



PERGAME
- Foire aux questions -
Mise à jour 14 11 2018





La présente faq a trois objectifs.

- Répondre à des questions portant sur l'interprétation de certains points de la règle et/ou certaines situations particulières.
- Développer d'autres points de la règle pour expliquer les choix effectués ou pour annoncer le contenu des extensions.
- Revenir sur le texte du repli pénalisant et notamment sur les déplacements des unités concernées – unité repliée et unité déplacée pour libérée une case de recul (§ 3.4.3.), en y apportant les précisions nécessaires. Celles-ci, indiquées en vert, viendront consolider la 2^{ème} édition de la règle qui sortira en novembre 2018.

Le dé 5 (face : 1 2 3 3 4 5) vise à réduire le facteur aléatoire et présente sur sa face 5, selon sa couleur, un logo ou.

Les joueurs peuvent donc réduire encore davantage le facteur aléatoire : il suffit pour cela de convenir que le dé est relancé chaque fois que l'on obtient un de ces logos. La plus grande différence aléatoire passe ainsi de 4 (5-1) à 3 (4-1).

1. Matériel

Quelle est la valeur des logos  et  sur les dés ?

C'est la face 5.

Option : pour réduire le facteur aléatoire les joueurs peuvent convenir de relancer le dé chaque fois qu'ils obtiennent un de ces logos. Le plus grand écart passe ainsi à 4 (5-1) à 3 (4-1).

Si il vous manque un dé 5, un dé 6 peut faire l'affaire en décrétant que le 6 est un 3 ! Ce sera un peu dur la 1ère fois mais ça marche.

1. Composition des armées

Précision : la boîte de base permet de composer deux armées comprenant 6 héros de force identique de part et d'autre auxquels s'ajoutent soit les héros 8 et 4 qui est un archer, soit les héros 7 et 6. L'extension II élargira cette possibilité avec des armées comptant 5 héros identiques de force identique de part et d'autre et 3 possibilités de compléments avec 3 héros chacune.

De plus, les héros de force 7 et 6 auront une capacité spéciale, à l'instar des archers, ce qui rapprochera davantage le jeu de son objectif : proposer un jeu d'échecs homérique.

2. Mouvements et attaques

Un héros qui s'est avancé sur une case en contact avec deux héros adverses situés sur des cases non adjacentes peut-il bénéficier de la règle du second défi si le premier héros adverse défié refuse de combattre?

Oui. *On rappelle ici que pour réaliser un tel contact l'un des héros adverses doit être déjà activé sinon un tel mouvement serait interdit (voir règle page 4).*

Un héros qui a contacté trois héros adverses peut-il attaquer le troisième si les deux premiers ont refusé le défi ?

Non.

Un héros dont la phalange compte deux meneurs bénéficie-t-il d'un avantage contre un héros dont la phalange ne compte plus qu'un seul meneur ? (Frank S.)

Non. *Cette possibilité n'a pas été retenue afin de simplifier le calcul des forces en présence, ce qui est le cas jusqu'un stade avancé de la partie. On peut aussi considérer qu'un seul meneur suffit pour assurer la cohésion d'une phalange et ainsi son rôle de protection consistant à neutraliser par ses tirs (pierres, javelots, flèches) ceux venant de la phalange adverse.*

Option : Je retiens toutefois l'idée de Frank en proposant aux joueurs expérimentés de convenir, avant la partie, qu'on accorde un +2 (ou un + 1, c'est à tester) à un héros disposant d'une phalange à deux meneurs contre un héros dont la phalange ne compte plus qu'un seul meneur.



Quelles sont les forces en présence si un héros 7 soutenu par une phalange à un meneur et une phalange seule à deux meneurs procèdent à un double défi contre un héros 8 soutenu par une phalange à deux meneurs.

Les phalanges des deux héros soutenus se neutralisent donc on a **11** $(7+0) + (2 \times 2)$ contre **8** $(8+0)$.

Quelles sont les forces en présence si un héros 7 soutenu par une phalange à un meneur et une phalange seule à deux meneurs procèdent à un double défi contre un héros 8 non soutenu

Il n'y a pas neutralisation de la phalange du héros 7 donc on a **13** $(7 + 1 \times 2) + (2 \times 2)$ contre **8** $(8+0 \times 2)$.

Quelles sont les forces en présence si un héros 7 non soutenu et une phalange seule à deux meneurs procèdent à un double défi contre un héros 8 soutenu par une phalange à deux meneurs.

Il n'y a pas neutralisation de la phalange du héros 8 donc on a **11** $(7+0 \times 2) + (2 \times 2)$ contre **12** $(8+2 \times 2)$.

Quelles sont les forces en présence si une phalange seule à un meneur et une phalange seule à deux meneurs procèdent à un double défi contre un héros 8 soutenu par une phalange à deux meneurs.

Il n'y a pas neutralisation de la phalange du héros 8 donc on a **6** $(1 \times 2) + (2 \times 2)$ contre **12** $(8+2 \times 2)$.



3. Tir

Est-ce qu'un héros visé par un archer peut reculer pour éviter le tir ?

Non, on ne recule pas devant une flèche.

Est-ce que lors d'un tir le joueur dont le héros est la cible du tir lance, lui aussi, le dé ?

Oui, le résultat s'ajoute à la force du héros pour simuler l'esquive ou la parade à l'aide du bouclier.

Est-ce qu'un archer peut prendre pour cible un meneur qui remplace un héros tué ?

Non. *Rien ne distingue les meneurs des autres combattants et, contrairement, aux héros, ils ne sont guère enclins à s'exposer en sortant du rang pour combattre. Il se contente de galvaniser leurs hommes en restant parmi eux et en combattant à leur tête si nécessaire.*

Peut-on tirer sur un héros occupant une case de base ?

Oui, mais en application de la règle exigeant que l'archer et la cible soient séparés par une case de plaine libre, un tel tir n'est possible que si l'archer est en plaine et sa cible sur une case de rempart ou de palissade.

Une telle cible bénéficiera d'un bonus de défense +1 dans l'extension I.

4. Conséquences d'un combat

5. Conséquences d'un tir.

6. Repli

Précision concernant le repli. :

1. Une unité qui se replie doit s'éloigner de une case par rapport à toute unité adverse qui a provoqué son repli. Il s'en suit qu'un repli ne s'effectue pas forcément en direction du bord de plateau de l'armée à laquelle appartient l'unité qui l'effectue.

2. Un recul à travers un ouvrage défensif – mur ou palissade - peut s'effectuer dans n'importe quel secteur de cet ouvrage.

Que se passe-t-il si une unité attaquante qui a perdu un combat ne peut pas se replier sur sa case initiale car cette case est en zone de contrôle adverse ?

C'est le joueur dont l'unité a remporté le combat qui choisit la case de repli.

La case occupée par l'unité défaite avant le contact étant, dans ce cas, une case de repli prioritaire, et celui-ci étant impossible, on applique, de fait, la règle stipulant que, dès lors, le choix de la case de repli revient à l'adversaire.

6.1 Repli pénalisant

Que se passe-t-il en cas de repli pénalisant si l'unité qui se replie ne peut pas reculer sur son arrière ?

Dans ce cas, c'est le joueur dont l'unité se replie qui choisit la case de repli qui convient le mieux à son unité.

Il en est ainsi quelle que soit la cause du repli – refus de combattre ou défaite– et quel que soit l'état de l'unité repliée au début de l'action – disponible ou non.

Cette option moins « pénalisante » a été choisie car l'unité qui se replie et son joueur sont en principe déjà pénalisés par les pertes qu'occasionne le repli pénalisant. Ce joueur peut toutefois les éviter en jouant une carte pour invoquer une protection divine.

Que se passe-t-il si l'unité qui doit être déplacée pour libérer une case de repli a plusieurs possibilités pour effectuer son déplacement ?

Cette question appelle une petite consolidation du texte de la règle.

Cette unité applique les règles du § 3.4.1 et 3.4.3. à deux différences près :

- Qu'elle soit disponible ou non, elle doit en priorité être déplacée dans le même axe que l'unité qui se replie sur sa case, comme si elle était poussée par cette unité (voir ci-dessous).
- Si elle ne peut pas être déplacée dans cet axe, car la case derrière elle est occupée ou en raison de restriction, c'est le joueur dont l'unité se replie qui choisit sur quelle case il veut déplacer cette unité.

Est-ce qu'une unité qui est déplacée pour libérer une case de repli peut subir des pertes ?

Oui, et ce dans deux cas :

- si elle est déplacée sur une case d'un type différent de la case qu'elle abandonne
- si elle se déplace sur une case libre en ZdC adverse

Par contre, même si elle est non disponible elle ne perd pas de meneur du fait même d'être déplacée.

Résolution de plusieurs cas de replis pénalisant avec libération de la case de repli.

Rappel 1 : Dans tous les cas illustrés ci-dessous le joueur bleu ne peut déplacer qu'une seule unité pour libérer une case de repli pour son unité 7.



L'unité 7 ne dispose d'aucune case neutre, c.-à-d. libre, de même type que la case abandonnée et hors ZdC adverse, pour effectuer son repli. C'est donc la case occupée par l'unité 6 qui devient donc, dans ce cas, la case de repli prioritaire puisqu'elle est dans l'axe de l'attaque par rapport aux unités 7 et 9.

Comme il s'agit d'un repli pénalisant, et sauf intervention divine, la phalange de l'unité 7 est en situation de perdre un meneur.



La case située dans l'axe de l'attaque ne peut plus être libérée par l'unité 6 en application de la règle stipulant que l'on ne peut envisager qu'en dernier recours le déplacement d'une unité sur une case en zone de contrôle adverse.

C'est donc l'unité 4 qui doit être déplacée pour libérer une case de repli. Cette unité, qu'elle soit disponible ou non, doit en priorité être déplacée sur la case située dans l'axe du repli, soit dans la direction de la flèche noire.

Le repli de l'unité 7 est toujours un repli pénalisant et la phalange de l'unité 7 est en situation de perdre un meneur.



Dans ce cas de figure, il apparaît que tout déplacement des unités 4 ou 6 les amènerait sur des cases en zone de contrôle adverse, ce qui fait d'un tel déplacement une solution envisageable en dernier recours. C'est donc la case située sur l'arrière droit de

l'unité 7 qui devient la seule case de repli possible puisque c'est la solution la plus simple qui, en principe, assure le moins de pertes pour les unités bleues (voir exemple suivant).

Le repli de l'unité 7 est toujours un repli pénalisant et la phalange de l'unité 7 est en situation de perdre un meneur.



Dans ce cas de figure, la position de l'unité adverse 5, au contact de l'unité 6, interdit tout déplacement de cette unité. C'est donc l'unité 4 qui doit être déplacée pour libérer une case de repli et ce en priorité dans la direction de la flèche noire.

Dans ce cas, outre la phalange de l'unité 7, celle de l'unité 4 est, elle aussi, en situation de perdre un meneur puisque cette unité est déplacée sur une case en zone de contrôle adverse.

Est ce qu'une unité peut se replier sur une case incendiée ?

Oui. *On considère qu'il s'agit juste de quelques maisons, tentes ou vaisseaux qui brûlent.*

Option : les joueurs peuvent très bien décider, avant la partie, qu'un tel repli sera impossible.

Que se passe-t-il si une unité située sur une case de base, amie ou ennemie, n'a pas de case de repli à l'intérieur de la base ?

Elle peut se replier sur une case de plaine en perdant un meneur puisqu'il s'agit d'un repli pénalisant, à savoir sur une case d'un autre type que la case abandonnée.

7. Points de victoire

Que se passe-t-il si un héros soutenu perd le dernier meneur de sa phalange avant de fuir en zone de fuite ?

On distingue deux cas :

* si le héros soutenu perd son dernier meneur **au combat**, car il y a eu une différence de 2 ou plus, le pion phalange est remis au joueur adverse auquel il confère 1PV.

* si le héros soutenu perd son dernier meneur **du fait du repli pénalisant en zone de fuite**, car il y a eu une différence inférieure à 2 par ex, le pion phalange est retirée du jeu mais n'est pas remis au joueur adverse.

Est-ce qu'une unité qui a pénétré dans la base adverse mais qui a dû ensuite, durant le même tour de jeu, reculer sur une autre case de base à la suite d'un combat perdu peut incendier la case qu'elle occupe à la fin du tour de jeu ?

Non et ce même si cette case n'est pas en contact avec des unités adverses à la fin du tour de jeu. **Conseil :** Pour se rappeler cette situation particulière les joueurs peuvent placer sous cette unité, immédiatement après son recul, un marqueur incendie "face cachée", qui indique que l'unité ne pourra incendier la case occupée à la fin du tour de jeu.

Est-ce qu'une unité qui a pénétré dans la base adverse mais dont le héros a été ensuite, durant le même tour de jeu, touché par un tir peut incendier la case qu'elle occupe à la fin du tour de jeu ?

Oui. *On considère que la majorité des hommes de la phalange qui accompagne le héros touché continuent à incendier.*

10. Utilisation des Cartes (le pouvoir invoqué est souligné dans le texte)

Pour couvrir le repli d'une unité déjà jouée, je joue une carte « Héphaïstos » en invoquant le pouvoir protection de deux meneurs. Après avoir replié cette unité sans combattre, l'unité adverse défie une autre de mes unités au contact. Si j'accepte le combat est-ce que le pouvoir protection des meneurs est toujours valable ?


Oui. Il vous reste une protection utilisable lors du combat ou du repli.

Pour protéger une phalange, je joue avant le combat une carte « Apollon » en invoquant le pouvoir protection de deux meneurs. Si mon unité est défaite est-ce que l'une ou deux des trois protections de meneurs accordées peuvent être utilisées non pas pour la phalange défaite mais pour protéger la phalange d'une autre unité amie qui doit être déplacée pour libérer une case de repli, si ce déplacement se fait sur une case pénalisante.

Oui.

Si une seconde unité défiée accepte le combat après le repli sans combattre d'une première unité, est-ce que je peux piocher et jouer une seconde carte ?

Oui. Ainsi, dans le cas de la question précédente, vous pouvez de fait avoir deux divinités qui soutiennent votre unité – Héphaïstos et une autre divinité. De même, si vous refusez le combat la protection de meneurs restante peut couvrir le repli de votre seconde unité.

Comment est résolu un tir si un des deux joueurs invoque le pouvoir  ?

Comme indiqué sur la carte. Du coup, le joueur qui invoque ce pouvoir doit être conscient qu'il offre à l'unité adverse, y compris celle de l'archer qui tir, la possibilité de se retirer. *Cela vient du fait que toute intervention de Zeus ou de Héra s'accompagne de tonnerres ou de cris des harpyes qui peuvent effrayer l'adversaire*

Que se passe-t-il si les deux joueurs invoquent le pouvoir  ?

Ces deux pouvoirs se neutralisent l'un l'autre.

Les joueurs qui le souhaitent peuvent demander à recevoir gratuitement les PDF suivants :

- Cartes d'aides consolidées : 1 Résolution d'un combat, 2. Conséquences d'un combat et d'un tir,
- Livret Repli illustré,
- Prototype de l'extension 1,
- Prototype du Follower qui fait le lien entre les solutions adoptées dans le jeu et le texte de l'Iliade