



# ROME & CARTHAGE



## RÈGLE POUR LES 4 CARTES SPÉCIALES SUPPLÉMENTAIRES

LES CARTES SPÉCIALES FONCTIONNENT AVEC LA RÈGLE AVANCÉE « CONQUÊTE RAPIDE »  
**POUR DES PARTIES À 4 JOUEURS**

### Attribution des cartes spéciales

Avant le début de la partie, posez face cachées les quatre cartes spéciales. Chaque équipe tire une carte. Les deux cartes restantes sont défaussées (sans en révéler les faces). Les joueurs d'une même équipe décident secrètement qui, parmi eux, détiendra cette carte. Le joueur à qui la carte est attribuée l'ajoute à son paquet de cartes Ressources.

La carte spéciale confère un pouvoir spécial à son utilisateur. Un joueur peut donner une carte spéciale à son allié, de la même façon qu'une carte Ressource si le joueur n'effectue aucun déplacement. La carte spéciale est à usage unique : après utilisation, la carte spéciale est défaussée.

### Effet des cartes spéciales

#### TRAVERSÉE DES MERS

LES VENTS SONT FAVORABLES !



**A jouer pendant la phase de déplacement. La carte Traversée des mers ne s'applique qu'aux fantassins.**

Permet à un fantassin de traverser la mer. Le joueur peut déplacer de deux villes un fantassin situé sur un port vers un autre port. Ce fantassin doit obligatoirement passer par une ville intermédiaire occupée

par une de ses galères ou une galère alliée.

Cette ville intermédiaire peut être une île (ville non accessible par voie terrestre).

Ce déplacement de deux villes est considéré comme une marche simple pour un fantassin. Le joueur peut combiner ce pouvoir avec une marche forcée.

#### TEMPÊTE

LES DIEUX SONT IMPRÉVISIBLES !

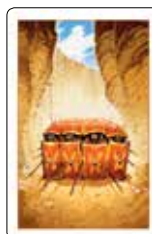


**A jouer après la phase de déplacement. La carte Tempête s'applique à toutes les armées.**

La carte Tempête permet de désigner la pièce d'un adversaire et de l'immobiliser pendant un tour complet. Pour ce fait, elle est momentanément renversée sur sa ville.

#### TORTUE

TOUTES LES FORCES SUR LE FRONT !



**A jouer au cours d'un combat. La carte Tortue s'applique à toutes les armées.**

Au cours d'un combat, la carte Tortue doit être posée avec un zéro.

Le joueur qui a utilisé la carte Tortue remporte la victoire lorsque son adversaire révèle deux Zéros ou une combinaison

de deux cartes comprenant une carte ressource de 15 points. Dans les autres cas, le joueur perd le combat.

#### AMOK

LES ARMÉES EN FOLIE NE SONT PLUS CONTRÔLÉES !



**A jouer au cours d'un combat. La carte Amok s'applique à toutes les armées.**

Au cours d'un combat, la carte Amok doit être posée avec un zéro. Lorsque les cartes des deux joueurs sont révélées, le joueur défausse sa carte Amok et tire deux cartes de la pioche.

Ces deux cartes, tirées au hasard, constituent ses points pour le combat (les avantages spéciaux peuvent s'appliquer).





# ROME & CARTHAGE



## SUPPLEMENTARY SPECIAL CARDS - RULES

THE SPECIAL CARDS WORK WITH THE RAPID CONQUEST ADVANCED RULE  
**FOR GAMES OF 4 PLAYERS**

### Distribution of special cards

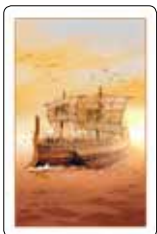
Before the beginning of the game, place the four supplementary special cards face down. Every team picks a card. The two remaining cards are discarded (without being turned over). The players of the same team will secretly decide amongst themselves who will hold onto the card. The player who is chosen to keep the card puts it in his deck of Resource cards.

The special card grants its user a special power. A player can give a special card to his ally in the same way as a Resource card if the player does not make a move. **The special card can only be used one time:** once it is used, the special card is discarded.

### What the special cards do

#### CROSSING THE SEA

THE WINDS ARE FAVOURABLE!



**To be played during the displacement phase. The Crossing the seas card only applies to Infantry men.**

Allows an Infantry man to cross the sea. The player can move an Infantry man two cities from one port to another. This Infantry man must pass through an intermediary city occupied by one of its galleys or an allied galley. This intermediary city can be an island (a city inaccessible by land).

This displacement of two cities is considered a simple march for an Infantry man. The player can move a second Infantry man or combine this power with a forced march.

#### TORTOISE

ALL FORCES ON THE FRONT!



**To be played during battle. The Tortoise card applies to all armies.**

During battle, the Tortoise card must be laid with a zero. The player who used the Tortoise card wins when his opponent reveals two Zeros or a combination including a 15 point resource card. In every other case, the player loses the battle.

#### STORM

THE GODS ARE UNPREDICTABLE!



**To be played after the displacement phase. The Storm card applies to all armies.**

The Storm card allows the player to choose an opponent's piece and immobilise it for an entire round of play. During this time, it is momentarily laid on its side on its city.

#### AMOK

ARMIES GONE WILD ARE NO LONGER CONTROLLED!



**To be played during battle. The Amok card applies to all armies.**

During battle, the Amok card must be played with a zero. When both players' cards are revealed, the player discards his Amok card and takes two cards from the pile. These two cards, picked randomly, represent the number of points he has for the battle (special advantages still apply).





# ROME & CARTHAGE



## SPEZIALKARTEN - REGELN

DIE SPEZIALKARTEN SIND FÜR DEN EINSATZ MIT DER SONDERREGEL SCHNELLE EROBERUNG IN PARTIEN MIT 4 SPIELERN GEDACHT.

### Verteilung der Spezialkarten

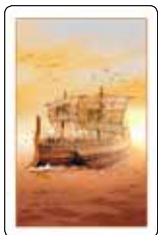
Legen Sie die vier Spezialkarten vor Beginn des Spiels verdeckt auf den Tisch. Jedes Team zieht eine Karte. Die beiden verbleibenden Karten werden (verdeckt) abgelegt. Die Spieler eines Teams entscheiden unter sich, wer diese Karte aufnimmt. Der Spieler, dem die Karte zugeteilt wurde, nimmt sie in seinen Stapel Ressourcenkarten auf.

Die Spezialkarte verleiht ihrem Besitzer eine besondere Kraft. Ein Spieler kann seinem Verbündeten eine Spezialkarte auf dieselbe Art und Weise wie eine Ressourcenkarte geben, wenn dieser keine Bewegung durchführt. **Die Spezialkarte kann nur einmal verwendet werden:** Nach ihrem Einsatz muss sie abgelegt werden.

### Auswirkung der Spezialkarten

#### ÜBERQUERUNG DER MEERE

DIE WINDE WEHEN IN DIE RICHTIGE RICHTUNG!



**Kommt während einer Bewegung zum Einsatz. Die Karte Überquerung der Meere kann nur mit Krieger eingesetzt werden.**

Mit dieser Karte kann ein Krieger das Meer überqueren. Der Spieler kann einen Krieger zwei Städte weiterbewegen, von einem Hafen zu einem anderen Hafen.

Dieser Krieger muss dabei durch eine Stadt ziehen, die durch eine seiner Galeeren oder die Galeere eines Verbündeten besetzt wird. Diese Stadt kann auch eine Insel (d.h. nicht über Land erreichbare Stadt) sein. Diese Bewegung über zwei Städte wird bei einem Krieger als einfacher Marsch betrachtet. Der Spieler kann diese Kraft mit einem Gewaltmarsch kombinieren.

#### STURM

DIE GÖTTER SIND UNBERECHENBAR!



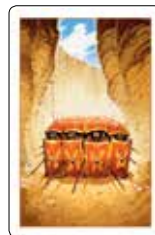
**Kommt im Anschluss an eine Bewegung zum Einsatz. Die Karte Sturm kann mit allen Figuren eingesetzt werden.**

Mit der Karte Sturm kann eine Figur des Gegners bestimmt und für eine ganze Runde immobilisiert werden.

In diesem Fall wird die Figur zeitweilig auf ihrer Stadt umgeworfen.

#### SCHILDKRÖTENFORMATION

ALLE SOLDATEN NACH VORN!



**Kommt während eines Kampfes zum Einsatz. Die Karte Schildkrötenformation kann mit allen Figuren eingesetzt werden.**

Im Verlauf des Kampfes muss die Karte Schildkrötenformation mit einer Null gelegt werden. Der Spieler, der die Karte Schildkrötenformation gespielt hat, gewinnt, wenn sein Gegner zwei Null-Karten oder eine Kombination zweier Karten mit einer 15 Karte legt. Andernfalls verliert er den Kampf.



#### AMOK

DIE ARMEEN SIND AUSSER RAND UND BAND!

**Kommt während eines Kampfes zum Einsatz. Die Karte Amok kann mit allen Figuren eingesetzt werden.**

Im Verlauf des Kampfes muss die Karte Amok mit einer Null gelegt werden. Sind die Karten der beiden Spieler aufgedeckt, legt der Spieler seine Karte Amok ab und zieht zwei Karten aus dem Stapel. Diese beiden zufällig gezogenen Karten bilden seine Punkte für den Kampf.

