

Pagamas

RÈGLES DU JEU

Dans **Pagamas**, vous jouez les membres d'un équipage pirate (Capitaine, Second, Bosco, Vigie, Aumônier ou Cambuse), animés par une seule chose : l'appât du gain.

Chaque soir au port (chaque tour de jeu), le Capitaine partage le butin du jour en essayant de contenter un maximum de partisans. Mais l'équilibre est fragile et ne peut satisfaire tout le monde. D'autant que le seul moyen de se tailler la part du lion, c'est de brosser le Capitaine dans le sens du poil ou de le renverser pour prendre sa place. Pour y parvenir, tous les coups sont permis : complots, trahisons, traquenards et mutinerie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie s'arrête à la fin du tour où la pioche des Butins est épuisée. Le vainqueur est alors le joueur qui a enterré le plus de parts de butin.

MISE EN PLACE

- **Parties à 6 joueurs**, le jeu entier est utilisé.
- **Parties à 5 joueurs**, on ne garde que 35 cartes Butins : *Une part* (x20), *Deux parts* (x10), *Trois parts* (x5). Le personnage *Cambuse* est écarté.
- **Parties à 4 joueurs** on ne garde que 28 cartes Butins : *Une part* (x16), *Deux parts* (x8), *Trois parts* (x4). Les personnages *Cambuse* et *Bosco* sont écartés.
- **Parties à 3 joueurs**, on ne garde que 21 cartes Butins : *Une part* (x12), *Deux parts* (x6), *Trois parts* (x3). Les personnages *Cambuse*, *Bosco* et l'*Aumônier* sont écartés.

Chaque joueur reçoit un jeu de cartes Planques (*Hamac*, *Taverne*, *Filles de joie*, *Île au trésor*) et pioche une carte Butin. Celui qui tire la plus grosse valeur devient le premier Capitaine et reçoit la carte Personnage correspondante. En cas d'égalité, les joueurs ex æquo retirent jusqu'à ce que l'un d'eux soit désigné. Ces cartes sont remises dans le paquet des cartes Butins que l'on mélange. On bat ensuite le paquet des cartes Actions. Les deux pioches sont posées au milieu de la table. Enfin, on place la carte *Mutinerie !* sur sa face *Calme Plat* (face noire) à la vue de tous. La partie peut alors commencer...



RÈGLE D'OR

Pas de bateau sans Capitaine ! À tout moment de la partie, s'il arrive malheur au Capitaine (après un *Traquenard* ou une *Mutinerie !*), l'équipage doit aussitôt en élire un nouveau. Mis à part l'ancien Capitaine, n'importe quel joueur peut se présenter. Une fois les candidatures annoncées et les promesses faites, on vote à main levée. Chaque Personnage a une voix, plus autant de voix que de Matelots à sa botte (cartes Matelots posées devant lui). Le nouveau Capitaine est celui qui emporte la majorité des voix. En cas d'égalité entre plusieurs candidats, le Second devient le nouveau Capitaine. Après l'élection, on reprend le tour où il en était.

ORDRE DU TOUR

Phase 1) Remise à flot

Hissez les voiles ! Chaque joueur débute le tour avec **2 cartes Actions en main**, pour cela il en pioche autant que nécessaire (aucune, une ou deux). S'il pioche des Matelots (reconnaissables par leur score de Force dans un cachet en cire), il les pose immédiatement face visible devant lui. Ce sont ses partisans et chacun d'eux dispose d'une voix dans les décisions importantes (partage du butin, élection du Capitaine). Le nombre de Matelots détenus par un joueur n'est pas limité. Les autres cartes Actions portent mention de leurs effets et des moments où on peut les jouer.

Remarques : Quand le paquet des cartes Actions s'épuise, on mélange la défausse pour refaire une pioche. On peut défausser sa main avant de piocher.



Phase 2) Attribution des rôles

Promotion ou disgrâce ? Le Capitaine récupère toutes les cartes Personnages et en attribue une, à sa guise, à chaque joueur. Il peut changer les rôles à chaque tour s'il le souhaite.



Phase 3) Partage du butin

La récompense des braves. Le Capitaine pioche autant de cartes Butins que de joueurs moins une. Il consulte secrètement leurs valeurs, la Vigie peut faire de même. Si lors de cette phase, le paquet des Butins s'épuise, alors ce tour sera le dernier.

Le Capitaine partage ensuite le butin en distribuant les cartes, faces cachées, aux joueurs de son choix (y compris lui). Certains joueurs peuvent ne rien recevoir. Le Capitaine peut aussi décider de tout garder pour lui.

Ceux qui ont reçu des cartes les regardent. Puis le partage est soumis au vote de **tous** les joueurs qui se prononcent «pour» ou «contre» la proposition du Capitaine. Chaque Personnage possède une voix, plus autant de voix que de Matelots posés devant lui :

- **Si les «pour» sont majoritaires ou en cas d'égalité** : le partage est accepté et on passe à la phase suivante.

- **Si le partage est refusé** : le Capitaine reprend les cartes et fait une seconde répartition, en suivant la même procédure. Un nouveau refus autorise le Second à «forcer» le partage : la répartition est adoptée mais ouvrira la voie d'une possible Mutinerie (à la phase Mutinerie). Si le Second ne force pas le partage, tout le butin du jour revient au Capitaine.

Les cartes Butins issues du partage sont posées faces cachées devant leurs propriétaires et doivent rester visibles. Tant qu'elles ne sont pas enterrées :

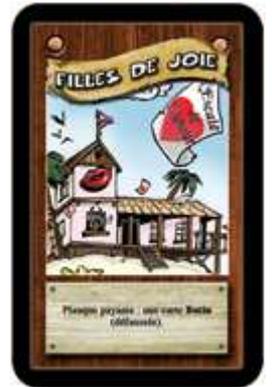
- Elles peuvent servir à payer certaines Actions et les *Filles de joie*.
- On ne peut ni les échanger ni «faire de la monnaie».
- Les autres joueurs pourront tenter de les voler.
- On peut «les jeter par dessus bord» (les défausser) à la phase Partage du butin, pour éviter les mauvais coups.

Remarque : la défausse des cartes Butins ne sert pas à refaire une pioche.

Phase 4) Pied-à-terre

Après l'effort, le réconfort. Chaque joueur choisit une de ses cartes Planques et la pose face cachée devant lui :

- Il peut rester tranquillement dans son **Hamac** (planque sans effet particulier).
- Il peut se rendre aux **Filles de joie**, c'est une planque payante et il faut au moins une carte Butin pour y séjourner.
- À la **Taverne**, il aura l'opportunité de provoquer une Mutinerie (phase Mutinerie).
- Sur l'**Île au trésor**, il pourra enterrer les cartes Butins (à la fin de la phase Révélation), pour les mettre hors de portée des autres joueurs. Les cartes enterrées seront comptabilisées à la fin du jeu pour déterminer le vainqueur. Si lors du partage, le Capitaine a gardé tout le butin pour lui, personne ne peut se planquer sur l'île au trésor ce tour-ci.

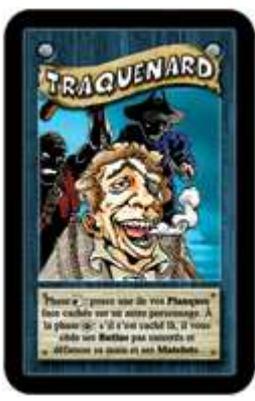


Phase 5) Traquenards

Petites mesquineries entre amis... À cette phase, les joueurs peuvent se tendre des Traquenards. Le principe du Traquenard est d'essayer de voler le butin (non enterré) d'un autre joueur, de lui faire défausser sa main et ses Matelots, et de l'empêcher de participer à une mutinerie qui couve. Le Second a le pouvoir de tenter un Traquenard par tour et des cartes Actions produisent cet effet.

Pour jouer un Traquenard, le joueur choisit une de ses Planques restantes et la place, face cachée, sur le Personnage de son choix. Plusieurs Traquenards peuvent cibler le même joueur en empilant les cartes Planques (toujours faces cachées) sur son Personnage. Le Second exerce toujours son pouvoir avant les cartes Actions.

Exemple : Vigie a accumulé pas mal de cartes Butins. Le Second et Cambuse le soupçonnent de s'être planqué sur l'île au trésor pour les enterrer. Le Second utilise son pouvoir le premier et place sa carte Île au trésor sur le personnage de Vigie. Cambuse joue une carte Traquenard et pose sa carte Île au trésor par dessus celle du Second.



Phase 6) Révélation

Bas les masques ! Tous les joueurs révèlent leur carte Planque. Un joueur caché chez les *Filles de joie* doit aussitôt payer une carte Butin qui est défaussée. S'il ne peut pas payer, il perd son Personnage, ses Matelots et défausse sa main (ça lui apprendra à venir les poches vides !).

Puis on résout les Traquenards en retournant les cartes Planques posées sur les personnages. Si un lieu correspond à la Planque de la victime, l'embuscade réussit. Si un joueur subit plusieurs Traquenards, ils sont résolus dans l'ordre d'empilement des cartes Planques sur son personnage (d'abord la première carte posée et ainsi de suite).

Si la victime possède une carte Esquive, elle a encore une chance de s'en sortir. On mélange alors les cartes *Traquenard* et *Esquive*, et la victime en pioche une au hasard :

- **Esquive** : le Traquenard échoue.

- **Traquenard** : la victime perd son Personnage, défausse ses cartes Actions et ses Matelots et cède toutes ses parts de Butins non enterrées à son agresseur.

Si l'auteur d'un Traquenard réussi est aussi victime d'un Traquenard fructueux, il en subit les pleins effets, et ses cartes Butins, y compris celles qu'il a acquises à cette phase, sont cédées à son agresseur.

Exemple : *Vigie s'est bien planqué sur l'Île au trésor. Comme il n'a pas de carte Esquive, il subit les effets du Traquenard et le Second empoche son magot. Cambuse, qui a bien deviné la Planque de Vigie, arrive malheureusement trop tard. Si dans ce cas, un troisième personnage a décidé de jouer un Traquenard sur le Second et qu'il a deviné sa Planque, l'heureux veinard récupère l'intégralité des Butins du Second (les siens et ceux qu'il vient de voler à Vigie).*

À la fin de cette phase, un Personnage (sain et sauf) planqué sur l'Île au trésor peut enterrer ses cartes Butins. Le joueur peut les cacher (dans sa poche, sous une casquette, etc.) en attendant la fin de la partie, elles ne pourront plus lui être volées et il ne pourra plus s'en servir.

Phase 7) Mutinerie

Quand la tyrannie est trop forte, il faut savoir agir ! Mais la Mutinerie n'est possible que si une ou plusieurs de ces conditions se présentent :

- Le Second a forcé le partage du butin.
- Le Capitaine a gardé tout le butin.
- Un Traquenard a réussi.
- Les joueurs planqués à la Taverne ont le droit de la provoquer.

Pour déclencher une Mutinerie, un joueur doit retourner la carte Mutinerie ! (face rouge).

Attention : il s'agit d'une décision irrévocable !

Chaque joueur choisit le camp du Capitaine ou celui des mutins. S'il se range du côté des révoltés, il retourne sa carte personnage sur la face Mutin ! et ne pourra plus changer de camp. Les joueurs qui n'ont plus de Personnage à cette phase sont exclus de la confrontation.

Quand les factions sont formées, chacune calcule ses forces en additionnant seulement **les scores de Force des Personnages** dans leur camp (chiffres dans les cachets de cire). Les joueurs qui ont une carte *Branle-bas* peuvent la jouer pour rajouter la force de leurs Matelots à leur total. La faction gagnante est celle qui possède le plus haut score. En cas d'égalité, le camp du Capitaine l'emporte.

- **Si le Capitaine l'emporte** : il passe un des mutins par la planche, pour l'exemple. Ce dernier perd son Personnage, défausse ses cartes Actions et ses Matelots, et donne ses parts de Butins au Capitaine (qui a le choix de récompenser ou non ses fidèles).

- **Si les mutins gagnent** : un nouveau Capitaine est aussitôt élu mais seuls les mutins (et leurs Matelots) votent. Le nouveau maître à bord passe le précédent Capitaine par la planche (comme ci-dessus) et a le choix de partager son butin entre les insurgés ou de tout garder pour lui.



QUESTIONS-RÉPONSES

Peut-on donner du butin à un autre joueur ?

Non, son butin, on se le garde.

Peut-on parler à un autre joueur en privé ?

Oui, on peut faire des apartés ou se faire des signes...

Peut-on voter pour plusieurs personnes à la fois ?

Non, un personnage et tous ses matelots doivent voter pour la même personne.

Peut-on échanger son Personnage avec un autre joueur ?

Non, seul le Capitaine attribue les rôles.

Peut-on échanger des cartes avec un autre joueur ?

Non. Par contre, on peut jouer un Branle-bas sur un autre joueur pour l'aider.

Compte-t-on les cartes Butins non enterrées lors du comptage final ?

Non, les cartes Butins non enterrées sont perdues.

Que se passe-t-il si deux joueurs se tendent un Traquenard simultanément ?

Ils en subissent les pleins effets : ils perdent leur Personnages, leurs cartes Actions et leurs Matelots, et leurs cartes Butin sont défaussées.