

PERGAMENNON

Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

Chacun retourne sa carte Nation côté actif si :

- Toutes les cartes nations sont inactives
- Après une bataille, seule la carte nation de l'attaquant est active

A son tour, un joueur, qui a encore sa Carte Nation active, a le choix entre :

I. RECRUTER UNE CREATURE

- Payer le coût de charisme (en haut à gauche)
 - Prendre la carte de sa main avec la plus haute valeur de charisme (en bas à droite)
 - Y ajouter au min 1 carte charisme sous la cité → paquet cartes charismes
- Placer les cartes capturées utilisées pour recruter la créature → boîte de jeu
- Placer la carte créature & les cartes restantes de sa main dans sa défausse
- Piocher 1 nouvelle créature
- Retourner sa carte nation côté inactif

II. ATTAQUER UN AUTRE JOUEUR (qui a encore sa carte nation active)

La bataille :

- L'attaquant déclare clairement quelle arme il va utiliser
- L'attaquant place l'une de ses 3 cartes en main face cachée devant lui
- Le défenseur place l'une de ses 3 cartes en main face cachée devant lui
- Les 2 cartes sont révélées
 - Pour défendre 1 attaque avec 1 épée → 1 casque avec au min la même valeur
 - « « 1 lance → 1 plastron avec au min la même valeur
 - « « 1 arc → 1 bouclier avec au min la même valeur
- Si l'attaque est défendue avec succès → contre attaque avec l'arme du défenseur
 - L'attaquant doit alors avoir la bonne défense d'au min la valeur de l'attaque
 - Si l'attaquant peut défendre avec sa carte initiale : Fin de la bataille par une égalité
 - Si l'attaquant ne peut pas se défendre avec sa carte initiale :
 - Il peut placer une seconde carte de sa main comme renfort
 - La valeur de défense des 2 cartes est additionnée
 - Si défense de l'attaquant réussi, le défenseur doit se défendre contre l'arme de la seconde carte de l'attaquant
 - Si la carte du défenseur ne suffit pas, il peut aussi placer 1 renfort
 - ...
 - Jusqu'à ce que plus de cartes en main à jouer

L'attaquant gagne

- Carte nation du défenseur est retournée face inactive
- L'attaquant gagne toutes les cartes que le défenseur a utilisées dans la bataille.
Pour chaque carte capturée, il choisit :
 - L'ajouter à sa défausse
 - La placer sous sa carte cité pour son charisme (si valeur de charisme)
- L'attaquant place ses propres cartes utilisées dans la bataille dans sa défausse
- Le défenseur peut ensuite défausser x cartes de sa main
- Les deux joueurs remplissent leur main à 3 cartes (si pioche épuisée : défausse mélangée)
- L'attaquant joue un autre tour

Egalité

- Carte **nation de l'attaquant** est retournée côté **inactif**
- Les **cartes utilisées** des 2 joueurs → dans leur **défausse**
- Le **défenseur** reçoit **1 carte charisme** qu'il glisse sous sa **Cité**
- Les deux joueurs remplissent leur **main à 3 cartes** (si pioche épuisée : défausse mélangée)
- Le **défenseur joue** son tour

Le défenseur gagne

- Carte **nation de l'attaquant** est retournée côté **inactif**
- Le **défenseur gagne toutes les cartes** que l'attaquant a utilisées dans la bataille
- Le **défenseur place ses propres cartes** utilisées dans la bataille dans sa **défausse**
- Le **défenseur** reçoit **1 carte charisme** qu'il glisse sous sa **Cité**
- L'**attaquant** peut ensuite **défausser x** cartes de sa main
- Les deux joueurs remplissent leur **main à 3 cartes** (si pioche épuisée : défausse mélangée)
- Le **défenseur joue** son tour

FIN DE LA PARTIE

- Dès qu'il y a **moins de cartes créature** face visible au centre que le nombre de **joueurs** : fin immédiate.
- Dès qu'une **nation** possède **moins de 3 cartes armée**

Gagnant

- Chaque joueur prend **toutes ses cartes** : en main, pioche, défausse, sous sa cité
- Chacun additionne les **points** imprimés sur les cartes
- Le plus de points gagne. **Egal** : le joueur avec la **créature** avec le plus de **points** gagne.

CAPACITES SPECIALES

Fuite



Ces unités ne sont **pas capturées** et retournent dans la **boîte** lorsqu'elles sont vaincues.
!: Exception : les **Egyptiens**



Ces unités ne sont **pas capturées** et sont complètement placées **sous leur propre Cité** lorsqu'elles sont vaincues et valent des **points à la fin** du jeu.



Leaders capturés
Si le leader est capturé en combat, le joueur doit **retourner sa carte Cité** et doit jouer le reste de la partie avec les **désavantages** indiqués.

Le joueur ne récupère pas les avantages de sa nation s'il récupère son leader plus tard.

Nations

Cfr règles

CAESAR

6

5

3

4