



## CATALOGUE Pergame

Mis à jour le 24 05 2019

En créant Pergame, notre objectif était de traduire l'Illiade en un jeu de guerre « héroïque et olympien », c.-à-d. avec des Héros (pion sur le plateau) et des dieux (cartes en main).

Nous allons à présent un peu plus loin avec une première extension qui reprend des péripéties également relatées par Homère.

Le catalogue Pergame se décline donc ainsi :

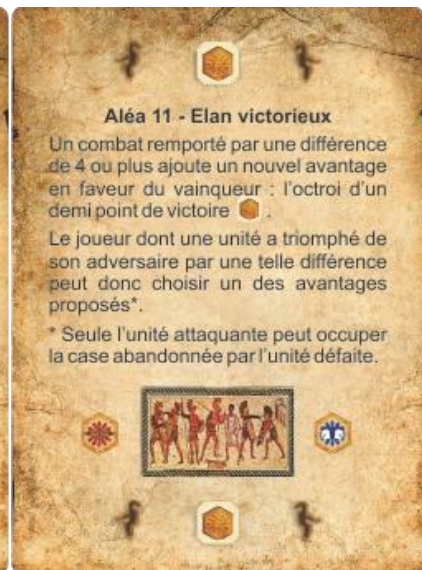
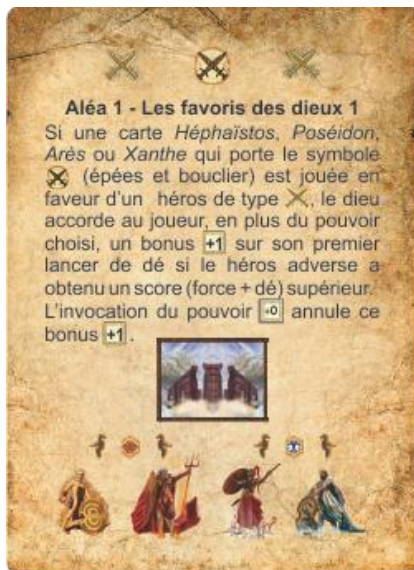
- Boîte de base .....33 euros
- Extension 1..... 4 euros
- Extension 1 plus.....7 euros
- Boîte de base + Extension 1.....36 euros

La boîte de base sortie en mars 2018 est à présent complétée de deux cartes d'aide : Résolution des combats et Conséquences d'un combat ou d'un tir.

L'Extension I comprend 18 cartes aléas qui simulent une série d'événements ponctuels : aide divine ou protection divine plus attentives, ruse divine, initiatives des mortels, retrait des dieux, fougue victorieuse, etc. Attribuées de façon aléatoire et utilisables sous condition, elles permettront aux joueurs de planifier un plan de jeu à moyen terme.


L'extension 1 plus comprend, en plus des cartes aléas, un livret (4 pages) qui illustre les situations de repli, un follower (8 pages) qui décrit le lien entre le texte de Homère et Pergame et une carte « Partie à quatre joueurs ». Cette extension est plus particulièrement destinée aux tous premiers acheteurs du jeu.

Voici les prototypes quasi définitifs de quelques cartes aléas.




CARTES ALÉAS ET  
PROPHÉTIE DE CASSANDRE



Au début de la partie chaque joueur reçoit deux cartes à dos noir .

A la fin de chaque action de jeu, le joueur actif peut placer une carte à dos noir dans son trésor si il défausse une carte *aléa* qu'il a en main. Il accroît ainsi les chances de protéger ce qu'il a dissimulé dans son trésor.

Si un joueur tire du trésor adverse une carte à dos noir après avoir joué le pouvoir , cette carte s'ajoute à ses cartes à dos noir.



CARTES ALÉAS ET  
PARTIE À 4 JOUEURS

1



1

Dans une partie à quatre joueurs ce sont les dieux qui jouent les cartes *aléas* qu'ils ont en main.

Toutefois, si les joueurs optent pour la variante *Aléas découverts*, ils peuvent convenir que les dieux accordent aux mortels le droit d'activer les aléas disponibles. Les dieux gardent la possibilité de défausser une de leurs cartes *divinités* si un mortel veut activer un aléa contre leur volonté.

1



1

