

PERGAMENON

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 → **boite** 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 réussit, 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 **boite** lorsqu'elles sont vaincues.
! : Exception : les **Egyptiens**



Points sécurisés

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