

## Pergamemnon



### Tillverkare

Irongames

### Spelare

2-5

### Speltid

45 minuter

### Webb

irongames.de

### Ca pris

250:-



Pergamemnon handlar om kriget mellan fem klassiska civilisationer: romare, hellener, perser, egypter och kartager. Man kan också skaffa mytologiska monster som kan slåss för ens civilisation. Varje spelare har en lek och det finns en del lekbyggarmoment, även om jag inte skulle klassa spelet som ett direkt lekbyggarspel.

I en spelares lek finns från början olika truppkort och en ledare, som är det bästa kortet i leken. Korten har ett attackvärde, tre olika försvarsvärden, vanligen ett poängvärde och ofta också ett karismavärde. Varje spelare har också ett kort som representerar civilisationen. Varje sådant kort har en specialförmåga och är också den plats där man lägger erövrade kort. Centralt på bordet lägger varje spelare ett kort som representerar civilisationen. Dessa kort avgör spelordningen. Man går helt enkelt i den ordning korten ligger.

I sin runda kan en spelare välja på att antingen köpa mytologiska varelser, eller att anfalla en annan spelare. Att köpa är enklast, spelaren summerar helt enkelt karismapoängen på sina kort på handen och lägger till eventuella kort under civilisationskortet och tar sedan en varelse som kostar så mycket eller mindre. Varelser läggs i slänghögen och blir en del av leken när man blandar om.

Att attackera går till så här: Anfallaren väljer ett kort och meddelar försvararen vilket sort vapen som används: svärd, spjut eller båge. Försvarsvärdena på korten representerar en hjälm (skyddar mot svärd), en bröstplåt (skyddar mot spjut) och en sköld (skyddar mot båge). Försvararen väljer ett lämpligt kort och båda spelarna visar korten samtidigt och jämför attackvärde mot försvarsvärde. Om det är lika så händer ingenting, förutom att försvararen får ett karismakort att lägga under sitt civilisationskort. Båda spelarnas turordningskort vänds också ner och det blir nästa spelares tur.

Om anfallaren har högre värde än försvararen, får försvararen chansen att spela ett kort till och lägga ihop försvarsvärdena.

Om det då slår attackvärdet har försvararen kontrat och använder nu attackvärdet på det senast spelade kortet för att anfalla det första kortet som anfallaren spelade. Den spelaren kan nu spela ett kort till för att försöka slå det attackvärdet osv, till en spelare inte vill eller kan spela fler kort. Det kort som då vinner är det som går segrande ur striden. Vinnaren tar alla förlorarens kort och lägger dem antingen i sin slänghög, eller under sitt civilisationskort. För att få tillgång till dess karismavärde. Vinnaren vänder även förlorarens rundkort, vilket innebär att om försvararen vann är anfallarens runda över och det blir nästa spelares tur. Vinner anfallaren vänder försvararens kort ner och den spelaren får ingen runda och anfallaren startar genast en ny runda. Vinner försvararen läggs även ett karismakort under civilisationskortet.

Man får bara attackera en spelare som har sitt rundkort uppvänt, så om en anfallare lyckas slå ner alla andra spelare så börjar en ny omgång och alla kort vänds upp. Här är reglerna väldigt oklara med vems tur det blir nu, men man kan anta att det skall bli nästa spelares tur i ordningen. Men det är här spelets största problem uppenbarar sig. När vi spelat har situationen uppstått där vissa spelare blivit av med nästan hela sin lek innan de ens fått göra en enda runda. Korten i spelet är väldigt dåligt balanserade, med för höga attackvärden i förhållande till försvarsvärdena och har en spelare väl börjat komma igång med sin lek är det lätt att bara rulla vidare, det som ofta kallas runaway leader på engelska. Spelet har dessutom inget sätt att reglera detta på, eftersom den som vinner bara samlar på sig fler och fler trupper och/eller varelser.

Nästa problem är att Pergamemnon inte är särskilt spännande. Man väljer ett kort och motståndaren försvarar och eventuellt så håller man på så fram och tillbaka några gånger. Men oftast blir det en växling och så händer det igen. Och igen. Och igen. Det blir snabbt långtråkigt.