Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

PATIM PATAM PATUM

MATERIEL

Un **plateau** qui représente les rues de la ville ancienne de Berga, divisées en cases ; il y a la place de Sant Pere (Saint Pierre), qui est le point de départ; 6 places ombrées que nous appelons *places de salts* («places à sauts») et qui sont les cases où l'on peut gagner des points à la fin de chaque manche de jeu ; et 6 cerdes verts qu'on appelle *cases dels administradors* («maisons des administrateurs») et qui permettent de gagner des points additionnels. Autour du plateau il y a un marqueur de points. Vous y trouverez aussi un espace qui sert à indiquer l'ordre des joueurs.

Un **jeu de cartes**: toutes les cartes ont une valeur numérique donnée et quelques-unes, en plus, ont un personnage.

Finalement, chaque comparse (*turcs i cavallets, guites, géants, nains* et *maces*) dispose de **13 pions de patumaires**, en plus de **1 pion pour marquer les points** et **1 pion pour indiquer l'ordre des joueurs** (pions petits)

DESCRIPTION DU JEU

PatimPatamPatum est un jeu de plateau pour 3, 4 ou 5 joueurs qui reproduit un drôle de défilé (*cercavila* ou *passacarrers*) pendant la fête traditionnelle de La Patum de la ville catalane de Berga, près des Pyrénnées. Chaque joueur contrôle un groupe de pions de *patumaires* (les gens qui participent à la fête), qui représente une comparse traditionnelle et, en jouant les cartes appropriées, il ou elle doit porter les *patumaires* aux diverses places où l'on danse les *salts* (sauts) traditionnels, et les y conserver jusqu'à la fin de chacune des trois manches du jeu. Le problème est que les places sont assez petites et tout le monde n'y tient pas ! Si elles sont déjà pleines il faudra être assez rusé comme pour en chasser quelque *patumaire* rival tandis que vous essayez que personne n'en chasse les vôtres. L'objectif du jeu est d'obtenir autant de points que possible aux places à sauts à la fin de chaque manche.

AVANT DE COMMENCER...

Chaque joueur choisit une couleur et prend les fiches correspondante. **En fonction du nombre de joueurs:**

3 JOUEURS

On joue avec **57 cartes** (voyez la table) et chaque joueur dispose de **13 *patumaires*.** Avec trois joueurs vous ne pouvez pas utiliser la place de valeur 15 (Plaça de la Creu); la Ronda Queralt détermine la limite gauche du plateau de jeu. **Séparez et mêlez 4 *patumaires* de chaque joueur tous ensemble dans un sac** (ou face caché sur la table). Placez-les, un par un, aux places de *salts*, en commençant par celles à la valeur la plus haute. Ainsi, **placez deux *patumaires* aux places de valeur 11, 8 et une de celles de 7.** Aux places qui n'ont que deux *patumaires* ceux-ci doivent appartenir obligatoirement à des joueurs différents, de sorte que si vous en enlevez un qui est en double vous devez le rendre dans le sac et prendre un autre. **Ensuite, placez trois *patumaires* à l'autre place à valeur 7 et aussi à celle à valeur 6** (n'importe pas s'ils sont de la même comparse).

4 JOUEURS

On joue avec **76 cartes** (voyez la table) et chaque joueur dispose de **12 *patumaires*.** **Séparez et mêlez 4 *patumaires* de chaque joueur tous ensemble dans un sac** (ou face caché sur la table). Placez-les, un par un, aux places à salts, en commençant par celles qui ont la valeur la plus haute. Ainsi, **placez deux *patumaires* aux places de valeur 15 et 11.** Aux places qui n'ont que deux *patumaires* ceux-ci doivent appartenir obligatoirement à des joueurs différents, de sorte que si vous en tirez un qui est en double vos devez le rendre dans le sac et prendre un autre. **Ensuite, placez trois *patumaires* à la place de valeur 8, aux deux places de valeur 7 et aussi à celle de valeur 6** (n'importe pas s'ils sont de la même comparse).

5 JOUEURS

On joue **avec toutes les cartes (95)** et chaque joueur dispose de **11 *patumaires*** (fiches). **Séparez et mêlez 3 *patumaires* de chaque joueur tous ensemble dans un sac** (ou face cachée sur la table). Sans les regardez, placez-les, un par un, aux places à *salts*, en commençant par celles à la valeur la plus haute. Donc, **placez deux *patumaires* aux places de valeur 15, 11 et 8.** Aux places qui n'ont que deux *patumaires* ceux-ci doivent appartenir obligatoirement à des joueurs différents, de façon que si vous en tirez un qui est en double vous devez le rendre dans le sac et prendre un autre. **Ensuite, placez trois *patumaires* aux deux places de valeur 7 et aussi à celle de valeur 6** (n'importe pas s'ils sont de la même comparse).

	PERSONNAGES								CARTES NUMÉRIQUES				
Joueurs	Comparse	*Tabalers*	*Plens*	Administrateurs	*Fuets*	*Pixapí*	*Àliga*	*Borratxos*	«2»	«3»	«4»	«5»	«6»
3	3	3	2	2	2	2	1	1	11	9	8	7	6
4	4	4	3	2	2	2	2	2	14	12	11	10	8
5	5	5	3	3	3	3	2	2	17	14	14	13	11

Les *patumaires* qui ne se sont situés à aucune place à salts se placent au point de départ (*place de Sant Pere*). Comptez la valeur des *patumaires* situés aux places, d'accord avec la valeur de celles-ci : celui qui aura moins de points sera le premier joueur, le deuxième avec moins de points sera le deuxième, etc. Marquez-le ainsi à l'espace réservé pour indiquer l'ordre des joueurs. Au marqueur de points, placez les fiches des joueurs à zéro. Finalement, distribuez **12 cartes à chaque joueur** et laissez le reste sur la table, face cachée, formant une pile dont on piochera. La première manche commence!

Si vous avez du temps et préferez une disposition initiale un peu plus stratégique, vous pouvez télécharger les règles sur **www.vexillum.net**

ET MAINTENANT... ON JOUE!

Le jeu se divise en 3 manches. À chaque manche les joueurs à tour de rôle joueront leurs cartes, suivant la séquence indiquée à l'espace d'ordre des joueurs. La plupart des cartes n'ont qu'une valeur numérique, tandis que d'autres ont une valeur et un personnage ; celles-ci peuvent être jouées pour dépenser leur valeur ou pour réaliser l'action associée au personnage, mais jamais pour les deux choses à la fois. À son tour, un joueur **peut déplacer un seul** *patumaire*, le déplaçant sur les rues et, s'il le veut, essayer d'entrer dans une place ou maison d'administrateurs. Pour ainsi faire, il ou elle peut jouer **jusqu'à 2 cartes** pour dépenser leur valeur numérique et 1 carte additionnelle (optionnelle) pour réaliser l'action du personnage (voyez «Actions des personnages»).

Il est obligatoire de jouer, au moins, une carte. Les actions de quelques personnages (le tambourineur, les *fuets*, les *plens*, le *pixapí* et l'aigle) doivent se combiner avec des cartes numériques. D'autres, comme les administrateurs, les ivrognes et les comparses, jouent sans avoir à dépenser aucune carte numérique. Une fois les cartes jouées, il faut les écarter et le joueur **en piochera une de la pile** (quand elles seront épuisées on continuera à jouer sans piocher). Ensuite, selon l'ordre indiqué, ce sera le tour du joueur suivant.

Un *patumaire* se déplace tant de cases que la valeur de la carte ou cartes jouées l'indique. Dans une même case il peut y avoir seulement un *patumaire*, sauf aux places à *salts*, où y tiennent **3** *patumaires* à la première manche, **4** à la deuxième et **5** à la troisième. Pendant le mouvement sur les rues on peut passer par-dessus d'autres *patumaires*, mais si une place est pleine on ne pourra pas la traverser. On ne peut pas non plus passer deux fois par la même case en un même tour. Pour entrer dans les places à salts et dans les maisons des administrateurs il ne faut pas le faire avec la valeur exacte indiquée aux cartes (il peut y rester du mouvement).

Si un *patumaire* veut entrer dans une place pleine, il essaiera d'en chasser un *patumaire* rival. Il le fera avec une **poussée**, égale à la valeur des cartes utilisées moins la distance jusqu'à la place. ***Exemple : un patumaire des guites veut entrer dans la place pleine et il joue une carte de 4 et une autre de 3, avec un total de 7. Le patumaire est à deux cases de distance et, par conséquent, essaie d'entrer avec une poussée de 7-2 = 5.*** Ne déplacez pas le *patumaire* attaquant avant que le défenseur aura annoncé s'il se défend ou non. Le *patumaire* qui reçoit la poussée peut se défendre immédiatement avec une carte numérique plus un personnage au maximum. Pour se défendre avec du succès il faut surpasser la valeur de la poussée. La défense est optionnelle, jamais obligatoire. Il y a des personnages qui doivent être utilisés avec une carte numérique ; d'autres, en revanche, peuvent défendre seuls (voyez «Actions des personnages»).

Attention: si un joueur a dépensé des cartes pour se défendre il ne piochera aucune carte ; la carte est seulement piochée pendant le propre tour.

Si l'attaquant a du succès, son *patumaire* entre dans la place et le *patumaire* rival revient à la place de Sant Pere. Si l'attaquant échoue, son patumaire recule autant de cases que la différence entre la valeur de défense et celle de la poussée, suivant le chemin le plus direct vers la place de Sant Pere et de telle façon qu'à la fin il reste toujours plus éloigné de la place où il essayait d'entrer (en cas de doute c'est le défenseur qui décide). Si en reculant il aboutit à une case déjà occupée il devra reculer jusqu'à la première case vide. ***En suivant l'exemple antérieur, les guites veulent chasser un patumaire des géants, mais ceux-ci se défendent avec succès en jouant un 6. Le patumaire des guites ne peut pas entrer dans la place et doit reculer 6-5 = 1 case. Comme la case où il devrait reculer est déjà occupée, il en recule encore une autre.***

Pour entrer aux maisons des administrateurs on peut y arriver par les rues ou directement depuis la place de Sant Pere utilisant la carte des administrateurs. Quand un *patumaire* entre dans une maison des administrateurs il chasse n'importe quel *patumaire* rival qui l'occupera (ce dernier n'a aucune possibilité de se défendre et devra revenir à la place de Sant Pere).

Les joueurs peuvent, s'ils le veulent, faire sortir leurs *patumaires* des places de salts et des maisons des administrateurs. (Un *patumaire* peut essayer d'entrer dans une place en poussant depuis une maison d'administrateurs ; dans ce cas, s'il Èchoue, il aura le privilège de ne pas devoir reculer ni de revenir à Sant Pere.

FIN DES MANCHES ET DÉCOMPTE DES POINTS

Au moment où un joueur restera sans cartes, les autres continueront à jouer normalement, avec la restriction que chacun ne pourra attaquer qu'une seule fois le joueur sans cartes. Sitôt qu'un deuxième joueur reste aussi sans cartes, la manche finira et on décomptera les points. ***Attention : si un deuxième joueur reste sans cartes quand un de ses patumaires essaie d'entrer dans une place contre un patumaire rival, le défenseur aura le droit à jouer ses cartes de défense. Immédiatement après, la manche finira et les joueurs feront le décompte des points.*** À n'importe quel moment on peut demander aux autres joueurs combien de cartes leur restent.

- **Fin de la première manche:** chaque joueur qui aura au moins **un** *patumaire* dans une place recevra les points indiqués à la place correspondante. ***Exemple : à la plaça de la Creu il y a un patumaire des maces et deux des nains. Les maces gagnent 15 points dans cette place, les mêmes que les nains.*** En plus, si un joueur occupe une, deux ou trois (ou plus) maisons d'administrateurs il ou elle recevra 1, 3 ou 6 points, respectivement.
- **Fin de la deuxième manche:** chaque joueur qui aura au moins **deux** *patumaires* dans une place recevra les points indiqués à la place correspondante. En plus, si un joueur occupe une, deux ou trois (ou plus) maisons d'administrateurs il ou elle recevra 2, 5 ou 9 points, respectivement.
- **Fin de la troisième manche:** chaque joueur qui aura deux *patumaires* dans une place recevra les points indiqués à la place correspondante et qui en aura trois ou plus en recevra le double.

Exemple : à la fin de la troisième manche, à la place de Sant Francesc (celle à valeur 8) il y a un patumaire des maces, deux des guites et deux des turcs i cavallets. Les guites et les turcs i cavallets gagnent 8 points dans cette place, tandis que le maces n'en gagnent aucun. D'autre part, à la place de valeur 6, les géants ont trois patumaires et doublent la ponctuation de la place, en y obtenant 12 points ; les nains, cependant, en gagnent 6. En plus, si un joueur occupe une, deux ou trois maisons d'administrateurs il ou elle recevra 3, 7 ou 12 points, respectivement.

À la fin de chaque manche, indiquez les points obtenus sur le marqueur de points. Déterminez l'ordre des joueurs pour la manche suivante selon les points accumulés : qui en aura moins sera le premier à jouer, le deuxième qui ait obtenu moins de points sera le deuxième, etc. Indiquez-le ainsi à l'espace correspondant du plateau. Les joueurs s'écartent des cartes. On mélange toutes les cartes et on en distribue 12 à chaque joueur. Vous êtes déjà prêts pour commencer la manche suivante (rappelez que la capacité des places à salts est de 3, 4 et 5 *patumaires* à la première, deuxième et troisième manche, respectivement).

La partie finit à la fin de la troisième manche ; la comparse gagnante sera celle qui aura obtenu plus de points.

D'abord, tous les joueurs placent un petit pion ici (0 points).

Ça est la table des icones du plateau et des cartes.

Place de Sant Pere: point initial pour la plupart de patumaires.

Espace pour marquer l'ordre des tours: placez un petit pion de chaque joueur.

Les rues sont divisées en cases pour faciliter et déterminer le mouvement des pions

Places: il y a six places où on fait le décompte de points à la fin de chaque manche. Le numéro est égal au nombre de points pour la comparse qui gagne dans chaque place.

Ne utilisez pas cette section du tableau pour une partie à **3 JOUEURS**

Maisons des administrateurs (cercles verts).

Tables avec la capacité des places (le numéro de pions de patumaires qu'y tiennent) et les détails du décompte des points pour chaque manche.

ACTIONS DES PERSONNAGES

Comparses: elles jouent en défense et protègent automatiquement contre la poussée d'un *patumaire* de la comparse qu'indique la carte. Le patumaire qui a échoué dans la tentative revient directement à *Sant Pere* (au lieu de reculer). Avant de commencer la partie, rappelez inclure seulement les cartes des comparses qui y participent !

Tabaler (tambourineur): il joue pendant le propre tour et, en cas d'attaque ratée, il permet que le *patumaire* ne recule pas ni revienne à *Sant Pere* (devant une défense avec la carte de comparse), mais il reste à la case depuis laquelle on a fait la poussée.

Administradors (administrateurs) : ils jouent pendant le propre tour et ils permettent d'envoyer directement un *patumaire* depuis *Sant Pere* à une maison d'administrateurs (cercles verts). S'il y a des maisons vides, celles-ci auront de la préférence. Si toutes sont pleines, le joueur pourra choisir le destin de son patumaire et celui-ci déplacera le patumaire rival qui l'occupait, lequel reviendra à *Sant Pere*.

El pixapí (le touriste ennuyant de Barcelone): il joue pendant le propre tour et permet de finir le déplacement d'un patumaire à une case occupée par un patumaire rival (places à salts, place de *Sant Pere* et maisons d'administrateurs non comprises), obligeant celui-ci à revenir à la place de *Sant Pere* et gagnant, en plus, 4 points.

Plens (masques): ils jouent en défense et, contre une poussée réalisée avec **deux** cartes, ils permettent d'éliminer la carte de valeur le plus bas. En plus, au cas où le défenseur, en jouant une carte de plens, réussit à ce que la poussée de l'attaquant soit inférieure à 1, alors il ne sera plus nécessaire de jouer sa carte numérique en défense ; simplement, l'attaquant ne pourra pas bouger ce tour.

***L'àliga* (l'aigle):** elle joue pendant le propre tour et elle permet d'appliquer à **deux** *patumaires* (au lieu d'un) la valeur de la carte ou cartes jouées ensemble. Le joueur décide s'il veut seulement déplacer les *patumaires* sur les rues ou essayer d'entrer dns une ou deux places.

***La Patum dels borratxos* (Patum des ivrognes):** elle joue en défense et, après une poussée réussie, elle permet que le patumaire du défenseur vaincu ne revienne pas à *Sant Pere*, mais qu'il occupe le lieu d'un *patumaire* du joueur attaquant qui se trouvera dans une **autre place** à valeur égale ou inférieure. Ce *patumaire* déplacé devra revenir à *Sant Pere*.

Fuets (pétards) : ils jouent en défense et multiplient par 2 la valeur numérique de n'importe quelle carte utilisée pour se défendre.

Créateurs: **Marià Pitarque** et **Marc Figueras** • Dessins: **Jaume Carbonell** • Conception graphique: **Jordi Roca**
Imprimé par **LUDO FACT GmbH**, Jettingen-Scheppach, Allemagne
Nous voulons remercier à tous ce qui nous ont aidé et ont participé dans le développement du jeu.
© 2007 per Vexillum. Jocs d'estratègia s.c.p. – Barcelona. Tots els drets reservats.

LÉGENDE DU PLATEAU ET DES CARTES

- PLACES
- PLACE DE SAINT-PIERRE
- MOUVEMENT
- MOUVEMENT BARRÉ
- *PATUMAIRE* PROPRE
- *PATUMAIRE* RIVAL
- RÉCULER
- RÉCULER JUSQU'A LA PLACE DE SAINT-PIERRE
- MAISONS DES ADMINISTRATEURS
- DÉFENDRE UNE PLACE
- ON JOUE CETTE CARTE TOUTE SEULE
- ON JOUE CETTE CARTE AVEC DES AUTRES CARTES