



# PARA BELLUM



Un jeu de plateau de Romaric Galonnier

Pour 2 à 4 joueurs

À partir de 8 ans

Durée : 45 min.

*Ve siècle avant J-C : les cités grecques s'affrontent pour prendre le contrôle du Péloponnèse. Les généraux disposent sous leurs ordres d'hoplites lourdement armés et rivalisent de stratégie pour prendre le dessus sur le champ de bataille. L'armée qui saura rester compacte jusqu'à la fin de l'affrontement sera en bonne situation pour remporter la victoire.*

## Matériel

1 plateau de jeu

25 pions par armée

96 cartes de commandement

12 cartes de manœuvres militaires

## Principe du jeu

Chaque joueur positionne ses troupes sur le champ de bataille et mène des offensives. À la fin de la partie, celui qui possède la meilleure organisation militaire et la meilleure position tactique remporte la partie.

## Préparation

Étaler le plateau de jeu, soit du côté 2 joueurs, soit du côté 3-4 joueurs.

Chaque joueur prend les pions d'armée d'une couleur et des cartes de manœuvres militaires qu'il étale devant lui.

À 2 joueurs, chacun prend 25 soldats et 5 cartes de manœuvres.

À 3 joueurs, chacun prend 20 soldats et 4 cartes de manœuvres.

À 4 joueurs, chacun prend 15 soldats et 3 cartes de manœuvres.

Chaque joueur prend aussi un tas de cartes de commandement, les mélange et forme une pioche.

Déterminer le premier joueur en tirant au hasard une carte de commandement : celui qui est le plus proche du A commence. Chaque joueur prend en main les 3 premières cartes de commandement de son tas.

## Déroulement de la partie

Un tour de jeu consiste à :

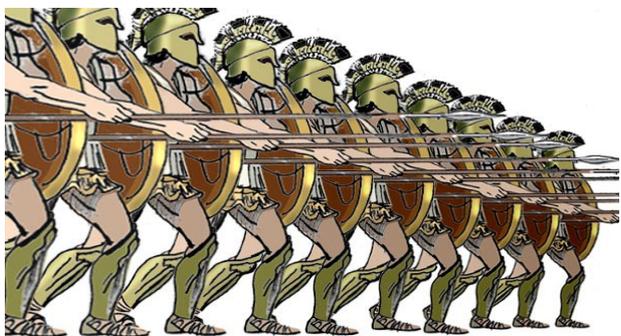
- jouer une carte de commandement
- poser une unité de sa couleur sur le plateau
- piocher une carte de commandement pour compléter sa main

La partie dure autant de tours qu'il y a de pions dans les armées des joueurs.



Une carte de commandement

Les cartes de commandement permettent de positionner ses unités sur le champ de bataille. En jouant une carte on pose une unité de son choix, à l'horizontale ou à la verticale de la lettre indiquée, sur l'un des 10 emplacements disponibles au départ. Si jamais il n'y a plus d'emplacement libre sur le plateau par rapport à une lettre, il faut choisir une autre carte. Quand le tas de cartes de commandement est vide, on mélange la défausse et on reconstitue une nouvelle pioche.



### **Stratégie et organisation**

Dans l'Antiquité grecque, les armées étaient particulièrement redoutables lorsqu'elles formaient une masse homogène. L'idéal est donc de constituer une armée formée d'un seul bloc. Les unités sont considérées comme appartenant au même groupe si elles se touchent par les côtés - les coins ne suffisent pas à connecter les unités entre elles.

### **Offensives**

Lorsqu'un pion est joué sur une case, on regarde si les conditions sont remplies pour lancer une offensive. Si le joueur totalise ou dépasse le nombre inscrit sur les bords du plateau de jeu, il est en situation d'attaquer et retire un pion adverse au choix, placé sur le même axe.

Il ne peut cependant pas retirer d'unité si le groupe adverse sur cet axe est en égalité ou en supériorité numérique.

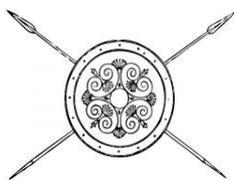
L'unité attaquée est définitivement retirée du jeu.

### **Manœuvres militaires**

Les cartes de manœuvres peuvent être jouées une fois par tour, à n'importe quel moment. Leur utilisation au cours de la partie est facultative. Lorsqu'on utilise une carte de manœuvre, on choisit d'appliquer l'un ou l'autre de ses effets.

*Redéploiement* : permet de défausser toutes les cartes de commandement de sa main et d'en piocher 3 nouvelles à la place.

*Mouvement de troupes* : consiste à déplacer 1 unité de 1 à 3 cases maximum. On peut sauter par-dessus nos unités lors du déplacement, mais pas par-dessus des unités d'autres armées. Le mouvement de troupes ne permet pas de lancer une offensive.



### Fin du jeu

Quand toutes les unités ont été placées sur le plateau, la partie prend fin.

On considère seulement le plus grand groupe de chaque armée. Chaque unité présente dans ce groupe rapporte 1 point, ou 2 points si elle est présente sur l'une des cases centrales du plateau. Celui qui a le plus de points remporte la bataille.

En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus d'unités sur le plateau qui gagne.

En cas de nouvelle égalité, aucun joueur n'obtient la victoire.