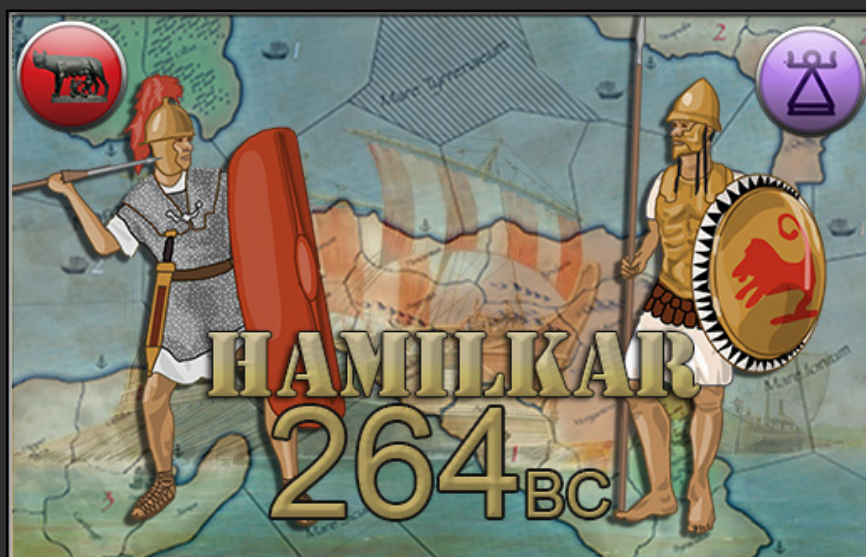


# HAMILKAR 264 Av. J.C.



## INTRODUCTION

Hamilkar 264av. J.C est un scénario pour deux joueurs couvrant la Première guerre Punique, un très long conflit terrestre comme naval opposant la jeune république romaine à l'empire carthaginois entre 264 et 241 avant J.C.

Le but des **Légions Romaines** (Joueur 1) consiste à s'emparer de l'ensemble de l'île de Sicile, ou de prendre Carthage.

L'objectif des **Carthaginois** (Joueur 2) est de repousser les Romains de l'île grâce entre autres à sa puissante flotte, ses mercenaires et ses éléphants de guerre.

Les forces des deux protagonistes sont différentes bien qu'équilibrées :

- **Le Romain** débutant avec ses impressionnantes légions mais sans flotte de guerre au départ
- **Le Carthaginois** ayant quand à lui à disposition de très nombreux mercenaires et une forte flotte de guerre

## DURÉE DE JEU

Temps de jeu estimé : 1h45

Camp favorisé : Aucun

Camp le plus difficile à jouer : Carthage

Le jeu dure **18 tours** (entre **septembre 264** et **241 avant J.C.**), chacun correspondant à une année (de 264 à 241).

Le **joueur romain** joue toujours en premier, puis en second le **joueur carthaginois**.



## FORCES

Le **joueur romain** contrôle les **unités romaines (rouges)**.

Le **joueur carthaginois** contrôle les **unités puniques (violette)**, **numides (beiges)**, **celtes (vertes)**, **ibères (jaunes)**, **ligure (kaki)** et **Italiote (bleu clair)**.

Les **unités de Syracuse (grises)** peuvent être contrôlées par l'un ou l'autre joueur en fonction des événements. Syracuse débute le jeu contrôlée par Carthage.

## PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente l'île de Sicile, ainsi que des parties de la Sardaigne, de la Tunisie (Africa) et de l'Italie du sud. Les effets des terrains sont ceux de la règle de base.



Le plateau est divisé en 4 théâtres couvrant les différentes régions : Italia, Sicilia, Sardinia et Africa. Deux zones de mer sont impassables (striées grises). Quatre mers sont des zones de commerce (symbole de navire et valeur numérique).

Le **joueur carthaginois** ne peut jamais faire entrer ses unités en Italie (Neapolis, Rhegium, Tarentum). Deux des zones de commerce naval appartiennent à **Carthage** (à l'ouest) et deux à **Rome** (à l'est).

Le détroit de Sicile (Fretum Siculi) peut être franchi par les unités terrestres romaines au coût de 2 PM tant que **Rome** contrôle la forteresse de Messana, même si une flotte adverse occupe la zone de mer située entre les régions terrestres de Messana et Rhegium.



## VICTOIRE

### VICTOIRE IMMEDIATE SI

- 1) Le **joueur romain** contrôle la forteresse de Carthage ou toutes les forteresses de Sicile.
- 2) Le **joueur carthaginois** occupe toutes les forteresses de Sicile.
- 3) Un joueur atteint ou dépasse 20 points de victoire.

Sinon le joueur qui possède le plus de PV à la fin du dernier tour de jeu gagne la partie.

### PV BONUSI

+1 PV **romain** pour le contrôle de chacune des régions suivantes : Syracusae / Acragas / Lilybaeum / Panormus / Caralis / Utike.

+1 PV **carthaginois** pour le contrôle de Messana.

# RÈGLES SPÉCIALES

## PHASE ECONOMIQUE

Chaque tour pair (tours 2, 4, 6...), les joueurs doivent gérer une phase économique.

Coûts pour les unités et cartes :

- **Impedimenta / Liburnae / Tirailleurs** : 1\$
- **Légion romaine / alae romaine** : 0\$ (automatiquement et gratuitement recrées à Neapolis ou Tarentum).
- **Phalanx/ Quinquermis / Cavalerie / Eléphant / engin de siège / Mercenaire / Carte événement** : 3\$
- **Autre unité** : 2\$

## SIÈGE DES FORTERESSES CÔTIÈRES

Aucun test de reddition ne peut être réalisé contre des forteresses côtières dont le port n'est pas sous blocus naval (i.e. si dans la mer adjacente au port ne se trouve aucune unité navale amie seule).



## RAIDS NAVALS

Le revenu des zones de commerce naval pour les différents camps peut être empêché par des unités navales ennemies : si au moins une unité navale ennemie occupe seule une zone où se trouve un revenu naval ami, aucun revenu naval n'est gagné en phase de revenu (mais l'adversaire n'empêche pas non plus ce revenu).

## ELÉPHANTS

Une unité d'éléphants inflige deux pas de pertes à l'ennemi pour chaque lancer de dé modifié inférieur au FC, et deux paniques en cas d'égalité. Mais si elle même subit un résultat Panique, elle infligera un pas de perte à une unité de son propre camp.



## MERCENAIRES CARTHAGINOIS

A l'exception des **Numides**, toutes les unités de **mercenaires carthaginois** (« M » ou dotés d'une pièce sur l'unité) peuvent être construites dans n'importe quel port contrôlé par **Carthage**.

## PHASE DE RAVITAILLEMENT

Les règles de ravitaillement ne sont pas prises en compte dans ce scénario.