

ROME ET CARTHAGE



DESCRIPTION DU JEU

Rome et Carthage est un jeu stratégique qui évoque les guerres entre les deux puissances rivales. Il se joue sur une carte représentant le bassin de la Méditerranée antique, qui, pour les nécessités du jeu, est divisé entre quatre États. Chacun d'eux est désigné par le nom de sa capitale, Rome, Carthage, Byzance et Alexandrie, et comporte en outre treize autres villes, dont un certain nombre, situées à proximité de la mer, sont des villes-ports.

Le jeu peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs. Dès le début de la partie on groupe les États en deux camps par tirage au sort, chaque joueur possédant selon les cas un ou deux États.

Le but du jeu est à la fois de conquérir les capitales et de détruire les troupes de l'adversaire.

PIÈCES ET ACCESSOIRES DU JEU

a) Le jeu comporte quatre groupes identiques de sept pièces, chacun d'eux étant affecté à l'un des États dont il porte la couleur caractéristique. Ces sept pièces sont :

- 1 Éléphant ;
- 1 Char ;
- 2 Galères ;
- 3 Mercenaires.

Les éléphants, les chars et les mercenaires constituent les pièces terrestres.

b) Le jeu se joue avec un jeu ordinaire de 52 cartes auxquelles sont affectées les significations suivantes :

1. Toutes les cartes de 1 à 10 valent le nombre de points indiqué sur la carte. L'as vaut donc 1 point, le 2, 2 points, etc., quelle que soit la couleur de la carte.
2. Les Valets et les Dames valent zéro.
3. Les Rois valent 15 points.

c) On se sert enfin de quatre cartes spéciales qui sont étalées sur la table au début de la partie, deux cartes dites « sédition populaire » et deux « trahison de général ».

RÈGLE DU JEU A QUATRE

Bien que le déroulement tactique du jeu varie assez sensiblement selon le nombre des joueurs, les règles restent uniformément celles du jeu à quatre, modifiées dans chaque cas par quelques variantes.

PRÉLIMINAIRES

1. Il faut d'abord grouper les États deux par deux. Pour cela on prend une carte de chaque couleur (Trèfle, Carreau, Cœur, Pique) et on tire au sort deux de ces cartes. Les États correspondants sont associés contre les deux autres (dans chaque capitale est reproduit le signe caractéristique d'une couleur).

2. On bat de nouveau les quatre cartes. Chaque joueur tire une carte. Il possèdera l'État correspondant à la couleur tirée.

3. On distribue à chaque joueur un lot de huit cartes de la couleur correspondant à son État et comprenant les cartes paires (2, 4, 6, 8, 10) et les trois figures (Valet, Dame, Roi). Les cartes restantes sont battues toutes ensemble. Elles sont posées face contre table et constituent le talon dans lequel les joueurs puiseront à tour de rôle.

4. On affecte à chaque camp une carte « trahison de général » et une carte « sédition populaire ». Chacun des joueurs du même camp prend l'une des deux cartes. Ils s'entendent entre eux pour savoir laquelle.

PLACEMENT DES PIÈCES

On tire la carte supérieure du talon (on la replace ensuite au milieu du talon). Sa couleur indique l'État dont le propriétaire ouvre le jeu. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre en fonction de la position géographique des États. Selon les cas les partenaires joueront donc à la suite l'un de l'autre ou alternativement avec leurs adversaires.

Les deux premiers coups sont employés par chaque joueur à placer ses pièces sur la carte. Le premier coup il doit en placer quatre, à son choix. Le second il placera les trois dernières. Il ne peut les placer que dans son propre État. Les pièces terrestres peuvent être placées dans toutes les villes, les galères dans les villes-ports seulement. On ne peut mettre qu'une pièce par ville.

Ces trois dernières règles sont valables non seulement au moment de la disposition des pièces, mais pendant toute la partie.

LE JEU

Dès que les quatre joueurs ont fini de placer leurs pièces commence le jeu proprement dit. Lorsque c'est son tour de jouer un joueur fait ou peut faire les opérations suivantes :

- a) Il tire une carte du talon qu'il met dans son jeu sans la montrer aux autres joueurs.
- b) Il peut déplacer une ou plusieurs pièces (voir le parag. déplacements) ou passer.
- c) Il peut jouer la carte spéciale qu'il détient (voir le parag. cartes spéciales).

Les opérations b et c peuvent être faites dans un ordre quelconque.

DÉPLACEMENTS

Les pièces terrestres ne se déplacent que selon les traits pleins qui figurent des routes :

- a) Les éléphants se déplacent d'une ville à la fois.
- b) Les chars se déplacent d'une ou deux villes, au choix.
- c) Les mercenaires se déplacent d'une seule ville, mais on peut en déplacer deux du même coup.

Les galères se déplacent (comme les éléphants) d'une ville à la fois, mais selon les lignes pointillées, qui figurent les voies maritimes. Elles peuvent également aller d'un port quelconque au port voisin en suivant la côte.

Chaque joueur a le droit, lorsque c'est son tour de jouer, de faire un double déplacement, soit avec la même pièce, soit avec des pièces différentes, en payant un droit de « marche forcée », c'est-à-dire un minimum de 3 points en une ou plusieurs cartes.

On peut dans un déplacement de deux villes ou plus franchir une ville occupée par une seule pièce amie, mais non par une pièce ennemie.

COMBATS

Lorsque le déplacement d'une pièce amène celle-ci dans une ville déjà occupée par l'un des adversaires, il y a combat.

A ce moment les deux propriétaires des pièces combattantes choisissent dans leur jeu chacun deux cartes, qu'ils placent devant eux face contre table. Quand ce double choix est effectué, les deux joueurs retournent leurs cartes respectives. Celui qui a le plus fort total est vainqueur et la pièce de l'adversaire est éliminée. Les cartes mises sur la table — à l'exception des zéros — sont perdues pour les joueurs.

Cependant il y a lieu, selon les pièces qui s'affrontent et les circonstances du combat, d'apporter certaines modifications au nombre des points marqués :

a) Les **chars** doublent leur plus **faible** carte contre **toutes** les pièces.

b) Les **éléphants** doublent leur plus **forte** carte, mais contre **les pièces terrestres seulement**.

c) **Le joueur dont la capitale est occupée** par l'ennemi ne peut jouer qu'une seule carte dans chacun de ses combats, tant que dure l'occupation. Il s'ensuit que les éléphants seuls doublent encore leur carte.

Quand deux adversaires ont le même total de points, chaque joueur ajoute une troisième carte aux deux premières et, en cas de nouvelle égalité, une nouvelle carte, jusqu'à ce qu'un des deux joueurs l'emporte. Les avantages spéciaux à chaque pièce ne jouent que sur les deux premières cartes.

Les combats ne doivent être disputés que quand le joueur dont c'est le tour de jouer a achevé de le faire.

Quand, par suite d'un double déplacement, il y a deux combats à la fois, l'attaquant désigne celui qui sera joué le premier.

ESPIONS

Lorsque dans un combat un des joueurs a mis un total de 2 points (soit un 2 et un zéro, soit deux As), il peut à la vue des cartes de son adversaire déclarer « espion ». Cela lui donne le droit de choisir les deux cartes qu'il joue en fonction de celles mises par l'adversaire. Il peut également, s'il le préfère, conserver à ses cartes leur valeur naturelle de 2 points. Dans l'un et l'autre cas toutes les cartes mises sur la table — sauf les zéros — sont dépensées.

Si les deux adversaires mettent simultanément un total de 2 points, ils sont considérés comme ayant joué tous les deux un espion. Les cartes sont perdues pour les deux joueurs et le combat recommence selon les règles ordinaires (chaque joueur jouant deux cartes).

CARTES SPECIALES

a) **Cartes « trahison de général »**. Elles permettent de déplacer une ou plusieurs pièces de l'adversaire, au choix du joueur, dans les mêmes conditions que si c'était l'adversaire lui-même qui jouait. On ne peut faire faire à l'adversaire un double déplacement, même en payant le droit de marche forcée.

b) **Cartes « sédition populaire »**. Elles permettent au joueur qui en possède, lorsque l'adversaire occupe sa capitale, de détruire sans combat la pièce occupante. Celle-ci est éliminée comme après une défaite ordinaire. On ne peut se servir de cette carte au profit de son partenaire.

Les cartes spéciales ne peuvent servir qu'une fois chacune. Elles doivent être utilisées quand c'est à leur propriétaire de jouer. Elles peuvent se cumuler avec un déplacement et peuvent être utilisées ensemble (dans le jeu à deux), avant ou après le déplacement et dans un ordre quelconque. Comme toutes les cartes ou pièces elles sont incessibles au partenaire.

TALON

Les cartes découvertes par les joueurs au moment des combats sont considérées comme dépensées, même celles du perdant. Seuls les zéros (Valets et Dames) sont repris par le joueur qui les a utilisées, si bien que chaque joueur conserve indéfiniment les siens.

Les cartes dépensées, ainsi que celles versées pour le paiement des marches forcées, sont empilées toutes ensemble, la face visible. Lorsque le talon est épuisé, elles sont retournées, battues et constituent le nouveau talon.

Les deux premiers rois joués sont éliminés du jeu. Seuls les deux derniers vont au talon.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un des joueurs n'a plus de pièces, il est exclu du jeu, mais la partie continue.

La partie est considérée comme gagnée par une équipe dans un des cas suivants :

1. Lorsque cette équipe occupe pendant un tour complet les deux capitales de l'adversaire, sans que celui-ci ait pu libérer au moins l'une d'entre elles.

2. Lorsque l'équipe adverse n'a plus de pièces.

La partie est nulle lorsque l'un des adversaires se dérobe et que l'autre ne peut le forcer au combat ni occuper simultanément les deux capitales ennemies. (C'est un cas rare et qui ne peut guère se produire que quand il ne reste plus qu'une pièce dans chaque camp).

DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

Les partenaires n'ont pas le droit de se conseiller l'un l'autre ni de se montrer réciproquement leurs cartes, sauf si le contraire a été spécifié au début de la partie.

Lorsque l'un des partenaires est éliminé faute de pièces, toutes ses cartes sont perdues pour son camp, même sa carte spéciale, s'il ne l'a pas encore utilisée.

RÈGLES SPÉCIALES POUR LE JEU A DEUX ET TROIS JOUEURS

JEU A DEUX

Chaque joueur possède deux États et reçoit une série de dix cartes (de 1 à 10), plus 2 valets et 2 rois (les dames ne servent pas). Il répartit à son gré ses pièces entre ses deux États et joue comme s'ils n'en formaient qu'un seul. Au début de la partie il place ses pièces en quatre fois deux fois quatre, puis deux fois trois. Lorsqu'une de ses capitales est occupée, il ne joue plus qu'une seule carte dans les combats de toutes ses pièces. La carte « sédition populaire » qu'il possède est valable à son gré pour l'une ou l'autre de ses capitales.

JEU A TROIS

Un joueur joue seul contre les deux autres. Les règles du jeu à deux s'appliquent au joueur seul, celles du jeu à quatre à ses adversaires. Ainsi le joueur seul reçoit une série de dix cartes de 1 à 10, 2 valets et 2 rois, chacun de ses adversaires les cinq cartes paires et les figures de la couleur correspondant à son État. **Le joueur seul ne joue qu'une seule fois à chaque tour**, et il commence à jouer le second. Il place ses pièces en deux fois, huit au premier tour, six au second. Lorsque la partie est commencée il ne peut faire qu'un **seul déplacement** à chaque tour, comme chacun de ses adversaires. Par contre, **il tire deux cartes du talon**, soit autant que ses deux adversaires réunis.

RÈGLE SPÉCIALE POUR LES MATCHES

On peut, si l'on veut faire un match entre deux ou plusieurs joueurs, compenser les inégalités du sort. Pour cela, on sépare les cartes du talon en deux paquets égaux en force et en nombre; puis, après les avoir battus et coupés on attribue à chaque équipe un des paquets qui constitue son propre talon. On recommence la même opération chaque fois que les paquets sont épuisés et qu'il y a lieu de reconstituer le talon avec les cartes dépensées dans les combats.