant de pouvoir passer à la suivante.



Titus déplace une de ses Armées vers une région contenant une Armée Carthaginoise, déclenchant ainsi une bataille ①. Les deux joueurs doivent jouer une carte de leur main. Les deux joueurs jouent une carte avec une force de 3 ②, ce qui signifie que les deux Armées sont retirées du plateau ③. Cela met fin à la bataille car il n'y a plus d'Armées adverses dans la région.

RETRAITE

Lorsque vous battez en retraite après une bataille, vous devez respecter les restrictions suivantes :

- Vous ne pouvez pas battre en retraite vers une zone à partir de laquelle vous avez été attaqué.
- Vous ne pouvez pas vous replier sur la Capitale de votre adversaire.
- Vous ne pouvez pas vous rendre dans une zone où se déroule une bataille.

Armées

En tant **qu'attaquant**, vous devez faire battre en retraite toutes vos Armées vers l'une des zones à partir desquelles vous avez attaqué, et si cela n'est pas possible, retirez du jeu toutes les Armées qui battent en retraite.

En tant que **défenseur**, vous devez battre en retraite dans l'ordre de priorité suivant :

- Une région adjacente avec vos Armées ou une région avec votre symbole de zone d'influence.
- Une région adjacente non contrôlée.
- La région la plus proche avec vos Armées, ou votre Capitale, reliée par des mers avec vos Flottes.
- La région non contrôlée la plus proche reliée par des mers avec vos Flottes.

Flottes

Vous devez faire battre en retraite toutes vos Flottes vers une mer adjacente avec votre Flotte, ou si ce n'est pas possible, vers une mer adjacente sans Flotte ennemie. Vous ne pouvez pas vous replier sur une mer adjacente à la Capitale d'un adversaire. Si ce n'est pas possible, retirez du jeu toutes les Flottes qui battent en retraite.

EFFET SPÉCIAL DE BATAILLE



Si vous jouez une carte avec le symbole  ou , vous pouvez effectuer l'action de cette carte avant de calculer les forces. **L'attaquant résout l'effet de sa carte en premier.**

Lorsque vous déplacez des Armées en utilisant l'effet spécial de bataille, vous pouvez déplacer des Armées

dans la bataille en cours, mais vous ne pouvez pas retirer d'Unités de la bataille en cours. Vous ne pouvez pas déplacer vos Armées via des Flottes qui sont engagées dans une bataille. Vous ne pouvez pas commencer une nouvelle bataille avec un tel déplacement.

Une explication détaillée de tous les effets des cartes se trouve dans l'aide de jeu fournie.



Titus est l'attaquant. Les deux joueurs jouent leurs cartes. Titus joue une carte avec une force de 2, sa force totale est donc de 4. Julia joue une carte avec une force de 2, mais grâce à la carte jouée , elle peut effectuer 2 actions de mouvement de ses Armées. Elle déplace une Armée dans la bataille en utilisant les deux actions de mouvement de la carte jouée . Maintenant, la force de ses Armées dans la bataille est de 4. Comme les deux joueurs ont la même force, ils doivent tous les deux retirer 1 Armée du jeu , et Titus doit faire reculer son Armée jusqu'à la zone d'où il a attaqué Julia .

CRÉDITS

Auteur : Mariusz Rosik

Illustrateurs : Mihajlo Dimitrievski (The Mico), Bartłomiej Jędrzejewski, Katarzyna Jasińska

Relecture : Srdjan Jovanovski, Rijnyn van Putten

PAO : Katarzyna Jasińska

Traducteur Français : Damien Constant

Relectrice : Adèle Constant

Testeurs : Andy Down, Diarmuid Farrelly, Magdalena Jerczyńska, Bartłomiej Jędrzejewski,

Kacper Majewski, Wiktor Nowainiski, Krzysztof Samojedny, Michał Poręba, Joanna Rosik, Robert Plesowicz, Dagmara Skaźnik, Maciej Stępień, Adrian Turzański, Natalia Turzańska, Łukasz Włodarczyk, Wojtek Wiśniewski, Maciej Ziółkowski, Srdjan Jovanovski

Remerciement spécial :

Katarzyna Cioch, Paweł Gajda, Krystian Najder et le groupe de test FATAMORGANA de Wrocław 



PHALANX LTD

Ealing Cross, 1st Floor,
85 Uxbridge Road, London,
W5 5TH | Royaume-Uni
<https://phalanx.co.uk/>