

CARTES COMMERCE VOTES DES FACTIONS ARMÉES VÉTÉRANS ESCADRES

TRADE 1 23

TRADE 2 22

TRADE 3 21

TRADE 4 20

TRADE 5 19

TRADE 6 18

TRADE 7 17

TRADE 8 16

TRADE 9 15

TRADE 10 14

TRADE 11 13

TRADE 12 12

TRADE 13 11

TRADE 14 10

TRADE 15 9

TRADE 16 8

TRADE 17 7

TRADE 18 6

TRADE 19 5

TRADE 20 4

TRADE 21 3

TRADE 22 2

TRADE 23 1

VOTES

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
000	100	200	300	400	500	600	STATE TREASURY		

DECK
INACTIVE FAMILIES
LOST WARS

LAWNS
DISCARDS
LEADERS
INACTIVE
ACTIVE
UNPROSECUTED

RÉSERVES DES FORCES

FORCE

POOL

LEGENDE DU PLATEAU

PORT

PLANIFICATION DE LA GUERRE

ZONE DU CHEF ENNEMI ZONE DE GUERRE INACTIVE ZONE DE GUERRE ACTIVE ZONE DE GUERRE ACTIVE NON ENTREPRISES

EXEMPLE D'UNE CARTE SÉNATEUR

EXEMPLE D'UNE CARTE HOMME D'ÉTAT

BARCA [3]**

MILITARY	3
ORATORY	3
INFLUENCE	4
EXPLORER	3
LOYALTY	9

1

HAMILCAR BARCA [3A]

MILITARY	5
ORATORY	4
INFLUENCE	3
EXPLORER	1
LOYALTY	7

II

IGNORES MERCENARY AND SPANISH REVOLT DISASTER/STARVATION

HANNO THE GREAT LOYALTY: 0

FAMILLE

NUMÉRO D'IDENTIFICATION

NUMÉRO D'PAQUET

COMPÉTENCE SPÉCIALE

CARACTÉRISTIQUE PARTICULIÈRE

COMPÉTENCES

*Chaque astérisque renvoie à un Homme d'État associé

THE REPUBLIC OF CARTHAGE

Règles du jeu, 20 juin 2017

Introduction

The Republic of Carthage est un jeu qui retrace approximativement 350 ans de la vie sous la République carthaginoise. Les joueurs coopèrent et s'affrontent pour en gérer les richesses, notamment en termes de politique, guerre et commerce.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 64 cartes **Basse République** marquées «I»: 20 cartes Sénateur, 9 cartes Guerre, 8 cartes Intrigue, 8 cartes Événement, 5 cartes Homme d'État, 5 cartes Concession commerciale, 4 cartes Loi, 3 cartes Exploration, 2 cartes Chef Ennemi
- 64 cartes **Haute République**, marquées «II»: 35 cartes Intrigue, 7 cartes Guerre, 5 cartes Homme d'État, 5 cartes Sénateur, 5 cartes Événement, 5 cartes Loi, 2 cartes Chef Ennemi
- 16 autres **grandes cartes**: 9 cartes Province, 7 cartes Charge (2 cartes Suffète, 5 cartes Conseil)
- 103 cartes **Commerce**: 8 cartes Argile, 7 cartes Peaux, 6 cartes Fer, 5 cartes Papyrus, 9 cartes Sel, 8 cartes Bois, 8 cartes Céréales, 7 cartes Huile, 7 cartes Textile, 6 cartes Vin, 6 cartes Bronze, 5 cartes Argent, 5 cartes Épices, 4 cartes Résine, 4 cartes Pierres précieuses, 3 cartes Teinture, 3 cartes Or, 2 cartes Ivoire, 1 carte de rechange
- **Petites cartes supplémentaires**: 18 cartes Tables des événements
- 28 jetons **Armée**: 2 jetons Légion Carthaginoise, 2 jetons Frondeur des Baléares, 4 jetons Celtibère, 4 jetons Infanterie Légère Libyenne, 4 jetons Cavalerie Numide, 2 jetons Éléphant de Guerre, 2 jetons Sicule, 5 jetons Épée Gallique, 3 jetons Épée Campanienne
- 25 jetons **Escadre**
- 5 jetons **Charge**: 5 Général
- 6 jetons **supplémentaires**: 3 Escadres Victoire/Retraite, 2 Désastre/Usure, 1 Recrutement inefficace
- 84 jetons **carrés**: 31 jetons Mortalité, 28 jetons Loyauté, 10 jetons Nombre Noir, 5 jetons Rebelle, 3 jetons Talents, 2 jetons Capturé/Exilé, 2 jetons Caravane, 2 jetons Flotte Commerciale, 1 jeton Taux d'Imposition
- 112 jetons ronds **Talent**: 50 «1», 18 «3», 12 «5», 10 «10», 8 «25», 8 «50», 6 «100»
- Marqueurs **d'Influence**: 40 cubes verts transparents (valeur 1), 20 cubes verts en bois (valeur 5), 4 grands cubes verts (valeur 10)

- Marqueurs de **Popularité**: 20 cubes transparents (valeur 1), 10 cubes blancs en bois (valeur 5), 10 cubes noirs transparents (valeur -1), 5 cubes noirs en bois (valeur -5)
- Marqueurs de **Commerce**: 24 cubes bleus transparents (valeur 1), 6 cubes bleus en bois (valeur 5)
- Marqueurs de **Responsabilité**: 10 cubes rouges transparents
- **Pions**: 6 pions en bois de couleurs, 1 Chef Rebelle (rouge translucide)
- **Jetons ronds**: 6 jetons ronds de couleurs
- **Matériel**: 1 aide de jeu
- **Dés**: 2 blancs, 1 rouge

Préparation du jeu

1. Dépliez le plateau face vers le haut sur la table.
2. Mélangez les cartes Sénateurs du paquet de cartes Basse République (I) et distribuez-en 3 à chaque joueur face visible pour former la faction de départ de chaque joueur.
3. Préparez un paquet avec les cartes Intrigue, Homme d'État, Loi et Concession commerciale de la Basse République. Mélangez-le et distribuez 3 cartes à chaque joueur, face cachée. Les joueurs peuvent jouer les cartes Concession commerciale et Homme d'État à ce moment du jeu. Sinon, ils devront attendre la phase de Guerre civile.
4. Placez la carte Guerre **Conquête de la Tunisie** sur la partie Inactive de la zone des Plans de Guerre.
5. Rassemblez toutes les cartes Basse République restantes et mélangez-les pour former le paquet de départ. Placez-le sur le plateau.
6. Chaque faction reçoit un marchand. Chacun des joueurs le place sur l'une de ses cartes Sénateurs.
7. Chaque joueur désigne un Sénateur comme Chef de Faction en plaçant un pion Chef de Faction sur sa carte.
8. Chaque joueur choisit un jeton rond de couleur identique au pion.
9. Le Sénateur dont le **numéro d'identification** est le plus bas devient **Suffète Général Temporaire** et prend la carte de Suffète Général. Ajoutez les marqueurs d'Influence verts d'une valeur de 5 pour représenter cette charge.
10. Le Sénateur dont le numéro d'identification est juste au dessus devient Gouverneur de la Côte espagnole non développée (et reçoit cette carte).
À noter: Les joueurs en possession de la carte décident de la durée du mandat restant (1 à 3 tours) pour les mandats de départ.
11. Le Sénateur avec le **troisième plus petit numéro d'identification**

devient **Gouverneur des Provinces non développées Sardaigne-Corse.**

12. Mélangez les 5 cartes Membres du Conseil et distribuez-en une au hasard à chaque joueur. Chaque joueur devra l'assigner à un sénateur au sein de ses factions. Placez les Membres du Conseil restants ou qui n'ont pas pu être assignés dans le Port.

À noter: S'il y a 6 joueurs, distribuez un Membre du Conseil à toutes les factions excepté celle ayant reçu le Suffète Temporaire.

La durée de mandat doit être attribuée comme suit (servez-vous d'un des cubes marqueurs):

- **Censeur des Mœurs:** 3 tours
- **Capitaine de Port, Maître de l'Agora:** 2 tours
- **Trésorier de l'État, Responsable des Bâtiments Publics:** 1 tour

13. Fixez le **Trésor d'État** à **100** talents en plaçant les marqueurs «000», «00» et «0» sur la zone Trésor de l'État.

14. Fixer le niveau du **Taux d'Imposition** à **10 %** en plaçant le marqueur associé sur l'espace n°10 de la zone Trésor de l'État.

15. Placez **2 armées Légion Carthaginoise** dans la case **Forces Actives.**

16. Placez 2 Frondeurs des Baléares, 4 Celtibères, 3 Épéistes Campaniens, et

toutes les Escadres sur la case de Réserve des Forces.

17. Classez les cartes Commerce par numéro et mélangez-les pour former neuf tas de cartes, faces cachées. Retirez (au hasard) le nombre de cartes indiqué ci-dessous des 9 tas dans l'ordre suivant et placez ces cartes à côté de leur tas respectif, en dehors du plateau:

- Du 1er tas: 1 carte
- Du 2e tas: 1 carte
- Du 3e tas: 2 cartes
- Du 4e tas: 4 cartes
- Du 6e tas: 3 cartes
- Du 8e tas: 2 cartes
- Du 9e tas: 3 cartes

18. Placez les jetons Mortalité dans un gobelet opaque.

Terminologie

2 dés: indique un lancer de deux dés dont les résultats s'additionnent.

1 dé: indique un lancer d'un dé.

Carte Famille: autre nom de la carte Sénateur (et non une carte Homme d'État), qui s'explique par le fait que chaque carte représente plusieurs générations d'une même famille.

SPHR: Le Sénateur qui détient la charge de Suffète Général est normalement désigné Sénateur de Plus Haut Rang. Quand cette charge est vacante ou quand d'autres officiers apparaissent

dans le jeu, le SPHR est déterminé selon l'ordre suivant:

1. Suffète Général
2. Suffète Amiral
3. Trésorier de l'État
4. Censeur des Mœurs
5. Responsable des Bâtiments Publics
6. Capitaine de Port
7. Maître de l'Agora
8. Sénateur au plus petit numéro de carte (dans Carthage).

Influence: Indiquez les gains d'Influence en ajoutant autant de cubes verts que nécessaire. Valeur des cubes: petits cubes transparents: 1 petits cubes en bois: 5 grands cubes en bois: 10
Abréviation: INF

Recrutement inefficace: oblige à doubler tous les coûts de recrutement pour le tour. Si l'événement se produit plus d'une fois par tour, triplez les coûts.

Astuce: placez le marqueur Recrutement inefficace sur la zone Trésor pour rappel.

PS: Président de Séance: le Sénateur qui préside le Sénat. Généralement le SPHR, mais pas toujours.

Popularité: Indiquez les gains de Popularité en ajoutant le nombre adéquat de cubes transparents ou de cubes blancs. Les petits cubes transparents valent 1. Les petits cubes en bois valent 5. Indiquez les points négatifs de Popularité avec les cubes

noirs transparents (valeur d'un cube: -1) et les cubes noirs en bois (valeur d'un cube: -5) Abréviation: POP

Homme d'État: les cartes Homme d'État représentent les générations successives d'une prestigieuse famille de sénateurs. Ainsi, chaque Homme d'État est un Sénateur. Le terme Sénateur désigne indifféremment les Sénateurs et les Hommes d'État. Le numéro d'Identification de chaque carte Homme d'État est déterminé par la carte Famille du même numéro. Une carte Homme d'État ne peut être jouée que si:

- La carte Famille ne fait partie d'aucune faction ou n'est pas présente sur le plateau, **ou**:
- La carte Famille fait partie de la faction du joueur. Dans ce cas, recouvrez la carte Sénateur par la carte Homme d'État.

Des règles spéciales s'appliquent pour les Hommes d'État suivants:

- **Famille Mago.** Les Hommes d'État **2A** et **2B** peuvent être en jeu en même temps. Si l'un d'entre eux fait partie d'une faction, aucune autre faction ne peut jouer l'autre. Si les deux cartes sont en jeu, choisissez au hasard celle que vous voulez utiliser pour le tirage du pion Mortalité et quel homme d'État reçoit la carte Famille, si elle apparaît dans le Port. Si le

détenteur de la carte Famille meurt et que l'autre homme d'État est en jeu, alors la carte Famille passe sous l'homme d'État en vie, même si la carte Famille est chef de faction.

- **Famille Barca:** Les Hommes d'État 3A et 3B ne peuvent pas être en jeu en même temps.

T: les talents, l'unité monétaire du jeu.

3 dés: indique un lancer de 3 dés dont les résultats s'additionnent.

Marchands: chaque cube bleu transparent représente un Marchand ainsi qu'un **Entrepôt**. Chaque cube bleu en bois représente 5 Marchands/Entrepôts.

Déroulement du Jeu

- I. Phase de Mortalité
- II. Phase de Revenu
- III. Phase de Commerce
- IV. Phase Portuaire
- V. Phase de Sénat
- VI. Phase de Combat et d'Exploration
- VII. Phase de Guerre civile

Début du Jeu

I. Phase de Mortalité

Suivez cette procédure même quand les jetons Mortalité sont tirés au cours d'une autre phase du jeu.

Tirez un jeton Mortalité du gobelet. Si le numéro correspond à l'un des Sénateurs en jeu, celui-ci meurt.

Si le jeton indique «Aucun», aucun effet ne s'applique.

Si le jeton indique «Tirez-en 2», placez le sur le tableau et tirez deux jetons de plus. Si les numéros correspondent à des Sénateurs en jeu, ces derniers meurent.

Une fois tous les jetons tirés, remplacez-les tous dans le gobelet.

Conséquences de la Mort: quand un Sénateur meurt, remplacez tous ses marqueurs d'Influence, de Popularité et de Commerce dans la réserve. Placez chacune des charges ou Concession commerciale qu'il détenait dans le Port. S'il n'était pas Chef de Faction, sa carte doit être placée face cachée dans le Port. Le Chef de Faction ne quitte pas la faction et **conserve également tous ses Marchands**.

Si un Homme d'État meurt, remplacez les marqueurs comme indiqué précédemment et retirez la carte du jeu. La carte Famille est traitée comme indiqué précédemment.

II. Phase de Revenu.

Les joueurs suivent ces étapes dans l'ordre et simultanément:

1. **Chacun des Chefs de Faction reçoit 3 talents. Tous les autres Sénateurs d'une faction reçoivent 1 talent.** Ces talents proviennent de la réserve et sont placés sur chacune des cartes Sénateur.

2. Le Trésorier de l'État, le Responsable des Bâtiments Publics, et le Capitaine de Port reçoivent un revenu supplémentaire.

Se référer aux indications sur les cartes correspondantes pour déterminer le montant du revenu de ces charges.

3. Chaque membre du Conseil lance 1 dé pour corruption.

Chaque membre du Conseil des Cinq lance 1 dé et reçoit le résultat en talents issus de la réserve. Ce montant est déduit du Trésor de l'État. Dans ce cas-ci, remplacez le marqueur de Mandat par un marqueur rouge.

4. L'État reçoit 100T

Augmentez le Trésor de l'État de 100T.

5. La faction Rebelle paie pour l'entretien.

Chaque armée rebelle coûte 2T à la faction Rebelle. Les armées non entretenues par les rebelles retournent sous contrôle du Sénat.

6. L'État paie l'entretien des armées/escadres. Chacune des armées et escadres actives du Sénat coûte 2T au Trésor de l'État.

7. L'État paie pour les Guerres Actives et les Guerres Perdues.

Toute Guerre Active coûte 20T à l'État

par tour. Toute Guerre Perdue en coûte 25.

8. L'État entretient les Flottes commerciales et les Caravanes.

Le Trésor de l'État paie 1T par groupe de 5 Flottes commerciales (ou partie) et 1T par groupe de 5 Caravanes (ou partie).

9. Gouverner les Provinces.

Pour chacun des Gouverneurs, le joueur en possession de la carte réalise les actions suivantes:

• **Déterminez la contribution de l'État.**

Lancez les dés pour déterminer le montant de la contribution de la Province au Trésor de l'État. Ne lancez qu'un dé quand la mention «Revenu de l'État» indique «1 dé», mais lancez-en deux lorsqu'elle indique «2 dés». Après le lancer, appliquez toute modification nécessaire.

Exemple: la mention concernant le Revenu de l'État pour la Province Non Développée de Libye indique: «1 dé - 5». «1 dé» signifie que le joueur ne lance qu'un dé. Dans cet exemple, le dé indique «1». On soustrait 5 de récolte, on obtient donc: -4. Puisque le chiffre est négatif, le joueur retire (et non ajoute) 4, dans ce cas-ci, au montant du Trésor de l'État.

- **Déterminez le Revenu personnel,** que chaque jour est libre d'accepter ou non. Faites un lancer de «Revenu personnel» Placez sur la carte du Gouverneur les talents gagnés avec un résultat positif. Si le résultat est négatif, déduisez son montant du Trésor d'État. Quand un Gouverneur reçoit un Revenu personnel, remplacez le marqueur de Mandat par un marqueur rouge, qui se transfère à sa carte à son retour à Carthage. Le marqueur y reste jusqu'à ce que le Gouverneur soit jugé ou jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Procès, selon ce qui vient en premier.
- **Faites un lancer de Développement.** Si la Province est Non-développée, faites un lancer pour voir si son statut s'améliore. Lancez un dé. Ajoutez 1 si le Gouverneur n'a pas reçu de Revenu personnel pendant ce tour. Si le résultat est supérieur ou égal à 6, la carte Province est retournée du côté Développé. Le Sénateur gagne 3 points d'Influence (marqueurs).
- **Modifiez le marqueur de Mandat.** Après l'entrée en charge d'un Gouverneur, placez tous les marqueurs non rouges qui ne sont pas utilisés sur la case «Mandat» de la carte Province. Après chaque Phase de Revenu en tant que Gouverneur,

déplacez le marqueur d'une case sur la droite. Si le marqueur sort du dernier emplacement, placez la carte Province dans le Port. Si le Gouverneur était corrompu, placez un marqueur rouge sur sa carte.

10. **Redistribuez les fonds.**

Les joueurs peuvent librement redistribuer les talents parmi les Sénateurs présents à Carthage. Il est cependant impossible de modifier les fonds de Sénateurs qui sont actuellement Gouverneurs, en guerre ou en exploration. Les joueurs peuvent aussi donner des talents à Carthage à d'autres joueurs. Cet argent entre dans le Trésor de la Faction du joueur receveur, on considère également qu'il se trouve à Carthage et qu'il peut donc être redistribué. Tous les talents sur les cartes Sénateurs sont placés face visible, seuls les talents du Trésor de la Faction, qui appartiennent à la Faction dans son ensemble, sont maintenus visibles mais face cachée.

11. **Faites des contributions.**

Les Sénateurs peuvent aussi contribuer au Trésor de l'État en retirant des talents de leurs cartes et en ajoutant le même montant au Trésor de l'État. Si le montant est suffisamment important, le Sénateur qui contribue de cette manière gagne

de l'Influence (voir le tableau des contributions sur le plateau de jeu).

12. **Faites un lancer pour savoir si l'État fait faillite.**

Si le Trésor de l'État est incapable de payer ses obligations, cela met immédiatement fin à la partie. Voir Conditions de Victoire

III. Phase de Commerce.

Les joueurs suivent les étapes de cette phase dans l'ordre suivant:

1. **Recevoir des cartes Commerce.**

Commencez par le joueur en possession du Maître de l'Agora et continuez ensuite dans le sens horaire. Si personne n'occupe actuellement cette charge, on commence alors par le SPHR.

Procédure: Chaque joueur pioche des cartes Commerce d'autant de tas qu'il a de marchands en jeu, en commençant par le tas «1» jusqu'à atteindre son nombre de Marchands. S'il a plus de 9 marchands, il continue avec le tas «1». Cependant, si l'un des tas est vide, il ne pioche pas d'autre carte pour le remplacer.

Exemple: Un joueur possède 4 marchands. Il devrait normalement piocher une carte dans chacun des tas 1, 2, 3 et 4. Mais le tas 3 étant vide, il pioche uniquement dans les tas 1, 2 et 4.

Concessions Commerciales: Recevez des cartes Commerce supplémentaires pour les Concessions Commerciales qui ont été jouées, comme indiqué sur les cartes Concession commerciale.

2. **Commerce.**

Contexte: Chaque carte Commerce vaut le nombre noté dans les coins supérieurs. Par exemple, une carte Or vaut 9T. Mais si vous possédez plusieurs cartes identiques, la valeur du set augmente comme indiqué sur la carte. Par exemple, la carte Or affiche «9 · 36 · 54». Cela veut dire que deux cartes Or valent 36T et que trois valent 54T.

Offres commerciales: Les joueurs négocient des échanges entre eux. Chaque offre doit consister d'au moins trois cartes, leur valeur totale et le nom d'au moins une des commodités incluses. Cette information doit être exacte. Toute autre information sur l'offre, qu'elle soit donnée volontairement ou après questionnement, doit être exacte.

Restrictions:

- Un joueur n'a pas le droit de montrer les cartes Commerce qu'il a en main aux autres joueurs.
- Durant cette étape, seules des cartes Commerce peuvent être échangées. L'échange peut

impliquer d'autres objets tels que des cartes Intrigue/Événement mais ceux-ci ne changeront pas de propriétaire avant les Phases de Guerre civile et de Revenu, respectivement.

- Tout échange se fait entre deux joueurs seulement.

3. Vente des cartes Commerce et paiement des impôts.

Ordre du tour: Les joueurs suivent cette étape en commençant par le SPHR et en continuant dans le sens horaire.

a. Vendre:

Un joueur vend en donnant des cartes Commerce pour recevoir des talents. La valeur de la carte se convertit directement en talents.

Par exemple: Le joueur vend 3 cartes Or et reçoit 54 talents.

Astuce: placez les cartes vendues face visible, à côté de leurs tas.

b. Payer des impôts:

Chaque joueur paie des impôts sur le revenu reçu selon le taux d'imposition en cours. Arrondissez au nombre supérieur. Ajoutez ces montants au Trésor de l'État.

Par exemple: le joueur vend 3 cartes Or et reçoit 54 talents. Le taux d'imposition étant de 10 %, il paie $54 \times 0,10 = 5,4$ qu'il arrondit à 6 talents. Ces talents proviennent du

revenu de Commerce et augmentent le Trésor de l'État.

c. Le Maître de l'Agora reçoit un revenu supplémentaire.

Le Maître de l'Agora reçoit un revenu supplémentaire, basé sur le nombre de cartes de commerce vendues pendant le tour en cours. (Voir le texte de la carte pour plus de détails.) Ce montant n'est sujet à aucune taxe.

d. Cartes Commerce non vendues de l'Entrepôt.

Il est possible de garder autant de cartes Commerce non vendues qu'il y a de marchands appartenant à la Faction en question. Au delà de ce nombre, toutes les cartes doivent être défaussées et remises dans leurs tas respectifs. C'est-à-dire que les cartes «1» sont remises dans le tas «1», les cartes «2» dans le tas «2», etc. Cette limite s'applique uniquement à la fin de la Phase de Commerce.

e. Redistribuer les revenus de commerce.

Les joueurs peuvent distribuer comme bon leur semble leurs revenus de commerce parmi leurs Sénateurs et leur Trésor de la Faction. Ils ne peuvent cependant pas redistribuer les talents déjà distribués pendant la phase de

Revenu. (Les talents du Trésor de la Faction peuvent être utilisés pour acheter des votes, payer des impôts ou pour des défenses contre Persuasion. Ils peuvent aussi être redistribués hors du Trésor de la Faction pendant la phase de Revenu suivante.)

f. Remplacez les cartes Commerce vendues sur le Plateau de Zone d'Échange. Placez toutes les cartes vendues ou défaussées en dessous de leurs tas respectifs.

g. Faites un lancer de fin de mandat du Maître.

Si le marqueur de Mandat du Maître de l'Agora a dépassé la zone, placez cette carte dans le Port. Si le marqueur était rouge, placez-le sur la carte de l'ancien Maître.

Notes sur les changements des tas de cartes Commerce.

Compter les cartes.

Plusieurs Événements et cartes précisent de diviser ou de doubler le nombre de cartes de commerce. Quand cela est demandé, déterminez tout d'abord le nombre de cartes de ce type en jeu. Vous pouvez le calculer en consultant la **section** Matériel en soustrayant le nombre de cartes hors-jeu.

Diviser les cartes.

Sauf indication contraire, quand vous divisez des cartes par deux, arrondissez le résultat au nombre supérieur. Si il n'y a pas assez de cartes dans le tas pour en retirer le nombre demandé, retirez d'autres cartes quand elles reviennent dans leurs tas. **Astuce:** placez une carte perpendiculairement sur le tas ou posez-y un marqueur pour vous rappeler de retirer d'autres cartes.

Doubler les cartes.

Si, en ajoutant ou en doublant les cartes d'un tas, il n'y a pas assez de cartes hors jeu pour terminer l'action, ajoutez simplement toutes les cartes restantes.

Cartes perdues en Guerre

Lorsque les cartes Guerre précisent de retirer certaines cartes au moment où la guerre devient active, placez ces cartes dans le tas quand la guerre prend fin. Si mention en est faite sur la carte, celle-ci devra être à nouveau retirée si la guerre est perdue.

IV. Phase Portuaire

- 1. Retirez tous les Événements datant du tour précédent.**
- 2. En commençant par le SPHR, chaque joueur réalise un lancer d'Initiative en suivant les étapes ci-dessous. Le jeu continue avec le joueur à sa gauche.**
 - a. Lancez deux dés. Un 7 correspond à un Événement**

Aléatoire. Pour tout autre nombre, piochez une carte.

Si vous obtenez un 7, lancez 3

dés, consultez le tableau des

Événements Aléatoires et

suivez les instructions de la

carte Événement qui

correspondent au résultat.

Placez cette carte dans le Port

pour servir de rappel. Si le

même Événement survient dans

le même tour, retournez la carte

pour voir les effets

supplémentaires éventuels.

Sinon, le joueur **pioche une**

carte du paquet principal – si le

paquet de base est vide,

mélangez les cartes de la Haute

République pour créer un

nouveau paquet de cartes – et la

joue en accord avec son type:

- **Chef Ennemi** Si des Guerres de ce Chef sont présentes sur le plateau de jeu, elles deviennent Actives. Placez le Chef avec ces guerres dans la zone des Plans de Guerre.
- **Événement.** Ne la montrez pas aux autres joueurs. Vous pouvez la jouer quand vous le souhaitez, tant que le texte de la carte ne l'interdit pas.

- **Exploration.** Placez la carte dans la zone des Guerres Inactives.
- **Famille.** Si la carte correspond à un Homme d'État en jeu, placez-la sous cet Homme d'État. Sinon, placez-la dans le Port.
- **Intrigue.** Ne la montrez pas aux autres joueurs. Vous pouvez la jouer quand vous le souhaitez, tant que le texte de la carte ne l'interdit pas.
- **Loi.** Ne la montrez pas aux autres joueurs. Vous pouvez la jouer quand vous le souhaitez tant que la carte l'autorise pendant la Phase de Sénat pour changer les règles du jeu. Placez les cartes Loi jouées dans le Port.
- **Homme d'État** Gardez-la en main et ne la montrez pas aux autres joueurs. Vous pouvez uniquement jouer ou échanger cette carte pendant la Phase de Guerre civile.
- **Concession commerciale.** Ne montrez pas la carte et jouez-la sur un Sénateur pendant la Phase de Guerre civile.
- **Guerre.** Regardez si elle est Active ou Inactive et placez-la dans la zone correspondante du

plateau de jeu. Cependant, si deux noms de Guerre ou plus sont apparentés, par ex. la première Guerre sicilienne et la seconde Guerre sicilienne, les deux Guerres deviennent Actives.

Désertion de l'armée. Certaines Guerres exigent la désertion de certaines armées. Retirez les armées indiquées de la Réserve des Forces, elles seront indisponibles jusqu'à ce que Carthage gagne la guerre. Si ces armées ont des statuts différents, par exemple non recrutée, recrutée, et vétéran, les armées recrutées désertent avant les non-recrutées. Choisissez recrues et vétérans et vétérans. Les armées de vétérans qui désertent perdent leur statut de vétéran et la loyauté de leur commandant.

b. Persuader un Sénateur.

a. Désignez la cible.

Pour persuader un Sénateur du port ou de la faction d'un autre joueur de rejoindre votre faction, commencez par désigner ce Sénateur cible, qui doit obligatoirement se trouver à Carthage (il ne peut pas être en train de gouverner une province,

être en guerre ou en expédition) et ne peut pas être un Chef de Faction (mais il peut être Homme d'État).

b. Désignez celui de vos Sénateurs qui effectuera la tentative de Persuasion.

c. Déterminez le niveau de réussite de la Persuasion.

Additionnez l'Éloquence et l'Influence de ce Sénateur et soustrayez-en la Loyauté de la cible et la valeur des talents présents sur la carte. (Selon les instructions de la carte, la Loyauté peut être nulle pour certains Hommes d'État.) Si la cible est membre de la faction d'un adversaire, soustrayez encore 7. Le résultat correspond au niveau de réussite de la Persuasion.

d. Ajoutez des Talents (optionnel).

Le joueur qui effectue une tentative de Persuasion peut ajouter des talents à la tentative. Ces talents augmentent le niveau de réussite de la Persuasion à raison de 1 par talent. Ces talents doivent provenir du Sénateur qui effectue la tentative de Persuasion et sont placés sur la cible.

e. Les autres joueurs peuvent intervenir.

On commence par le joueur à gauche de celui qui effectue la tentative de Persuasion puis on continue dans le sens horaire. Tous les joueurs peuvent intervenir en dépensant des talents pour augmenter ou diminuer le niveau de réussite de la Persuasion. Ces talents peuvent uniquement provenir de Trésors de Factions et sont à nouveau placés sur la cible.

f. Le joueur effectuant la Persuasion réussit ou continue.

Quand chaque joueur a eu l'opportunité d'intervenir, le joueur effectuant la tentative peut alors soit effectuer la résolution de la tentative, soit ajouter d'autres talents du Sénateur qui effectue la Persuasion. Dans ce dernier cas, on joue un nouveau tour durant lequel chaque joueur peut à nouveau interférer.

g. Résoudre la tentative.

Quand tout le monde est prêt à résoudre la tentative, le joueur effectuant la tentative lance 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau de réussite de la Persuasion, la cible, ainsi que toutes les cartes et marqueurs qui lui sont associés, rejoint sa faction. Si le résultat est supérieur au niveau de réussite de la

Persuasion, ou égal à 11 ou 12, la tentative échoue.

3. Attirer un Marchand.

Désignez un Sénateur et lancez 2 dés. Si le résultat est égal à 12, le Sénateur augmente le nombre de ses Marchands. Si le résultat est inférieur à 12, le Sénateur peut dépenser des talents pour atteindre 12, à raison de 1 par talent. Indiquez le marchand en plaçant un marqueur de marchand sur le Sénateur concerné. Un Sénateur peut posséder autant de marchands qu'il le souhaite.

4. Désigner un nouveau Chef de Faction.

Le joueur peut changer son Chef de Faction en déplaçant le marqueur sur un autre Sénateur.

5. Initiatives supplémentaires.

S'il y a moins de 6 joueurs, mettez aux enchères les initiatives nécessaires pour arriver à 6.

Chaque enchère est faite par un seul Sénateur, en commençant par le SPHR: mettez les talents aux enchères une seule fois, en votant seulement une fois pour chaque dans le sens horaire. Il est possible de faire une offre à 0, mais chaque offre doit excéder la précédente. Les joueurs ne faisant pas d'offre passent leur tour et sont exclus du

tour d'enchères en cours. Prenez la carte Initiative dès la fin du tour d'enchères.

6. **Gérer les Chefs vieillissants, rendre les Sénateurs et les Concessions Commerciales.**

Chefs Vieillissants. Lancez un dé pour chaque Chef situé dans la zone des Plans de Guerre sans aucune Guerre apparentée. Si le résultat est égal à 5 ou 6, enlevez le Chef du jeu.

Rendre les Sénateurs. Lancez un dé pour chaque Sénateur mort dont la carte est face cachée dans le Port. Si le résultat est égal à 5 ou 6, tournez la carte face visible. Ces cartes sont disponibles pour la Persuasion pendant la prochaine Phase Portuaire, sauf si le Sénateur est devenu Gouverneur.

Concessions

Commerciales. Lancez un dé pour chaque Concession commerciale détruite dont la carte est face cachée dans le Port. Si le résultat est égal à 5 ou 6, tournez la carte face visible. Ces cartes sont maintenant disponibles pour être distribuées pendant la Phase de Sénat.

7. **Total des votes à Carthage.**

Chaque joueur compte ses votes en ajoutant la valeur d'Éloquence de

tous ses Sénateurs à Carthage.

Chacun place ensuite son jeton rond sur l'Indicateur des Votes afin d'y indiquer le nombre de ses votes.

V. Phase de Sénat

Fonctionnement du Sénat: Sauf pendant la Phase de Procès et lorsqu'un joueur prend la parole grâce à la carte Indignation générale, le SPHR est nommé Président de Séance et dirige les activités du Sénat. Le Président de Séance fait majoritairement des propositions, qui sont décrites ci-dessous. Avant et après une proposition, un PS avisé autorise sa discussion ou non. Il appelle ensuite au vote en interpellant chaque joueur dans l'ordre qu'il souhaite. Chaque joueur répond soit «Oui», «Non» ou «Je m'abstiens». Toute sa Faction est alors affectée. Le nombre de votes exprimés est égal à l'Éloquence totale des Sénateurs du joueur.

Achat de votes: Un joueur peut acheter des votes supplémentaires en dépensant les talents de ses Sénateurs et/ou du Trésor de la Faction. Chaque talent dépensé donne droit à un vote supplémentaire. Les votes ainsi achetés peuvent être utilisés uniquement pour la proposition en cours.

Propositions acceptées: Lorsqu'une proposition recueille plus de votes «Oui» que «Non», elle est validée et

s'applique immédiatement.

Propositions rejetées: Une proposition rejetée ne peut pas être re-proposée pendant le même tour. Lorsqu'une proposition ne peut pas être rejetée, le vote n'a pas lieu et elle est automatiquement validée.

Exemple: A chaque tour les joueurs doivent élire une paire de Sénateurs à la charge de Suffète. Si toutes les paires de candidats possibles à la charge de Suffète ont été rejetées, la dernière paire est automatiquement élue.

Unanimité des votes «Non»: Si le PS fait une proposition si impopulaire que tous les autres joueurs votent «Non» et que la proposition est rejetée, le PS peut démissionner et le SPHR suivant lui succède. S'il ne démissionne pas, le PS perd 1 point d'Influence (jusqu'à atteindre le minimum).

Ordre des affaires du Sénat.

Dirigez la Phase de Sénat dans l'ordre suivant:

1. Mandats des Membres du Conseil avancé.

Chaque membre du Conseil des Cinq avance son marqueur de Mandat de la charge qu'il occupe d'une case. Lorsque le marqueur de Mandat atteint la fin de la zone, placez cette charge dans le Port. Si le marqueur est rouge, placez-le sur la carte du membre.

2. Élection de deux Suffètes.

Le PS nomme deux candidats aux charges de Suffètes. C'est une seule et même proposition. Les candidats éligibles sont les membres d'une faction présente à Carthage qui n'occupe aucune autre charge (Suffète, Général, Commandant d'Expédition, Membre du Conseil, Gouverneur). Si la première proposition du PS est rejetée, les propositions continuent jusqu'à ce que deux Suffètes soient élus. Chaque Suffète élu gagne 5 points d'Influence.

3. Les Suffètes désignent le Suffète Général et le Suffète Amiral.

Contexte: Le Suffète Général préside le Sénat. Le Suffète Amiral doit partir à la guerre avant le Suffète Général.

Procédure: Les Suffètes décident ensemble qui sera le Suffète Général et qui sera le Suffète Amiral. S'ils ne parviennent pas à un accord, procédez au hasard (lancez les dés, par exemple). Indiquez qui est qui en vous servant des marqueurs de Suffètes.

4. Occuper les Sièges libres du Conseil.

Chaque siège du Conseil des Cinq doit être occupé. Le PS propose des candidats parmi les membres

de factions actuellement installés à Carthage qui n'occupent pas d'autre charge. Le mandat de Membre du Conseil dure 3 tours (sauf en début de partie, voir

Préparation du jeu).

Chaque membre élu au Conseil gagne 3 points d'Influence.

Un Sénateur peut accepter un nouveau siège de membre s'il a quitté sa charge pendant le tour. Il n'y est toutefois pas obligé sauf s'il n'y a pas d'autres candidats.

5. Diriger des procès.

Le Censeur des Mœurs publiques devient PS pour cette phase. À chaque tour, il peut intenter un procès majeur ou deux procès mineurs contre un Sénateur **de Carthage**.

Procès mineurs:

1. **Éligibilité:** Le dernier Suffète, Général ou Commandant d'Expédition sortant ainsi que tout Gouverneur ou Membre du Conseil disposant d'un revenu personnel.
2. **Conséquences d'un procès réussi:** Perte de 5 points de Popularité et de 5 points d'Influence. Les Membres du Conseil perdent leur poste.

Procès majeurs:

1. **Éligibilité:** Dernier Suffète, Général ou Commandant d'Expédition sortant
2. **Conséquences d'un procès réussi:** Mort

Procédure:

1. Le Censeur **nomme la cible** du procès, l'Accusé et un Sénateur qui accepte d'être le **Juge**.
2. Le Censeur **appelle au vote**. L'Accusé ajoute son Influence au total des votes de sa Faction. Lorsque c'est à la cible de voter, son joueur peut aussi lancer deux dés contre la Table d'Appel au Peuple. Lui ou tout autre joueur peut jouer une carte Indignation générale pour annuler le procès. Dans ce cas, le procès compte toujours comme l'un de ceux que le Censeur peut mener durant le tour en cours.
3. Lors d'un Procès Majeur, un Homme d'État (sauf un Sénateur) peut partir en **Exil**. L'Exil signifie qu'il ne perçoit aucun revenu et ne peut pas voter. Les talents sur ses cartes sont gelés et il perd tous ses points d'Influence et de Popularité. Il n'a aucune interaction avec le jeu sauf avec la pioche de jetons Mortalité. Il

ne pourra revenir que si le Sénat fait la proposition de le rappeler et que celle-ci est acceptée.

4. Si la majorité des votes est en faveur de **l'Accusé**, ou s'il est libéré via la Table d'Appel au Peuple, celui-ci remet un marqueur rouge dans la réserve et est protégé de tout autre procès lors de ce tour.

5. Si la majorité des votes **condamne l'Accusé**, ou s'il est tué via la Table d'Appel au Peuple, le Juge gagne la moitié de l'Influence perdue par l'Accusé.

6. Après cette phase, le contrôle revient au précédent PS

6. Occuper les charges de Gouverneurs libres.

Chaque Province du Port doit avoir un Sénateur attitré présent à Carthage. S'il n'occupe pas d'autre charge, il devient Gouverneur de Province. À chaque fois qu'une telle proposition est acceptée, la carte est placée avec le Gouverneur. On considère qu'il a quitté Carthage. Ses votes ne sont pas valables tant qu'il est dans la Province. Lors de cette étape, les propositions concernent uniquement l'attribution des

Provinces.

Relève Sénatoriale de Carthage: Si le nombre de Sénateurs présents à Carthage détenus par les joueurs tombe en-dessous de 8, donnez la plus forte carte Famille morte au joueur détenant le moins de Sénateurs. En cas d'égalité, favorisez le joueur avec le moins d'Influence totale. S'il y a toujours égalité, résolvez la situation au hasard. Continuez ainsi jusqu'à en avoir 8 ou jusqu'à ce que le Port soit épuisé. Vous pouvez aussi continuer en vous servant d'un Sénateur vivant (choisi par le joueur receveur) situé au Port, jusqu'à ce que sa mort survienne.

7. Mener d'autres Affaires:

Après l'élection des Gouverneurs, le PS peut faire d'autres propositions, y compris concernant l'attribution de Concessions Commerciales libres situées dans le port.

- **Levée/Dissolution des Troupes.**

À Carthage, le recrutement s'effectue en plaçant sur le plateau de jeu, toute Armée ou Escadre actuellement dans la Réserve des Forces. La Table de Recrutement montre les coûts au Trésor de l'État pour chaque

catégorie. Carthage dissout ces unités en remettant celles ci-dessus dans la Réserve des Forces. (Ceci n'a pas d'effet immédiat sur le Trésor de l'État, mais épargne des coûts d'entretien.)

- **Entreprendre des Guerres.**



Explications d'une Guerre modèle:

Première Guerre de la République Romaine, 264-241

av J.-C.: Nom et dates historiques

Guerre Active: catégorie de conflit (Guerre ou Révolte) et statut initial (Active ou Inactive)

13/5/10: Force terrestre, soutien d'Escadre nécessaire, force navale (respectivement 13, 5 et 10)

D11 R14: Numéros des Désastres et Retraites (respectivement 11 et 14)

Enlevez 1 des cartes

Marchandises des tas 1, 4 et 5.

Tous les Campaniens désertent: conséquences

particulières de l'apparition d'une Guerre:

Perte: conséquences d'une Demande de Paix

Victoire: conséquences d'une défaite de Guerre (Le Trésor de l'État reçoit 35 T)

II: paquet auquel appartiennent les cartes (seconde / haute)

Éléments de la

proposition. Proposition pour entreprendre une Guerre nommez un commandant, listez précisément les troupes et déclarez de quelle guerre il s'agit.

Commandants éligibles. Au début de la partie, les seuls commandants éligibles sont les deux Suffètes.

Guerres navales. Certaines guerres, comme la «Première Guerre de la République Romaine» par exemple, comprennent des batailles navales. En combattant dans de telles guerres, Carthage doit d'abord vaincre la partie navale seule en se servant uniquement des escadres et des commandants. Ceci est défini comme une guerre en lançant trois dés. Toutes les conséquences de Victoire,

Défaite, Usure, Retraite ou Désastre s'appliquent. Mais si des armées accompagnent les escadres, les forces terrestres attaquent une partie du territoire de la guerre dès la fin de la bataille des escadres. Pour cela, les conditions suivantes doivent être réunies:

- La Guerre navale s'est soldée par une Victoire.
- La troupe compte encore suffisamment d'escadres pour respecter les critères de soutien d'escadres (le second numéro). Si toutes ces conditions ne sont pas remplies mais qu'une Victoire a eu lieu, placez une «Victoire d'Escadre» sur la guerre et ramenez la troupe à Carthage.

Épéistes Sicules et Galliques.

Les Épéistes Sicules et Galliques entrent dans la Réserve des Forces seulement lorsqu'une guerre les mentionnant est déclarée dans la zone des Plans de Guerre. Ils quittent le Forum lorsque la dernière guerre les mentionnant quitte cette zone. (Voir la **Table de Recrutement.**) Carthage peut s'en servir uniquement lors de telles guerres. Recrutez et entretenez

ces armées comme d'habitude. Ils perdent leur statut de Vétéran et la loyauté du commandant dès qu'ils quittent la Réserve des Forces.

Départ du PS. Si le Président de Séance quitte Carthage, la Phase de Sénat prend fin immédiatement.

Troupes multiples. Le Sénat peut envoyer plusieurs troupes dans la même guerre pendant le même tour. Chacune a son propre commandant et attaque séparément la Guerre. Désignez au hasard quelle troupe arrive en premier. Une troupe qui arrive suite à la première ignore les règles de Retraite/Désastre.

Crise. Les conditions de Crise sont effectives si, au début de la Phase de Sénat, Carthage affronte **au moins trois guerres actives** ou **au moins une guerre de force 20 ou plus**. Lors d'une Crise, le Sénat peut désigner **deux commandants** qui mèneront conjointement la même guerre. Rassemblez les valeurs militaires des deux commandant lors de la découverte du résultat de la Table des Combats. Avant la Loi de Séparation des Pouvoirs, au

moins un des commandants doit être un Suffète. L'autre commandant peut être n'importe quel Sénateur présent à Carthage. Il est alors élu Général et gagne ainsi 3 points d'Influence.

- **Envoyer une expédition.**

Le Sénat peut donner son accord pour les expéditions via les cartes d'opportunité Exploration.

Description des attributs des cartes Exploration:

Zone transsaharienne, 450

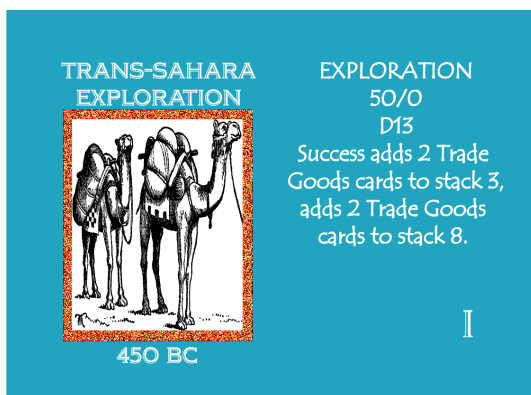
av. J. - C.: Nom et date

Exploration: Type de carte

50/0: Force de la Caravane et de la Flotte Commerciale (50 et 0)

D13: Numéro de Désastre (13)

Victoire: effets d'un résultat de Victoire



Exemple d'Exploration

Chaque Exploration se fait avec un commandant, soit un Sénateur qui ne serait pas en

poste à Carthage. Il gagne 3 points d'Influence.

Chaque Exploration se fait avec un certain nombre de Caravanes ou de Flottes commerciales. Les Caravanes et Flottes commerciales valent 1T chacune et leur valeur peut augmenter lors d'un Recrutement inefficace ou d'un événement Pas de Recrutement. Lorsqu'un Sénateur part en Exploration, placez la carte Exploration près du Sénateur et indiquez le nombre de Caravanes/

Flottes commerciales en plaçant les jetons Nombres Noirs sur la carte Exploration.

Le Sénat peut envoyer plusieurs expéditions pour une même opportunité, mais il ne peut en aucun cas renforcer ou rappeler une expédition. Lorsqu'une exploration atteint son but, toutes les autres expéditions (excepté les expéditions Perdues) ayant la même destination doivent rentrer à Carthage à la fin des Phases d'Exploration et de Combat.

- **Augmentation.**

Le Sénat a le pouvoir d'envoyer combattre plus d'armées ou

d'escadres tant que celles-ci ont déjà un commandant à leur tête.

- **Demande de paix.**

Le Sénat a le pouvoir de décider ponctuellement de perdre une Guerre Active. Cette action met fin à la Guerre et l'exclut du décompte des quatre Guerres Actives qui provoqueraient la chute de Carthage. À la place, la Guerre est définitivement Perdue et coûtera au Trésor de l'État 25T à chaque tour.

Si, à l'issue de chaque tour, il y a au moins 4 Guerres Perdues, Carthage tombe et le jeu se termine sans vainqueur.

Les Chefs Ennemis prenant part à des Guerres Perdues sans Guerre apparentée dans le Port deviennent Inactifs.

- **Augmenter ou diminuer le Taux d'Imposition.**

Le Sénat a le pouvoir de modifier le Taux d'Imposition une fois par tour. Le taux d'imposition doit être un nombre non-négatif, multiple de 10, inférieur à 100, et ne peut augmenter ou diminuer que de 10 % à chaque tour.

Exemple: Le taux d'imposition est actuellement de 40 % et le Sénat peut le monter à 50 % ou

le descendre à 30 %.

Pour chaque proposition d'augmentation des Impôts, le joueur doit désigner un initiateur et un co-initiateur.

Une proposition d'augmentation de l'Impôt acceptée fait gagner 3 points de Popularité à l'initiateur et 1 point de Popularité au co-initiateur. Chaque Sénateur qui voterait contre une proposition d'augmentation de l'Impôt perd 1 point de Popularité. Chaque Sénateur en faveur d'une diminution de d'Impôt perd 1 point de Popularité. Aucun Sénateur de Carthage n'a le droit de s'abstenir lors du vote d'une proposition concernant le taux d'Imposition. Si les initiateurs d'une augmentation du taux d'imposition sont originaires de la même faction, ils reçoivent des marqueurs de Responsabilité et pourront être poursuivis lors d'une prochaine Phase de Procès (en plus des procès habituels).

- **Rappel des Commandants.**

Un commandant qui entreprend une guerre depuis le tour précédent peut être rappelé. Si la proposition qui

l'entérine ne désigne pas un commandant remplaçant, placez les troupes associées sur la case des Forces Actives.

Un commandant rappelé doit consulter le **Tableau de Réaction du Peuple** et mettre directement les résultats en application.

- **Rappel des Gouverneurs.**
Un Gouverneur peut être rappelé d'une Province si un nouveau Gouverneur est élu en remplacement, excepté lors du tour d'élection du Gouverneur en place.
- **Rappel d'un Homme d'État en Exil.**
Un Homme d'État retourne au Port, à moins que sa carte Famille soit détenue par une faction. Dans ce cas, il rejoint la faction et place sa carte sur la carte Famille, seulement si la faction ne comprend pas déjà un Homme d'État.
- **Affecter les Concessions commerciales.**
Le Sénat a le pouvoir d'affecter n'importe quelle Concession commerciale du Port à chaque Sénateur présent à Carthage. Un Sénateur peut posséder un nombre illimité de Concessions.

Chaque Concession ne peut être proposée qu'une fois par tour tout au plus.

- **Élection à vie des Suffètes.**
Un Sénateur en poste à Carthage, doté d'au moins 21 points d'Influence peut prétendre au titre de Suffète à Vie. Pour ce vote uniquement, le Sénateur bénéficie de votes supplémentaires à la hauteur de ses points d'Influence. Si la proposition est validée et que le Sénateur et Carthage ne sont pas tombés avant la fin du tour, le joueur gagne la partie. Ce type de proposition ne peut être fait qu'une fois par tour et ne peut être contesté par l'Indignation générale.
- **Indignation générale.**
Chaque joueur possédant un Sénateur à Carthage peut jouer la carte Indignation générale pour opposer son veto à la proposition en cours ou demander la parole et faire une contre-proposition.
Veto. Le droit de veto ne peut pas être utilisé sur les procès pour Assassinat ou sur le dernier candidat éligible, quelque soit la charge. Un veto annule le vote en cours et la

proposition ne pourra pas être soumise à nouveau durant ce tour.

Prendre la parole. Prendre la parole signifie que le joueur détenteur de cette carte devient le Président de Séance et a le droit de soumettre une proposition alors qu'une autre est en cours. Cependant, le Président de Séance officiel reste décisionnaire de l'ordre des votes. Si plusieurs joueurs demandent la parole, organisez-la par ordre de jeu. Le PS ne peut pas ajourner la séance du Sénat avant que chacune des demandes de parole aient été satisfaites. Dans le cas où le PS devrait quitter Carthage pour entreprendre une guerre, les propositions sont perdues et les joueurs dont les cartes Indignation générale n'ont pas été traitées récupèrent leurs cartes.

- **Assassinats.**
Un Sénateur peut tenter d'assassiner un autre Sénateur de Carthage à n'importe quelle étape de la phase de Sénat, en respectant les restrictions suivantes:

- Aucune faction ne peut être la cible de plus d'une tentative d'assassinat par tour ;
- Aucune faction ne peut être à l'origine de plus d'une tentative d'assassinat par tour.
Pour résoudre une tentative d'assassinat, lancez un dé et reportez-vous à ce tableau:

Lancez Résultat

5+ Cible tuée

3-4 Aucun effet

2- Assassin capturé

Assassins capturés. Un assassin capturé meurt sur le champ. Son Chef de Faction perd 5 points d'Influence et sera la cible d'un Procès Majeur immédiat. Il devra faire un lancer de dés sur la Table d'Appel au Peuple, et soustraire au résultat des dés le nombre de point de Popularité de la victime. Le Censeur des Mœurs publiques (ou le SPHR si le Censeur n'est pas en jeu) décide de l'ordre des votes. Si le Chef de Faction est déclaré coupable, tirez le nombre de jetons Mortalité correspondant au nombre de points de Popularité de la victime à l'encontre du Sénateur de Faction à Carthage.

- **Ajourner une séance du Sénat.**
Le Président de Séance peut ajourner une séance du Sénat à

tout moment après que la séquence Autres Affaires a débuté et s'il n'y a pas de proposition active en cours. La phase de Sénat est close.

VI. Phase de Combat et d'Exploration

1. Résoudre les explorations actives.

Résolvez chacune des Explorations entreprises. Le joueur-commandant lance 3 dés. Il y ajoute sa Valeur d'Exploration, il retire 1 par groupe de 5 Flottes commerciales ou Caravanes (ou partie) perdues, du chiffre apparaissant sur la carte Exploration. Il reporte le total à la Table d'Exploration et applique les résultats.

Désastre. Si la somme des dés sans modificateur correspond au numéro apparaissant sur la carte Exploration, ne vous reportez pas à la table de résultats mais faites un lancer de 2 dés qui indiquera le nombre de Flottes commerciales ou de Caravanes perdues. Le commandant tire 1 jeton Mortalité à chaque fois qu'il perd 5 Flottes commerciales, Caravanes, ou une fraction de celles-ci. Si le commandant est tué, les Flottes commerciales ou les Caravanes restantes doivent directement rentrer à Carthage.

Pertes. Lorsque que la table d'Exploration annonce la perte de Flottes commerciales ou de Caravanes, le commandant, après une mise à jour, tire un jeton Mortalité à chaque fois qu'il perd 5 Flottes commerciales, Caravanes, ou une fraction de celles-ci. Si le commandant est tué, les Flottes commerciales ou Caravanes restantes doivent directement rentrer à Carthage pour pouvoir être à nouveau utilisées.

Victoire. Après un résultat de Victoire, le commandant rentre à Carthage directement, avec ses Flottes commerciales ou ses Caravanes. Le commandant de l'expédition reçoit des points d'Influence et de Popularité équivalents à la difficulté indiquée sur la carte Exploration sous Flottes commerciales/Caravanes, divisée par 10. Suivez les autres indications de la carte Exploration.

Expéditions Perdues.: le joueur doit lancer les dés pour évaluer ses pertes selon les indications de la table d'Exploration, puis lancer à nouveau 3 dés sur la table d'Exploration au tour suivant.

Aventuriers. L'Expédition fait un lancer de perte comme indiqué sur la table d'Exploration.

L'Expédition peut alors continuer, ou retourner directement à Carthage, selon la décision du commandant d'expédition.

Défaite face à une autre expédition. Si une expédition infructueuse voit son but atteint par une autre expédition, elle doit rentrer à Carthage, sauf si elle est **Perdue** (voir plus haut).

2. Résoudre les guerres actives et les révoltes.

Résolvez chacune des guerres entreprises comme suit: Le joueur-commandant fait un lancer de 3 dés, il ajoute sa Valeur Militaire à la force des troupes et retire la force de guerre. Appliquez les modificateurs suivants:

- **Doublez** la force de guerre si une **guerre apparentée** est active, triplez-la si deux guerres apparentées sont actives.
- Chaque armée ou escadre vaut 1, excepté l'armée des Vétérans qui compte double. **Déterminer le résultat:**
- **Retraite/Désastre.** Si la donne du lancer sans modificateur correspond au numéro de Retraite ou de Désastre apparaissant sur la carte Guerre, ne vous reportez pas à la table de résultats et appliquez ce qui suit. Sinon, reportez le total

à la Table de Combats et appliquez les instructions suivant le cas correspondant.

- **Pertes des Armées.** Piochez au hasard pour déterminer les armées perdues.
- **Créer des Vétérans.** Lorsqu'un résultat crée une armée de Vétérans, piochez au hasard parmi vos armées et remplacez l'armée en question par une armée de Vétérans. Placez un jeton Loyauté sur la carte de l'un de vos commandants pour lui affecter l'armée de Vétérans. Lorsque deux commandants dirigent une même troupe, l'allégeance d'une armée de Vétérans va au Sénateur qui bénéficie du plus haut taux de Popularité. Départagez les égalités au hasard.
- **Commandant. Mort/Capturé.** Lors de la destruction d'armées ou d'escadres tirez 1 jeton Mortalité par perte. Lorsque le numéro d'un jeton correspond à celui d'un commandant, ce commandant est tué. Le dernier jeton tiré est une exception: le commandant est capturé. Ce Sénateur quitte Carthage et ne pourra être utilisé pour aucune autre action jusqu'à ce que sa faction verse une rançon s'élevant à la somme suivante:

- 10 Talents
- Les points d'Influence du prisonnier sont multipliés par 2.

Si Carthage perd la Guerre avant que la rançon ne soit versée, le prisonnier meurt.

Résoudre les possibles **issues d'une guerre** comme suit:

Retraite:

- Retirez environ 25 % des troupes.
- Piochez des jetons Mortalité à hauteur des troupes perdues. Uniquement applicable au(x) commandant(s).
- Dans le cas d'une bataille terrestre, créez au hasard une armée de Vétérans à partir des troupes qui ont participé au combat et affectez-la à un commandant.
- Laissez combattre les troupes restantes.
- Affectez au commandant la charge de Général sans lui ajouter ses 3 points d'Influence.

Désastre:

- Retirez environ 50 % des troupes.
- Piochez des jetons Mortalité à hauteur de la quantité de troupes perdues. Uniquement applicable au(x) commandant(s).
- Laissez combattre les troupes restantes.

- Affectez au commandant la charge de Général sans lui ajouter ses 3 points d'Influence.

Victoire:

- Retirez les troupes vaincues.
- Piochez des jetons Mortalité à hauteur de la quantité de troupes perdues. Uniquement applicable au(x) commandant(s).
- Les Escadres rentrent à Carthage, sauf dans le cas où une bataille terrestre serait toujours en cours.
- Le(s) commandant(s) gagne(nt) en points d'Influence à hauteur de la moitié de la force de guerre. En cas de commandants multiples, répartissez à parts égales les points de Popularité et d'Influence (en arrondissant).
- Transférez les armées vers la carte du commandant. En cas de commandants multiples, transférez celui qui bénéficie du nombre de points de Popularité le plus élevé. Départagez les égalités au hasard.
- Dans le cas d'une bataille terrestre, créez au hasard une armée de Vétérans parmi les troupes qui ont participé au combat et affectez-la à un commandant.
- Dans le cas où une guerre de plus grande importance aurait déjà été gagnée, considérez celle-ci comme

une Rébellion. Sinon, augmenter le Trésor de l'État comme indiqué sur la carte Guerre.

- Suivez les autres indications apparaissant sur la carte Guerre.
- Toutes les troupes ayant quitté la Réserve de Forces lors de la guerre doivent y retourner, sauf si une autre guerre les en empêche.
- Rassemblez en paquets les cartes Commerce utilisées et perdues lors de cette guerre.
- Placez dans le Port toutes les Provinces créées suite à une défaite. Reportez-vous à la Table de Recrutement pour vérifier si la nouvelle Province ajoute une armée à votre Réserve et indiquez-le.
- Retirez du jeu la carte Guerre.

Usure:

- Retirez les troupes perdues.
- Piochez des jetons Mortalité à hauteur de la quantité de troupes perdues. Uniquement applicable au(x) commandant(s).
- Dans le cas d'une bataille terrestre, créez au hasard une armée de Vétérans parmi les troupes qui ont participé au combat et affectez-la à un commandant.
- Laissez les troupes restantes à la guerre.

- Affectez au commandant la charge de Général sans lui ajouter ses 3 points d'Influence.

Défaite:

- Retirez les troupes perdues.
- Le(s) Commandant(s) affecté(s) à la guerre meurent.
- Laissez combattre les troupes restantes.
- **Gérer les guerres non entreprises.** Si le Sénat ne réussit pas à envoyer une troupe dans une Guerre Active, déplacez sa carte vers la zone **Non Entreprise**, où elle demeurera jusqu'à être entreprise. A ce moment là, soit la carte est déplacée vers la zone Active, soit le Sénat fait une demande de paix.

VII. Phase de Guerre civile

1. **Les Commandants Non-Victorieux vérifient les Réactions du Peuple.**
Les Commandants qui ont participé à une Guerre ce tour-ci et qui n'ont pas été victorieux consultent le Tableau de Réaction du Peuple.
2. **Jouer les cartes.**
Tous les joueurs réalisent cette étape en même temps. Les cartes Hommes d'État peuvent être jouées à ce moment. S'il y a plus de cinq cartes Intrigue, Événement, Loi, Concession et/ou

Homme d'État en mains durant cette étape, il faudra jouer, échanger ou jeter des cartes de ce type jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que cinq.

3. **Les Commandants victorieux rappellent leurs troupes ou se rebellent.**

En partant du SPHR puis en continuant dans le sens horaire, chaque commandant victorieux ("victorieux" signifie qu'il a complètement gagné la guerre, pas seulement vaincu une partie de l'escadre) peut se rebeller (entrer en rébellion) contre Carthage. Pour l'indiquer, placez ses armées et la carte personnage du chef rebelle sur sa carte ; dans le cas contraire remettez-les sur le plateau de jeu. Les escadres ne jouent aucun rôle dans une rébellion.

Rebelles multiples. Une seule faction peut être en rébellion à la fois. Si une troupe est déjà en rébellion, n'importe quelle troupe (les valeurs du commandant y compris) qui souhaite l'emporter doit être plus forte. Une fois que les joueurs ont déterminé un rebelle lors de cette étape, aucune autre faction ne peut se rebeller tant que ce rebelle n'a pas été vaincu au combat.

Commandement double. Dans le cas d'un commandement double, lorsque un commandant est un Suffète et l'autre un Général, le Général ne peut pas initier une rébellion de son côté, mais il peut se joindre à celle du Suffète. Piochez une par une et au hasard chaque armée qui participe au combat. Chaque joueur qui participe garde secrètement en main le montant de la corruption en talents. Le joueur qui détient la corruption la plus élevée donne ces talents à la réserve et reçoit le commandement de l'armée alors que l'autre garde ses talents. Départagez les égalités au hasard. Après la résolution de toutes les allégeances, chaque commandant peut se rebeller.

Allégeance des armées S'il désire se rebeller, un commandant doit vérifier combien de ses troupes actuelles vont se joindre à lui. Il désigne dans ce cas chaque armée l'une après l'autre et lance un dé contre le Tableau d'Allégeance des Armées.

Avant de lancer un dé le(s) commandant(s) peuvent dépenser 1 T de leur trésor personnel pour ajouter 1 au dé. Une armée dont le résultat est **Loyal** retourne sur le

plateau de jeu. Dans le cas contraire elles restent sur la carte du commandant.

Les armées de vétérans, qu'elles fassent ou non partie des troupes actuelles, affectées à ce commandant se joignent automatiquement à lui sans lancer de dé. Les armées de vétérans affectées à d'autres commandants se joignent à lui suivant le choix du joueur qui les possède. Vérifiez les armées de vétérans sans commandants comme expliqué ci-dessus.

Complices des rebelles. Les autres qui se trouvent dans les factions rebelles doivent déclarer dans cette phase s'ils sont ou non en rébellion. Ceux qui se rebellent ne sont plus à Carthage, ne reçoivent plus de revenus, peuvent partager leurs trésoreries avec les rebelles et connaissent le même destin final qu'eux. Leurs armées de vétérans loyales peuvent se joindre à l'armée des rebelles. Placez des pions Rebelle sur ces sénateurs.

Entretien. Au lieu du Trésor de l'État, ce sont les rebelles qui payent (au cours de la Phase de Revenu) pour l'entretien de l'armée rebelle. Les vétérans affectés aux rebelles ne requièrent

pas de dépenses d'entretien. Les armées qui ne sont pas entretenues sont rendues au Sénat.

La guerre rebelle Traitez le(s) commandant(s) et armée(s) rebelle(s) comme une guerre qui doit être gagnée par le Sénat. La force rebelle est égale à la force de l'armée à laquelle on ajoute la ou les valeurs militaires du commandant. Si le Sénat n'envoie pas d'armée pour la combattre, le jeu prend fin et les joueurs rebelles gagnent, si Carthage survit au tour. De plus, la rébellion compte comme l'une des quatre guerres requises pour mettre fin à la République ; le Sénat ne peut pas faire de Demande de Paix au cours de cette guerre.

Combattre les rebelles À moins que le résultat du combat ne soit «Tous», le résultat du combat s'applique aux deux armées de manière égale. Piochez seulement un groupe de jetons Mortalité pouvant affecter tous les commandants qui participent. Détails des résultats possibles:

- **Victoire:** La rébellion échoue et les rebelles meurent. Les commandants victorieux gagnent des points de Popularité et d'Influence d'un

nombre égal à la moitié de la force de la troupe rebelle.

- **Usure:**
Le Sénat et les rebelles remettent la rébellion en jeu au tour d'après.
- La rébellion réussit. Les troupes rebelles ne subissent aucune perte et sont remises sur le plateau. Si Carthage survit au tour, le jeu prend fin et les joueurs rebelles gagnent.

IX. Conditions de victoire

La partie prend fin dès lors qu'une des situations suivantes se produit:

1. **Rébellion:** Un Sénateur rebelle marche sur Carthage et gagne comme décrit dans la phase de Guerre civile.
2. **Suffète à Vie:** Le Sénat proclame un Sénateur Suffète à Vie et Carthage et lui même survivent au tour.
3. **Influence:** Si le paquet est épuisé et qu'aucune des situations décrites plus haut ne se produit, la faction qui a le plus de points d'Influence gagne.
4. (Optionnel) **Premier Homme sur Carthage:** Si un Homme d'État atteint 70 points d'Influence, ce joueur gagne automatiquement.
5. **Échec:** Si l'une des situations suivantes se produit, le jeu prend fin et tous les joueurs perdent.

- **Faillite:** Le Trésor de l'État doit dépenser des talents au cours de la Phase de Revenu qui le ferait passer en dessous de 0.
- **Guerres Actives:** Il y a quatre Guerres Actives ou plus à la fin de la phase de combat.
- **Guerres Perdues:** Il y a quatre Guerres Perdues ou plus à la fin de la phase de Combat.

X. Règle optionnelle d'Assassinat

Les règles d'Assassinat ont pour inconvénient de ne pas avoir d'entre-deux ; soit l'assassin s'échappe une fois le méfait accompli, soit il se fait prendre. Il se passe rarement autre chose. L'autre difficulté est que la règle qui stipule que le Chef de Faction doit être jugé n'est jamais utilisée vu que les joueurs l'évitent simplement en utilisant le Chef de Faction comme Assassin. Ainsi, les joueurs peuvent préférer ignorer les règles d'Assassinat existantes et utiliser les suivantes à la place.

1. Un joueur qui tente un assassinat lance un dé de couleur et un dé blanc. Modifiez chaque résultat par les Mauvais Présages s'il y en a.
 - a. Un assassinat réussit si le résultat du dé coloré est 5 ou 6. Un assassin est pris si le résultat du dé blanc est 1 ou 3.
2. Les assassins pris meurent. De plus, tous les sénateurs de la faction de l'assassin perdent 5

points d'Influence et 1 point de Popularité.

3. Les cartes Escorte Secrète enlèvent 1 aux résultats du dé coloré et du dé blanc. Elles déclenchent également un lancer supplémentaire du dé blanc pour voir si l'assassin est pris.
4. Les cartes Assassin ajoutent 1 aux lancers du dé coloré et du dé blanc. Elles ajoutent également 1 aux lancers supplémentaires de la carte Escorte Secrète.
5. Il n'y a pas de procès particulier du Chef de Faction.

Appendices

A. Combiner ce jeu avec *Res Publica Romana*TM

1. Comment jouer ?

1. Jouez à *The Republic of Carthage* jusqu'à la fin de la Basse République. (Même s'il y a moins de 6 cartes disponibles au cours du dernier tour du premier paquet, n'ajoutez pas de cartes du second paquet avant de finir la Phase de Guerre civile de Carthage.)
2. **Mettez en place *Res Publica Romana*TM** de la même manière que d'habitude, en commençant par le premier paquet. Chaque joueur de *The Republic of Carthage* prend également le contrôle de la faction de *Res Publica Romana*TM.

Les provinces de Carthage comprennent des informations sur les troupes si vous utilisez les règles des Troupes Provinciales.

3. Mise en place

Placez comme d'habitude la 1ère Guerre Punique comme une Guerre Inactive dans le Forum Romain. Le plateau de jeu de Carthage commence avec la première Guerre Romaine comme Guerre Inactive, en plus de tout autre guerre Active ou Inactive qui se trouve déjà sur le plateau de jeu.

4. Déroulement du Jeu

Chaque tour est divisé comme suit:

a. Carthage:

1. Phase de Mortalité de Carthage
2. Phase de Revenu de Carthage
3. Phase de Commerce de Carthage
4. Phase Portuaire de Carthage

b. Rome:

1. Phase de Mortalité de Rome
2. Phase de Revenu de Rome
3. Phase de Forum de Rome

c. Sénat:

1. Phase de Sénat de Carthage

2. Phase de Sénat de Rome

d. Exploration, Combat et Guerre civile:

1. Phase d'Exploration et de Combat combinées
2. Phase de Guerre civile de Carthage
3. Phase de Guerre civile de Rome

5. Effets des Guerres

Effets sur l'autre plateau de jeu

Lorsqu'une Guerre Punique apparaît dans le Forum Romain, la Guerre Romaine du numéro correspondant devient active sur le Plateau de jeu de Carthage.

Lorsque une Guerre Romaine apparaît sur le plateau de jeu de Carthage, la Guerre Punique du numéro correspondant devient active sur le plateau de jeu de Rome. (Si la carte Guerre, dorénavant active, n'est pas déjà présente dans le Port, cherchez-la dans le paquet, placez-la sur le plateau de jeu et mélangez de nouveau.)

Les cartes Guerre apparentée et les cartes Chef continuent de rendre inactives les Guerres Actives comme d'habitude.

Si le Sénat Romain attaque et gagne une Guerre Punique, la Guerre Romaine du numéro correspondant devient une Guerre Perdue dans Carthage. De la même façon, si le Sénat de

Carthage attaque et gagne une Guerre Romaine, la Guerre punique du numéro correspondant devient une Guerre Perdue dans Rome. Dans le même tour, si le Sénat Romain attaque une Guerre Punique, que le Sénat de Carthage attaque une Guerre Romaine et que les deux guerres ont le même numéro: ignorez les cartes Guerre et résolvez le combat comme décrit ci-dessous.

Ce scénario ajoute également une autre difficulté: le Sénat doit s'occuper des Guerres Punique et Romaines dans l'ordre croissant. Par exemple, la seconde guerre ne doit pas être débutée avant la première.

À noter: La 1ère Guerre de la République Romaine et la 1ère Guerre Punique se déroulent principalement en deux parties. La partie escadre de la guerre doit être gagnée avant de commencer la partie terrestre. Si la première partie réussit, que la seconde échoue mais que lors d'un tour suivant l'autre camp reconquiert la partie escadre, mais pas la partie terrestre, alors le premier camp doit à nouveau gagner la partie escadre avant de pouvoir attaquer la partie terrestre.

Si un chef, à savoir Pyrrhus, Hannibal, Hamilcar ou Scipion, meurt dans un des Ports, il est également retiré du jeu dans l'autre port ou défaussé du paquet comme si la carte ne s'y était pas trouvée.

6. **Résolution des Guerres**

Lorsque les deux camps déclenchent mutuellement une guerre de même numéro, la résolution se déroule comme lors d'une Guerre Rebelle. Considérez comme attaquant la troupe avec la force combinée et les valeurs militaires du commandant les plus élevées.

N'utilisez pas les numéros de Désastre/Retraite.

7. **Résolution des Pertes**

Toute perte sauf «TOUS» s'applique aux deux armées.

Victoire.

La troupe vaincue perd la guerre.

Victoire/Aucune Perte.

Idem que pour la Victoire mais il faut détruire toutes les unités de la troupe vaincue. Les commandants vaincus doivent également piocher un nombre de jetons Mortalité égal au nombre d'unités perdues.

Usure.

L'issue n'est pas concluante et l'affrontement peut continuer lors

de la prochaine Phase de Combat, que ce soit en disputant les Cartes Guerre respectives ou, dans le cas où les deux camps envoient des troupes, l'un contre l'autre. Laissez les troupes survivantes sur les cartes Guerre respectives. Le nombre de jetons Mortalité pioché reste le même mais s'applique aux commandants des deux camps.

Défaite.

La troupe qui attaque perd la guerre.

Défaite/Tout.

Idem que pour la Défaite mais la troupe qui attaque doit également piocher des jetons Mortalité.

8. **Conséquences de la Défaite.**

Lorsque Carthage perd une guerre, appliquez les mêmes effets que si le Sénat avait fait une demande de paix. Lorsque Rome perd une guerre, elle ne peut plus disputer cette guerre et doit dépenser 25T chaque tour suivant au cours de la Phase de Revenu Si un Chef est apparenté à la Guerre Inactive, il reste dans le Forum. La carte est active si d'autres guerres apparentées sont présentes, sinon elle devient inactive.

Lors du mode «multi-jeux», si l'une des deux parties perd une guerre contre l'autre, 15 des 25T

payés chaque tour sont reversés directement au Trésor de l'État du gagnant ou de l'équipe gagnante.

9. **Fin du mode «multi-jeux»**

Le mode «multi-jeux» prend fin lorsqu'un joueur tire la dernière carte de *The Republic of Carthage* pendant la Phase Portuaire ou lorsqu'un joueur tire la dernière carte Basse République de *Res Publica Romana*TM, quel que soit le joueur suivant. Si Rome arrive à court de cartes Basse République avant que Carthage n'ait pu jouer tout son paquet de cartes, utilisez le paquet Moyenne République de *Res Publica Romana*TM.

Même si un joueur est en position de remporter la partie avant la fin du jeu, par exemple en devenant Consul à Vie ou si sa Rébellion est fructueuse, le jeu s'arrête uniquement lorsque les conditions indiquées au paragraphe précédent sont remplies. Un Sénateur dont la tentative de rébellion est couronnée de succès devient Consul à Vie. À ce titre, il conserve tous ses pouvoirs jusqu'à la fin du jeu ou jusqu'à ce qu'il soit assassiné. Il ne peut y avoir qu'une seule tentative d'assassinat par tour (les tentatives d'assassinat

sont soumises aux règles normales).

10. **Remporter le mode «multi-jeux»**

- Si les deux républiques tombent, tous les joueurs ont perdu.
- Si Rome tombe mais pas Carthage, le gagnant est le joueur qui a remporté la partie de *The Republic of Carthage*.
- Si Carthage tombe mais pas Rome, le gagnant est le joueur qui a remporté la partie de *Res Publica Romana*TM.
- Si aucune république ne plie, le vainqueur de chaque république gagne des «victoires joueur». Dans chaque république, classez ensuite les joueurs du deuxième au dernier, selon le total de points d'Influence de chaque faction. Puis ajoutez les deux classements de chaque joueur. Le joueur avec le plus petit score gagne le mode «multi-jeux». En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui arrive premier dans la république qui a remporté le plus de guerres. Si cela ne permet pas de déterminer un gagnant, tous les vainqueurs de la phase précédente sont ex-æquo. (En cas d'égalité lors de tournois, le gagnant est le joueur avec le plus d'Influence totale à la fin des deux jeux. Si cela ne permet pas de

déterminer un gagnant, le Sénateur avec le plus d'Influence remporte la partie).

- *Exemple:* Arthur, Tom et Martin sont classés comme suit:

Joueur	Classement pour Carthage	Classement pour Rome	Somme
Arthur	1er	2e	3
Tom	2e	3e	5
Martin	3e	1er	4

Dans notre exemple, «trois» est la plus petite somme. Arthur a donc gagné.

- Si aucune des républiques ne plie mais que les joueurs étaient organisés en équipes (de sorte que chaque joueur n'est impliqué que dans une seule république), le gagnant est celui avec le meilleur pourcentage d'Influence par rapport au total d'Influence dans sa république.

- *Exemple:* Pour **Res Publica Romana™**:

Arthur a 35

Tom a 47

Martin a 13

Total: 95

Pour **The Republic of Carthage:**

Julien a 42

Benoît a 54

Charles a 24

Total: 120

Le score de Tom est de 47/95, soit 49 %. Celui de Benoît est de 54/120, soit 45 %. Tom gagne, bien qu'il ait moins d'Influence que Benoît.

B. Remarques, ou Comment éviter que Carthage ne plie

Sa survie dépend du Commerce.

Sans lui, la république n'a pas les moyens de ses ambitions. Et qui dit commerce, dit Marchands. Mais vous ne pouvez pas en acquérir plus de neuf. En outre, un nouveau Marchand a toujours plus de valeur que le précédent. Ils font aussi office d'Entrepôts. Alors ne vous en privez pas ! Un Marchand qui coûterait 10Talents serait toujours un bon investissement.

Favorisez le Chef de Faction.

Plus qu'un meneur, il est aussi l'infrastructure institutionnelle de votre faction. S'il vient à mourir, ses Marchands, eux, restent. Choisissez bien votre Chef de Faction, attribuez lui assez de Talents pour attirer des Marchands et/ou pour acheter des initiatives supplémentaires.

Augmentez les Impôts.

Augmentez le taux d'imposition aussi tôt que possible. Les impôts touchent plus ou moins tout le monde de manière égale. Plutôt que d'attendre la

contribution pécuniaire des Sénateurs (qui est reportée au tour suivant), l'argent est versé au Trésor de l'État afin de pouvoir l'utiliser plus rapidement. Les fonds récoltés peuvent s'avérer très utiles en cas d'urgence.

Commercez intelligemment.

Imaginez que votre adversaire vous propose d'échanger une de ses cartes de valeur 10 contre une de vos cartes de valeur 12. Est-il judicieux d'accepter ce type de déficit ? Eh bien, tout dépend de votre jeu. Si la valeur de toutes vos cartes en main est inférieure à celle des cartes proposées, il est sûrement à votre avantage de les accepter. Bien que dans l'immédiat, vous y perdez un peu, vous y gagnez en réalité 10, 20, voire plus. Bien sûr, votre adversaire y gagne aussi. Cet échange est donnant-donnant. De plus, lorsque ces cartes sont vendues, les impôts augmentent, ce qui contribue à la rentabilité de Carthage, et par la même, à sa survie.

Utilisez bien vos cartes.

Bien qu'il soit tentant d'utiliser les cartes Intrigue, Loi, et Information aussi tôt que possible, il est souvent plus judicieux d'en garder une ou deux parmi les meilleures. Ces cartes peuvent non seulement vous servir de leurre commercial en cas de procès mais aussi vous aider à mettre en place un Homme d'État, à condition que vous ayez en

vos possessions une carte Famille qui donne accès à un Homme d'État et que vous ayez une bonne carte à échanger. Nombreux sont les Hommes d'État utiles selon les types de guerre. Ils contribuent pleinement à la survie de Carthage.

Mettez fin aux «petites» guerres.

Les guerres, à l'instar des guerres siciliennes ou de la Guerre de Pyrrhus, peuvent sembler terrifiantes mais à moins que vous deviez en essayer quatre simultanément, vous souhaiterez peut-être débiter comme Carthage l'avait fait: en s'attaquant aux «petites» guerres, les guerres inactives. L'avantage, c'est que ces guerres ajoutent de nouvelles armées à la Réserve des Forces. La Guerre Libyenne apporte quatre Infanterie Légère Libyenne, la Guerre Numide, quatre Cavalerie Numide et chacune, des Éléphants de Guerre. Le Maroc peut aussi s'avérer utile car il donne aussi accès à des Éléphants. Avec plus d'armées, il est plus difficile pour un Général d'atteindre Carthage. Ces guerres sont aussi à l'origine de nouvelles provinces. Ces dernières ne représentent pas uniquement des rentrées d'argent supplémentaires dans le Trésor de l'État, mais elles constituent aussi des lieux où bannir les Sénateurs dont la grande Influence menace l'État.

N'oubliez pas les troupes auxiliaires.

Les Sicules sont disponibles pour toutes les guerres siciliennes et de la République Romaine. Les Gaulois sont disponibles pour les Deuxième et Troisième Guerres de la République Romaine. Avoir recours à ces troupes vous donne l'avantage de laisser d'autres troupes à Carthage afin de dissuader et/ou d'arrêter les éventuels rebelles.

Procurez-vous des Vétérans.

Il n'est guère aisé de survivre aux offensives lancées par Scipion et les Romains. Constituer une armée de Vétérans est indispensable pour la victoire. Pour y parvenir, il faut combattre ouvertement et créer une pléthore de Vétérans mais aussi, une fois créés, éviter de les utiliser pour ne pas les perdre inutilement.

Le mode «multi-jeux»

Vous êtes certainement sceptiques et confus quant à cette extension de *Res Publica Romana*TM. C'est normal ! Après tout, il vous est demandé de diriger simultanément des factions dans les deux camps d'une guerre afin d'avoir un pied des deux côtés. En réalité, ce mécanisme n'est pas nouveau: on le retrouve dans des jeux comme *Russian Civil War* et *Junta*. Vous serez vite convaincus par cette extension carthaginoise car elle permet de vivre les négociations et les complots de manière

plus intense ! De nouvelles possibilités s'offrent à vous. Les honneurs à Rome ne sont plus synonymes de succès personnel. Si vous n'excellez pas dans une république, il vous reste toujours l'autre pour faire vos preuves. Un joueur peut retarder le succès de factions rivales en intervenant à de nombreuses reprises dans l'autre république ou encore œuvrer contre l'une des deux républiques afin de mener la deuxième (et naturellement, sa propre faction) à la victoire.

D'aucuns y verront de l'«anti-patriotisme» envers Rome ou Carthage ou bien considéreront que cette approche n'est pas réaliste. Ce serait oublié que dans les deux jeux, il y a toujours eu des forces politiques qui menaient des guerres pour des raisons qui leur sont propres mais qui cherchaient également à éviter les conflits lorsque cela était possible. Ces périodes de paix n'ont pas de raison d'être et ne peuvent pas avoir de raison d'être dans *Res Publica Romana*TM en raison de la nature même du jeu. Mais dans *The Republic of Carthage*, le Sénat est amené à intégrer une partie de l'énergie républicaine dans ses propres activités via l'exploration et des traités de paix. Avec le mode «multi-jeux», vous pouvez également donner un nouveau souffle aux périodes de paix dans *Res Publica*

*Romana*TM afin d'intensifier les tensions et les conflits, typiques de la République romaine.

C. Remarques sur l'élaboration de ce jeu

Quiconque a déjà joué à *Res Publica Romana*TM appréciera bientôt ce nouveau jeu très sophistiqué. Non seulement pour son niveau de recherche et de détail et pour son point de vue intransigeant (qui sont déjà bien au-dessus de nombreux jeux) mais aussi parce qu'il offre des mécanismes et des opportunités de jeu uniques, tout en procurant au joueur la sensation de se plonger au cœur de la Haute République romaine. En tant que vétéran de nombreuses parties, je mène toujours plus de recherches afin d'en apprendre plus sur la réalité derrière les guerres, les hommes d'état, les lois et les provinces décrites dans le jeu. J'ai été particulièrement étonné de découvrir que le pire ennemi de Rome possédait aussi un Sénat dans lequel se déroulait certainement des activités similaires. Il m'est apparu évident qu'il était possible de transposer *Res Publica Romana*TM dans la civilisation carthaginoise et de là, mon objectif principal a été de créer une réflexion sur les aspects uniques de la culture phénicio-carthaginoise.

Par conséquent, les joueurs trouveront dans *The Republic of Carthage* de

nouveaux concepts totalement absents de *Res Publica Romana*TM. La nouvelle phase de Commerce illustre l'importance des échanges et du marchand. De plus, les joueurs peuvent explorer de nouvelles manières de faire du commerce. (La suppression de la carte Commerce de début de partie reflète les lieux où le commerce a été empêché pour une raison ou pour une autre). Diminuer la valeur militaire de la majorité des Sénateurs trahit une perte d'intérêt pour la guerre. Pour autant, Hannibal, un des plus grands commandants de l'Histoire, lui, reste extrêmement populaire. Ce désintérêt se manifeste aussi sous la forme d'occasionnels mercenaires peu fiables. On sait peu de choses sur la manière traditionnelle de procéder au Sénat de Carthage. Le débat n'y était peut-être pas aussi important qu'à Rome. La fortune de Carthage provenant plus du commerce que de l'agriculture, il semblerait que cette république était moins adepte de «Pain et des jeux». Il n'y a donc pas de lois foncière ni de jeux. Il est ainsi plus difficile de devenir populaire dans cette république. Cependant, les deux jeux s'articulent autour de la même base: la frontière entre œuvrer dans l'intérêt d'une faction ou d'un sénateur et œuvrer dans l'intérêt de l'état. Avec le mode «multi-

jeux», en plus de décider de leur contribution au trésor de l'état, les joueurs doivent aussi décider du taux d'imposition approximatif. Refuser de replacer des marchandises représente un autre moyen efficace pour perturber le régime en place. Toutes les lois présentes dans ce jeu ont véritablement été promulguées au cours de l'histoire de cette république. Les différentes cartes concernant les prix du commerce sont plus ou moins inventées afin d'insérer du suspense dans les processus commerciaux.

Le mode «multi-jeux» a une durée de jeu plus longue que *Res Publica Romana*TM ou *The Republic of Carthage* mais il permet aux joueurs de se plonger encore plus dans l'univers des puissances politiques et des magouilles. Vous pouvez choisir de «parier» sur l'une des deux républiques, en œuvrant à la chute de l'un des régimes de l'intérieur. Mais attention: cela peut se retourner contre vous en cas de revirement ou si un autre joueur parvient à prendre la tête de la république victorieuse. Autre possibilité: 6 à 12 joueurs contrôlent une seule faction afin que des groupes romains et carthaginois s'affrontent pour prendre le contrôle du bassin méditerranéen. Sans doute cette configuration constitue-t-elle une simulation des plus réalistes.

Dans *Res Publica Romana*TM, les Puniques sont, pour la plupart d'entre eux, des ennemis sans visage. Puisque l'Histoire est écrite par les vainqueurs, la plupart de leurs écrits ont été détruits. Qui étaient-ils ? De quoi de préoccupaient-ils ? Comment fonctionnait leur société ? Qui admiraient-ils ? Comment fonctionnaient leurs systèmes politiques ? Qu'en est-il de leur religion ? Était-ce semblable à Rome ? J'ai voulu, avec ce jeu, mettre toutes ces interrogations en lumière afin de donner aussi à Carthage, au moins, une identité.

– Rick Heli, juin 2017

Remerciements

Un grand merci à Claudio Grass et au Hawthorne Wargames Club de Brisbane (Australie): Jordi Cairol, Howard Posner et tous les autres. Pour cette traduction française, merci à Axel Roudot, Laura Clabé, Carole Roudot, Gwen Tallec, Salomé Martin et, surtout, à Camille Taverney. Pour plus d'informations sur *The Republic of Carthage* et sur d'autres jeux politico-historiques tels que:

- *Founding Fathers*: la jeune république américaine
- *The Course of Honor*: Compétition politique romaine
- *Rome in Crisis*: 3^e siècle, concurrence impériale

consultez upandawaygames.com

DÉROULEMENT DU JEU

I.Phase de Mortalité

II.Phase de Revenu

1. Chef de Faction: 3T,les autres 1T
2. Revenus du Conseil
3. Corruption du Conseil
4. L'État reçoit 100T.
5. La faction rebelle paye 2T par armée.
6. L'État paye 2T par armée et par escadre.
7. L'État paye 20T/Guerre Active, 25T/Guerre Perdue
8. L'État paye 1T toutes les 5 Flottes Commerciales/Caravanes.
9. Gouvernez les Provinces.
10. Vérifiez que vous ne faites pas faillite.
11. Redistribuez les fonds.
12. Versez des contributions.

III.Phase de Commerce

1. Amassez les cartes de commerce, en commençant par le Maître (SPHR).
2. Commerce.
3. Vente des cartes Commerce et paiement des impôts.
4. Le Maître de l'Agora reçoit un revenu supplémentaire.
5. Cartes non vendues de l'Entrepôt.
6. Redistribuez les revenus de commerce.
7. Remplacez les cartes Commerce vendues.

IV.Phase de Forum

1. Retirez l'ancienne Table des Événements.
2. Initiatives (le SPHR commence):
 1. Lancez deux dés. Un 7 correspond à un Événement Aléatoire, sinon, piochez une carte.
 2. Persuadez un Sénateur.
 3. Attirez un Marchand.

4. Nommez un nouveau Chef de Faction.

3. Initiatives supplémentaires.
4. Faites vieillir les Chefs (1 dé = 5-6).
5. Remplacez les Sénateurs (1 dé = 5-6).
6. Remplacez les Concessions (1 dé = 5-6).
7. Total des votes à Carthage. (par voie orale)

V.Phase de Sénat

1. Mandats anticipés des Membres du Conseil.
2. Élection de deux Suffètes.
3. Choisissez un Suffète Général.
4. Occupez les sièges des Membres du Conseil.
5. Dirigez des procès.
6. Attribuez des Provinces (si les Sénateurs < 8, repeuplez)
7. Réalisez d'Autres Affaires
 - Attribuez des Concessions.
 - Rappels (Réaction du peuple)
 - Élection d'un Suffète à Vie
 - Guerre et Paix
 - Levée/Dissolution de troupes.
 - Entrenez des Guerres.
 - Envoyez une Expédition.
 - Augmentez vos troupes.
 - Augmentez/Abaissez le Taux d'Imposition.
 - Ajournez les séances du Sénat.

VI.Phase de Combat et d'Exploration

1. Menez des Explorations fructueuses.
2. Mettez fin aux Guerres.
3. Gérez les Guerres Non Entreprises.

VII.Phase de Guerre civile

1. Les Commandants Non Victorieux vérifient la Réaction du Peuple.
2. Jouez/Échangez les cartes.
3. Les Commandants Victorieux rappellent leurs troupes ou se rebellent.