Panamax

Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.eu)

PARTIE

1 partie dure **3 manches**. 1 manche dure **4 tours**.
A son tour, 1 joueur effectue 1 action : Sélectionner 1 dé pour 1 contrat/chargement ou déplacement.
Chaque manche se termine quand il n'y a plus de dé action dispo

ACTIONS GRATUITES

CARTES CAPITAINE & MANUTENTIONNAIRE

A son tour, un joueur peut utiliser n'importe quand n'importe quelle carte **capitaine** et carte **manutentionnaire** qu'il a gagnées lors des tours précédents (si la carte a été gagnée lors du tour d'un autre joueur, il peut la jouer).

CONSTRUIRE 1 NAVIRE

A tout moment, 1 joueur peut **construire** et placer des **navires** de son écritoire vers n'importe quelle zone de chargement (bleu foncé).
Coût à payer par la compagnie : Navire 3 cases : **7$** / Navire 1 case : **5$**

ACTIONS DE L'ECRITOIRE

Actions de **l'écritoire** quand on y place 1 drapeau : On doit placer les **drapeaux de gauche à droite** & on doit immédiatement utiliser l'action (on peut ne pas l'utiliser mais elle est perdue) sauf pour le marché :
Si on remplit la **1ère colonne** avec des drapeaux (4 différents), on gagne le **bénéfice** permanent de pouvoir transférer gratuitement chaque dé d'un côté à l'autre de la table d'action.

➔ Marché
- ✓ Le joueur peut **acheter immédiatement 1 part** d'1 compagnie (y compris la sienne)
- ✓ Ou, il peut retourner le drapeau pour **différer** l'action
  Lorsqu'il reçoit 1 autre drapeau dans un tour ultérieur (pas s'il en gagne 2 en même temps, cfr FAQ) de la même nation, il peut utiliser l'action de marché différée. S'il ne la fait pas à ce moment-là, elle est perdue définitivement. Et s'il l'a fait, il ne pourra plus la refaire ultérieurement (l'action bonus ne peut être utilisée qu'une fois)

➔ Charger 1 dé
On peut **déplacer** un navire de la zone d'attente à la zone de chargement comme lors de l'action.
- ✓ de n'importe quel **conteneur** & le charger dans n'importe quel navire dans 1 zone de chargement correspondante (y compris 1 navire qui a été chargé lors du même tour).
- ✓ ou de **l'entrepôt/réserve** mais alors de valeur 2 & le charger dans n'importe quel navire dans 1 zone de chargement (y compris 1 navire qui a été chargé lors du même tour).

➔ Le joueur doit effectuer **3 déplacements** (toute combinaison d'écluses et de voies navigables)

➔ Soit charger un dé d'une valeur de **2** sur la **table du rail** provenant de l'entrepôt ou de la réserve.
Soit **augmenter de 2** points la valeur d'un de ses dés dans le 1er wagon (valeur max = 6).

JETONS PASSAGERS

Placer 1 jeton passager sur une des 3 cases(dans n'importe quel ordre), le **bénéfice** est immédiatement disponible pour le reste de la partie.
- Le **coût pour transférer** un dé = 2$
- Quand on choisit **1 action contrat**, on peut également choisir le **chargement entrant** ou la carte du **dessus de la pioche**.
- Lors d'une action contrat/chargement, le joueur peut **charger 1 dé supplémentaire** en provenance d'1 contrat

UTILISER 1 DÉ BLANC DE LA TABLE DES ACTIONS

- Choisir 1 dé blanc et le placer près de son écritoire
- Choisir 1 colonne et retirer le dé le plus bas possible (on ne peut choisir 1 dé action exécutive que s'il n'y a aucun dé dans sa colonne)
- Avant de choisir 1 action, le joueur peut choisir de **transférer** 1 dé de la table action **d'1 côté à l'autre** (y compris un dé action exécutive (si possible)) :
  - ➔ Prendre le dé le plus bas de la colonne, le transférer de l'autre côté et le placer le plus haut possible mais pas sur l'action exécutive.
  - ➔ Coût : **5$** payé de la compagnie à la banque
  - ➔ Le joueur **doit utiliser le dé** qu'il vient de déplacer comme action.

ACTIONS EXECUTIVES

A la place de faire 1 action de déplacement ou contrat/chargement au même niveau que le dé le plus élevé de la colonne, on peut soit:

- **acheter 1 action** d'1 compagnie (y compris la sienne)
  - ➔ Le **prix** est indiqué par le cube de la compagnie sur la colonne de gauche de la table des marchés (la colonne de droite = dividende à payer aux joueurs/action)
  - ➔ Le prix doit être payé avec l'argent **du joueur à la compagnie** qui détient les parts.
  - ➔ La compagnie doit encore **avoir des parts** dispo pour pouvoir en acheter !
  - ➔ A chaque fois qu'1 joueur achète 1 part, le **prix** de l'action est **augmenté de 1$** : déplacer le cube de la compagnie
- Ou **augmenter** la valeur d'1 part de sa compagnie de **2$** : déplacer le cube de la compagnie de 2 cases.

ACTION 1 : CHOISIR 1 CARTE CONTRAT ET/OU CHARGEMENT

Retirer le **dé le plus bas** de la colonne choisie ou de l'action exécutive (si possible), puis on peut faire **a puis b**, **a uniquement**, **b uniquement** ou **rien**.

a. **On peut prendre le contrat** correspondant (cfr cartes contrat p.7):
   - ➔ **Choisir la face** du contrat à utiliser
   - ➔ **Prendre des dés de sa couleur** d'abord de l'entrepôt puis de la réserve des dés et les faire correspondre aux dés de la carte
   - ➔ Si on n'a **pas assez** de dé dans l'entrepôt et la réserve, on ne peut pas prendre de cartes contrat
   - ➔ Chq joueur est limité à 2 **cartes contrat incomplètes** à la fin de son tour.
   - ➔ **Remplacer le contrat** pris par la carte de chargement entrant. Placer la carte de la pioche sur le chargement entrant. Si pioche épuisée, mélanger la défausse.

b. **Ensuite, on peut charger 1 nombre de conteneurs** = à la **rangée** qu'il a révélée en retirant le dé (= le max, on peut charger moins). (Le dé de l'action exécutive = 3 conteneurs peuvent être chargés)

- ➔ **Déplacer 1 dé** d'1 carte contrat vers 1 navire qui se trouve dans la **zone de chargement** correspondante au drapeau de la carte contrat (pas sur les navires militaires). S'il s'agit du verso d'un contrat, on peut charger les dés sur n'importe quel navire de n'importe quelle zone de chargement ou table de rail si l'icône rail est inscrit.
- ➔ On peut charger des conteneurs de **n'importe quel contrat** (pas uniquement de celui qu'on vient de prendre)
- ➔ On peut avoir **plusieurs dés sur 1 navire** ou sur la **table du rail**, mais un joueur ne peut pas placer plus d'1 dé sur 1 **même navire** ou table de rail lors d'une même action (=même tour) sauf s'il utilise l'action gratuite de l'écritoire ou 1 carte manutentionnaire
- ➔ Chaque navire dans la **zone d'attente** (case bleu clair) peut être déplacé gratuitement vers la **zone de chargement** (bleu foncé) et utilisé pour le chargement
- ➔ Si 1 conteneur (sur une carte contrat) a une **icône rail** sur lui, le dé doit être chargé sur le 1er wagon de la table du rail. Le dé est placé à gauche dans la 1ère case disponible. S'il y a **4 dés dans le 1er wagon**, on ne peut plus y charger de dé jusqu'à la prochaine manche.
- ➔ Les **cases des navires** indiquent les valeurs **minimum** et **maximum** que le navire peut transporter (= somme de tous les dés qui peuvent être chargés) :
  - ✓ Un navire ne peut se **déplacer** que quand la somme ≥ valeur **minimale**
  - ✓ On ne peut pas y placer un dé **sur la dernière** case s'il ne satisfait pas au minimum et maximum.
  - ✓ Voir p12 pour règles des **navires uniques**
- ➔ Quand une **carte contrat est complétée** (l'ensemble des dés sont chargés) : recevoir 1 **jeton drapeau** correspondant de la réserve & le placer dans l'écritoire du joueur. S'il s'agit d'un contrat **face verso**, ne pas recevoir de drapeau.. **Défausser** la carte contrat complétée.
  - ✓ Immédiatement utiliser **l'action gratuite** de la case de l'écritoire où on a placé le drapeau (sauf l'action marché)

ACTION 2 : DEPLACEMENT DE NAVIRE

- Utiliser les **marqueurs** pour suivre le nombre de déplacements
- Déplacement **d'écluse/de voie navigable** : quand 1 navire ou 1 groupe de navires traverse 1 icône écluse/voie navigable.
  - ➔ D'1 voie navigable → écluse : déplacement voie navigable
  - ➔ D'1 écluse → voie navigable : déplacement écluse
- Nombre = zones délimitées par les pointillés rectangulaires / lacs (Miraflores ou Gatún) / Océan
- **Retirer le dé** le plus bas ou l'action exécutive (si possible) & exécuter le déplacement.
  - ➔ 1 navire doit suivre le sens des **flèches**
  - ➔ 1 joueur <u>doit</u> utiliser la **quantité totale** de déplacement (sauf si vraiment impossible).
  - ➔ Quel que soit la propriété, **<u>tous</u> les navires** peuvent être déplacés dans n'importe quel ordre.
  - ➔ Le nombre de cases & le type de déplacement sont indiqués dans la **case vidée** par le dé pris. (**Action exécutive** = 3 déplacements voie navigable + la valeur du dé pour le nombre d'écluses)
  - ➔ + le **numéro inscrit dans le bas de la colonne** indique le nombre d'écluses qu'1 joueur <u>doit</u> traverser (de 1 à 3).
- Les **navires militaires** déplacés rapportent au joueur mais **un seul** navire une seule fois par tour, peu importe le nombre de navires déplacés et le nombre de déplacements (mais peuvent rapporter plusieurs fois grâce aux cartes et/ou bonus).

<u>RESTRICTIONS</u>

- Rectangles en pointillés (y compris écluses) : **capacité de 4 cases** (= nbre additionnés de chaque case bateau de chaque bateau dans la zone y compris les militaires)
  - ➔ **Océan** (cases bleu clair & bleu foncé) & **lacs** (Miraflores + Gatun) : pas de limitation.
- 1 **groupe** de navire (= groupe de 4 cases max dans 1 lac/zone de chargement/…) dépense **1 déplacement** pour déplacer l'ensemble du groupe.
- 1 groupe de navires ne peut **pas être séparé** durant le déplacement sauf dans les **lacs** Miraflores & Gatun où ils peuvent être réorganisés.
  - ➔ On peut former 1 groupe de 4 dans 1 **zone de chargement** même s'ils sont séparés par 1 ligne)
  - ➔ On peut former un groupe de **moins de 4 cases** (1 groupe d'1 seul bateau de 1 case est OK) mais dès qu'il arrive dans une zone limitée, il se combine avec les autres navires déjà présents pour former 1 groupe de 4 cases max.
  - ➔ Dès qu'un groupe est de 4 cases, il se **déplace ensemble** jusqu'à un des 2 lacs.

<u>POSSEE DE NAVIRES</u>

- Si 1 joueur veut déplacer des navires vers 1 rectangle pointillé alors qu'il n'y a **pas de place** disponible, il peut pousser gratuitement les navires/groupes en avance sur eux. (aucun navire dans 1 lac ou océan ne peut être poussé)
- Aucun navire **militaire poussé** ne donne de bonus (de l'argent = nombre de drapeaux) aux joueurs (il faut les déplacer spécifiquement)

<u>QUAND 1 NAVIRE ARRIVE A LA FIN DU CANAL</u> (= quand il utilise le déplacement écluse et qu'il arrive dans l'océan ou qu'il y est poussé)

- Chaque **compagnie** reçoit **1$/point** de ses propres dés sur le navire
- Chaque **propriétaire de navire** (= joueur), par ordre de sortie, peut prendre :
  - ➔ Si **navire 1** case : 1 carte **capitaine** <u>ou</u> **2$**
  - ➔ Si **navire 2** cases : 1 carte **manutentionnaire** <u>ou</u> **3$**
  - ➔ Si **navire 3** cases : 1 carte conseiller **financier** <u>ou</u> **5$**
- On ne peut avoir **qu'1 carte capitaine et qu'1 carte manutentionnaire** en main
- Tous les **dés** sur les navires vont dans la **réserve** des dés
- Chaque tuile navire est placée dans la **zone d'attente** de l'océan où il est arrivé)
- Voir p 12 pour les navires uniques

FIN D'1 MANCHE (1ère, 2ème et 3ème manche)

- Déplacer **chaque dé du 1er wagon → 2ème wagon** (vers la gauche)
- Etablir le **nouvel ordre** du tour en fonction de la somme des dés dans le 2ème wagon (du plus haut au plus petit)
  Si égal : le dé le plus à gauche gagne
- Transférer chaque dé **du 2ème wagon → la plateforme** des trains
- Dans le nouvel ordre de jeu, chq joueur qui a au **min 1 dé** sur la plateforme :
  - ➔ Transférer ses dés de la plateforme → réserve des dés
  - ➔ On <u>peut</u> prendre <u>1</u> drapeau, le placer sur son écritoire et appliquer l'action gratuite le cas échéant.

PAIEMENT DES DROITS SUR LES CHARGEMENTS

Chaque compagnie paie à la banque (zones violettes – la valeur des dés est sans importance):

- Pour chaque dé que la compagnie possède en transit dans le canal et dans les zones de chargement entre 1$ à 4$ à la banque en fonction de la zone (le propriétaire du bateau est sans importance, c'est la couleur du dé qui importe)
- Pour chaque dé qu'elle a sur 1 carte contrat incomplète, la compagnie paye 4$
- Pour chaque dé qu'un compagnie a laissé dans l'entrepôt, elle paye 5$.

SI UNE COMPAGNIE N'A PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PAYER LES FRAIS

- La compagnie paye tout ce qu'elle peut et le joueur doit payer la ≠
- Si le joueur n'a pas assez, il prend 1 jeton renflouement & reçoit 10$ (il peut en prendre plusieurs en retournant le jeton ou en prenant un supplémentaire) (le joueur devra le rembourser 15$ à la fin de la partie)

PAIEMENT DES DIVIDENDES

- Chaque compagnie verse des dividendes pour chacune de ses parts : le montant à payer par part est du côté droit de la table.
- Si la compagnie n'a pas assez d'argent pour payer tous les dividendes qu'elle doit, elle n'en paie aucun. La valeur des parts descend alors de 2$.

RECOMPENSES DE DIRECTEUR GENERAL

- Le joueur ayant géré la compagnie avec la position la plus élevée sur la table des Marché reçoit 1 jeton récompense (il ne recevra l'argent qu'à la fin de la partie) à prendre dans la table des manches (à condition que la compagnie a payé ses dividendes. Dans ce cas, le jeton va à la compagnie la mieux côtée suivante qui a payé ses dividendes)
- Si égal, la compagnie avec le plus d'argent l'emporte
  Si toujours égal : l'ordre du tour prévaut

MAINTENANCE DES CHARGEMENTS

- Remplacer chaque drapeau qui a été pris de la plateforme des trains afin que chaque type soit dispo
- Déplacer tous les dés de la réserve de dés vers l'entrepôt
- Lancer 12 dés Action (9 dés à 3 joueurs & 10 dés à 2 joueurs) et placez-les sur les colonnes
  - ➔ Remplir les colonnes de gauche à droite
  - ➔ S'il y a plus de résultats identiques que 3, déplacer le ou les dés vers la gauche (baisse) vers la première colonne qui a 1 rangée dispo en adaptant la valeur du dé.
  - ➔ S'il y a trop de dés à 1 point, aller vers la droite
- Lancer les 4 dés restants (3 dés à 3 joueurs et 2 dés à 2 joueurs) & les placer dans les cases Action Exécutives
  S'il y a plusieurs dés de même valeur, les déplacer comme les 12 dés
- Si après avoir lancé les 16 dés, il y a 4 dés (3 dés à 2 ou 3 joueurs) ou moins d'1 côté de la table actions, relancer tous les dés.
- Les joueurs qui ont plus de 2 contrats incomplets, défaussent le surplus

FIN DE PARTIE

Chaque joueur additionne tout l'argent de :

- Ses avoirs à lui (pas de sa compagnie)
- Ses 2 meilleures cartes Conseiller Financier y compris sa carte objectif secret (au choix du joueur)
- Ses récompenses de Directeur Général
- La valeur de toutes ses parts au prix du marché
- -15$ par renflouement de 10$

Le plus riche gagne, si égal, l'ordre du tour prévaut.