

PAGAMAS - Regole di gioco

In **Pagamás**, vestite i panni di membri di un equipaggio pirata (Capitano, secondo, Nostromo, Sentinella, Cambusiere o Cappellano), animati da un solo desiderio: il guadagno.

Ogni sera al porto (a ciascun turno di gioco), il Capitano provvede ad una distribuzione del bottino del giorno, cercando di accontentare quanti più compagni possibile. Ma l'equilibrio é fragile, e non puo' accontentare tutti. Soprattutto perché, per ottenere la miglior parte, bisogna lusingare il Capitano o prendere il suo posto. Per riuscire in tale impresa, tutti i colpi sono concessi: complotti, tradimenti, trappole e ammutinamento!

CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita termina nel turno il quale si esaurisce il mazzo di carte bottino. Il vincitore é quindi il giocatore che ha sepolto più bottino.

ORGANIZZAZIONE DEL GIOCO

- **Partite con 6 giocatori**, é utilizzato tutto il mazzo.
- **Partite con 5 giocatori**, si tengono solo 35 carte Bottino : *Una parte* (x20), *Due parti* (x10), *Tre parti* (x5). Il personaggio *Cambusiere* non viene utilizzato.
- **Partite con 4 giocatori** si tengono solamente 28 carte Bottino : *Una parte* (x16), *Due parti* (x8), *Tre parti* (x4). I personaggi *Cambusiere* e *Nostromo* non vengono utilizzati.
- **Partite con 3 giocatori**, si tengono solamente 21 carte Bottino : *Una parte* (x12) , *Due parti* (x6), *Tre parti* (x3). I personaggi *Cambusiere*, *Nostromo* e il *Cappellano* non vengono utilizzati.

Ciascun giocatore riceve una mano di carte Covo (*amaca, Taverna, Bordello, Isola del tesoro*) e prende una carta Bottino. Colui che pesca dal mazzo il valore più alto diventa il primo Capitano, e riceve la carta Personaggio equivalente. In caso di parità, i giocatori pari pescano di nuovo una carta finché uno di loro esce vittorioso. Tutte queste carte Bottino sono rimesse nel pacchetto del Bottino e mescolate. Si mescola poi il mazzo delle carte Azioni. I due mazzi sono posati poi in mezzo al tavolo. Si pone infine la carta *Ammutinamento!* sul lato *Mare piatto* (lato nero) alla vista di tutti. La partita puo' ora cominciare...



REGOLA D'ORO

Niente nave senza Capitano! Se ad un certo momento dovesse capitare qualcosa al Capitano (dopo una *Trappola* od un *Ammutinamento!*), l'equipaggio deve immediatamente eleggerne uno nuovo. A parte il Capitano uscente, chiunque puo' presentarsi. Una volta annunciate le candidature e fatte le promesse, si vota con alzata di mano. Ciascun personaggio conta per un voto, più tanti voti quanti Marinai ha al suo servizio (carta Marinai posate di fronte a se). Il nuovo Capitano é colui che ha la maggioranza dei voti. In caso di parità tra vari candidati, il Secondo diventa il nuovo Capitano. Dopo l'elezione, si riprende il turno di gioco dove si era interrotto.

ORDINE DEL TURNO

fase 1) RIMESSA A GALLA

Issate le vele! Ciascun giocatore inizia il turno con **2 carte Azioni in mano**, e deve dunque completare la sua mano pescando una, due oppure nessuna carta. Se pesca dei Marinai (riconoscibili dal sigillo di cera nel quale é indicata la loro forza), li pone immediatamente d'avanti a se. Sono i suoi compagni, e ciascuno di loro dispone di una voce nelle decisioni importanti (divisione del bottino, elezione del Capitano). Il numero di Marinai che puo' avere ciascun giocatore é illimitato. Le altre carte Azione indicano sia l'effetto che possono produrre, sia il momento nel quale si possono giocare.

Nota bene: Quando il mazzo delle carte Azione finisce, si rimescolano le carte scartate per ricostituire il mazzo. E' possibile scartare tutte le carte in mano prima di pescare.



Fase 2) Attribuzione dei ruoli

Promozione o disgrazia? Il Capitano recupera tutte le carte Personaggio, e ne attribuisce una, come vuole, a ciascun giocatore. Puo' cambiare i ruoli a ciascun turno, se lo desidera.



Fase 3) Divisione del bottino

E' la ricompensa dei prodi. Il Capitano pesca tante carte Bottino quanti i giocatori MENO UNA. Guarda con discrezione il loro valore, e la sentinella puo' fare lo stesso. Se durante questa fase il mazzo del bottino finisce, allora quello sarà l'ultimo turno di gioco.

Il Capitano assegna poi il bottino distribuendo le carte, coperte, ai giocatori che vuole (lui compreso).

Certi giocatori possono non ricevere nulla. Infine la divisione é sottoposta al voto di **tutti** i giocatori che si pronunciano "pro" oppure "contro" la proposta del Capitano. Ciascun personaggio possiede una voce, più tante voci quanti Marinai di fronte a lui:

- Se i "pro" sono in maggioranza o in parità, la divisione del bottino é accettata e si passa alla fase seguente.

- Se la proposta del Capitano é rifiutata: Il Capitano si riprende le carte ed effettua una seconda distribuzione, seguendo la stessa procedura. Un nuovo rifiuto autorizza il Secondo a "forzare" l'accettazione della divisione del Bottino: la proposta del Capitano é adottata ma si apre la possibilità di un Ammutinamento (durante la fase Ammutinamento). Se il secondo non forza l'equipaggio, tutto il bottino diventa proprietà esclusiva del Capitano.

Le carte Bottino ripartite sono posate coperte di fronte al loro proprietario e devono restare visibili. Finché non sono sotterrate:

- Possono servire a pagare certe azioni ed il *Bordello*.
- Non si possono scambiare, ne si possono cambiare in altri tagli;
- Gli altri giocatori possono provare a rubarle;
- Si possono buttare in mare (scartarle) durante la fase della ripartizione, onde evitare imboscate.

Nota bene: Le carte Bottino scartate non possono mai essere riutilizzate per rifare un mazzo bottino. Solo certe carte Azioni permettono di prelevarne qualcuna dopo lo scarto.

Fase 4) Lo Sbarco

Il meritato riposo! Ciascun giocatore sceglie una delle sue carte Covo e la pone coperta di fronte a se:

- Può tranquillamente restare nelle sua **amaca** (carta Covo senza nessun effetto).
- Può recarsi al **Bordello**, è un covo dove i servizi si pagano con una carta Bottino.
- Nella **Taverna**, avrà la possibilità di provocare un Ammutinamento (fase Ammutinamento).
- Sull'**Isola del tesoro**, potrà sotterrare le carte Bottino (alla fine della fase Rivelazione), per metterle fuori portata dagli altri giocatori. Le carte Bottino sotterrate saranno contate alla fine del gioco per determinare il vincitore. Se durante la ripartizione, il Capitano ha tenuto tutto il bottino per se, nessuno può usare la tana Isola del tesoro per quel turno.



Fase 5) Trappola!

Piccoli omicidi tra amici... In questa fase, i giocatori possono organizzare imboscate gli uni contro gli altri. Il principio dell'imboscata è di tentare di rubare il bottino (non sotterrato) di un altro giocatore, di fargli scartare la sua mano e i suoi marinai, e di impedirgli di partecipare ad un futuro ammutinamento. Il Secondo ha il potere di tentare un'imboscata gratuita ad ogni turno e certe carte azioni producono quest'effetto.

Per tendere un'imboscata, il giocatore sceglie una delle sue carte Covo restanti e la pone, coperta, sul personaggio di sua scelta. Più carte Trappola! possono mirare lo stesso giocatore sovrapponendo le carte Covo (sempre coperte) sul suo personaggio. Il Secondo esercita sempre il suo potere prima delle carte Azioni.

Esempio: La Sentinella ha accumulato svariate carte Bottino. Il Secondo e il Cambusiere sospettano che si sia nascosto nell'isola del Tesoro per sotterrarle. Il secondo utilizza il suo potere per primo e pone la sua carta Covo "Isola del Tesoro" sul personaggio della Sentinella. Il Cambusiere gioca una carta Azione "Imboscata" e posa la sua carta isola del tesoro sopra quella posta dal Secondo.



Fase 6) Rivelazione

Giù la maschera! Tutti i giocatori svelano la loro carta Tana. Un giocatore nascosto al **Bordello** deve immediatamente pagare una carta Bottino che è scartata. Se non può pagare, perde il suo personaggio, i suoi Marinai e infine scarta la sua mano (così impara a venire a tasche vuote!).

Si risolvono le carte Trappola! girando le carte Covo posate sui personaggi. Se un luogo corrisponde alla tana della vittima, il colpo è riuscito. Se un giocatore subisce più "Trappola!", queste sono risolte nell'ordine della pila delle carte Covo sul suo personaggio (la prima risolta è la prima posata, e così via).

Se la vittima possiede una carta Schivata, ha ancora una possibilità di cavarsela. In questo caso si mischiano le carte **Trappola!** e **Schivata**, e la vittima pesca una

carta a caso:

- **Schivata:** La Trappola! fallisce.

- **Trappola!** La vittima perde il suo personaggio, scarta le sue carte Azioni e i suoi Marinai, e infine cede tutte le sue parti di bottino non sotterrate al suo aggressore.

Se l'autore di una Trappola! riuscita é anche lui vittima di una Trappola! fruttuosa, ne subisce i pieni effetti, e le sue carte Bottino, ivi comprese quelle che ha acquisito in questa fase sfortunata, sono cedute al suo aggressore.

***Esempio:** La Sentinella si era ben nascosta nell'Isola del Tesoro. Siccome non ha carte Schivata, subisce gli effetti dell'imboscata e il Secondo si mette in tasca l'oro. Il Cambusiere, che ha indovinato il Covo della sentinella, arriva troppo tardi purtroppo. Se in questo caso un terzo personaggio gioca una carta Trappola! sul Secondo e ha indovinato la sua Tana, il fortunato bandito recupera l'intero Bottino del Secondo (quello suo e quello appena rubato alla Sentinella).*

Alla fine di questa fase un personaggio (sano e salvo) rintanato sull'isola del tesoro puo' sotterrare le sue carte Bottino. Il giocatore puo' nasconderle (in tasca, sotto il berretto, ecc.) aspettando la fine della parti, non potranno più essergli rubate e non potrà più servirsene.

Fase 7) Ammutinamento

Quando la Tirannia é troppo forte, bisogna colpire! Ma l'ammutinamento é possibile solamente se una o più fra queste condizioni si verifica:

- Il secondo ha forzato la ripartizione del Bottino;
- Il Capitano s'è tenuto tutto il Bottino;
- Una *Trappola!* é riuscita.
- I giocatori rintanati alla Taverna hanno il diritto di provocarla.

Per lanciare un Ammutinamento, un giocatore deve girare la carta Ammutinamento! (lato rosso).



Attenzione: si tratta di una decisione irrevocabile!

Ciascun giocatore sceglie se stare col Capitano o con gli ammutinati. Se sceglie gli ammutinati, gira la sua carta personaggio dalla parte Ammutinato! e non potrà più cambiare fazione. I giocatori che non hanno più personaggi in questa fase sono esclusi dal confronto.

Quando le fazioni sono formate, ciascuna calcola le sue forze semplicemente sommando **il punteggio della Forza dei personaggi** della loro fazione (cifra nello stampiglio di cera). I giocatori che hanno una carta *All'arrembaggio* possono giocarla aggiungendo così la forza dei loro Marinai al loro totale. La Fazione vincitrice é quella che possiede il più alto totale. In caso di parità, é la fazione del Capitano che vince.

- **Se vince il Capitano:** getta in mare agli squali uno degli ammutinati, per esempio. Quest'ultimo perde il suo personaggio, scarta le sue carte azioni ed i suoi Marinai, e da le parti del suo Bottino non sotterrate al Capitano (che puo' ricompensare o meno i suoi fedelissimi).

- **Se vincono gli ammutinati:** Un nuovo Capitano é immediatamente eletto ma solo gli ammutinati e i loro marinai votano. Il nuovo capo fa gettare il vecchio Capitano agli squali (come sopra) e puo' ripartire il bottino fra i suoi, oppure tenersi tutto.

Domande-Risposte

Si puo' dare un bottino ad un altro giocatore?

No! Il Bottino uno se lo tiene!

Si puo' parlare ad un altro giocatore in privato?

Si, é possibile farlo. Sono permessi segnali, messaggini, ecc...

Si puo' votare per piu' persone alla volta?

No! Un personaggio e i suoi Marinai devono votare per la stessa persona.

Si puo' scambiare il suo personaggio con un altro giocatore?

No, solo il Capitano attribuisce i ruoli.

Si possono scambiare carte con un altro giocatore?

No, pero' si puo' giocargli un All'arrembaggio! per aiutarlo.

Si contano le carte Bottino non sotterrate per il conteggio finale?

No, le carte Bottino non sotterrate sono perdute

Cosa succede se due giocatori si tendono una Trappola! simultaneamente?

Ne subiscono i pieni effetti: se riescono ad indovinare le rispettive carte Covo, perdono il loro personaggio, le loro carte Azioni e i loro Marinai, e le loro carte Bottino sono scartate.