

PAZAAK : UN JEU POUR STAR WARS. (Une aide de Jeu rédigée par Ikaar...)



Préparation :

Lorsque vous défiez un autre joueur au jeu de Pazaak, il faut commencer par parier sur le match en définissant le montant du pari.

Une fois le pari effectué, le paquet secondaire de la partie doit être sélectionné parmi les cartes du paquet actuellement disponibles (=le paquet de joueur).

Un paquet de Pazaak basique a deux cartes disponibles de chaque type avec les mentions +1 à +5 de façon à créer un paquet secondaire.

Des cartes supplémentaires du paquet secondaire avec des valeurs allant de +/- 1 à +/- 6 peuvent être achetées et incorporées. Ce dernier doit toujours contenir au moins 10 cartes et jusque un maximum de 25 cartes.

Règles :

Conditions de victoire : La valeur cumulée de vos cartes retournées doit être supérieure à celle de votre adversaire, sans pour autant excéder un total de 20. Lorsque l'un des deux joueurs obtient un total supérieur à 20, il perd automatiquement la manche. Il faut remporter un total de trois manches pour empocher la mise.

Débuter la partie : Lorsque la partie commence, *quatre* cartes du paquet secondaire sont tirées *aléatoirement* pour former *la main* du joueur pendant la partie.

Le premier joueur lance le générateur de pazaak qui définit une carte principale (de la pioche) et la pose sur la table face visible, ce qui débute son tour (carte jaune). La valeur des cartes de la pioche est comprise entre 1 et 10 avec des disponibilités variables et aléatoires elles aussi. C'est automatique (=c'est le MJ qui le fait).

Après que chaque carte est jouée, *une* carte supplémentaire peut être jouée en faisant glisser la carte vers la zone où les cartes jaunes (principales) déjà jouées sont affichées. Si une carte de la main a une valeur +/-, vous pouvez la retourner avant de la jouer et ainsi choisir sa valeur. Vous n'êtes pas obligé de jouer une carte sortie de la MAIN. Cette action est optionnelle.

Vous ne pouvez jouer qu'une carte de la main par tour.

Fin d'un tour : Quand le joueur a fini de jouer, il dit **FIN DU TOUR** pour permettre à ses adversaires de prendre la main. Cela continue jusqu'à ce que quelqu'un remporte la manche. Les égalités ne comptent pas. Les cartes de la main du joueur ne peuvent être utilisées qu'une fois, *les quatre cartes doivent donc durer toute la partie.*

20 : Si un personnage obtient 20, il s'arrête là et n'est plus distribué. Le jeu continue pendant un tour ou plusieurs tours pour son adversaire (= 1 carte principale + 1 carte secondaire optionnelle à jouer *à chaque tour*) qui semble alors jouer seul pour tenter de l'égaliser ou perdre.

Servi : Un personnage approchant de 20 (ex : 18) peut choisir d'en rester là, il dit alors **SERVI** et n'est plus distribué. Le jeu continue pendant un tour ou plusieurs tours pour son adversaire (= 1 carte principale + 1 carte secondaire optionnelle à jouer *à chaque tour*) qui doit tenter de l'égaliser ou de le dépasser sans aller au-delà de 20.

Astuce : Si le total est supérieur à 20 après le tirage principal et que vous avez une carte négative dans le paquet secondaire, vous pouvez la jouer pour ramener votre total sous 20.

Les cartes principales tirées par le générateur de pazaak apparaissent en jaune sur la table.
Leur valeur va de **1 à 10** :



Les cartes secondaires, que peuvent jouer les joueurs, sont de trois types :
-Les cartes positives, dont la valeur va de +1 à +6, sont bleues :



-Les cartes négatives, dont la valeur va de -1 à -6, sont rouges :



-Les cartes mixtes, avec des valeurs allant de +/- 1 à +/- 6, sont à la fois bleues et rouges.
Leur valeur est définie au moment où on les pose sur la table de pazaak et ne peut plus alors être modifiée. Pour une valeur positive, on laisse la carte droite. Pour une carte négative, on retourne la carte sur la table de jeu.:



Voici le type même d'une table de pazaak (vide = avant la génération des cartes principales) :

En haut figurent les noms des joueurs. Les trois points grisés sont destinés à s'allumer pour comptabiliser les manches remportées (il suffira d'utiliser des pions ou des punaises si vous collez la table sur un gros support en carton ou en liège). Enfin, le cadre rouge-orangé comptabilisant zéro sur la table sert à compter le total obtenu par l'accumulation des cartes. Le calcul étant relativement simple, il est inutile de trouver une astuce pour le simuler.

Les 9 cases grisées sont destinées à recevoir les cartes principales (jaunes) à chaque tour ainsi que les éventuelles cartes issues des quatre cartes de la main des adversaires. Les cartes de la main des joueurs sont normalement en bas de ces mêmes cases. Cependant, il est préférable que les joueurs qui s'opposent conservent les cartes de leur main dans leur main justement afin qu'elles restent dissimulées (comme vous pouvez le constater les cartes de chaque adversaires « opposent » restent normalement invisibles l'un pour l'autre).

Les petites flèches jaunes en bas des cartes de la main du premier joueur indiquent qu'il s'agit de cartes mixtes dont la valeur peut être inversée.

Enfin, les deux cases en bas à droite indiquent les deux options offertes au joueur : FIN DU TOUR (=END TURN) et SERVI (=STAND).

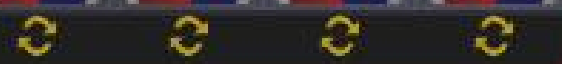
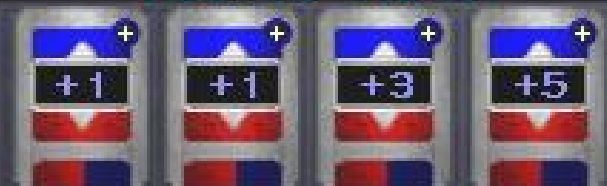
IKAAR CALLINGSUN

SUVAM TAN



PLAYER HAND

OPPONENT HAND



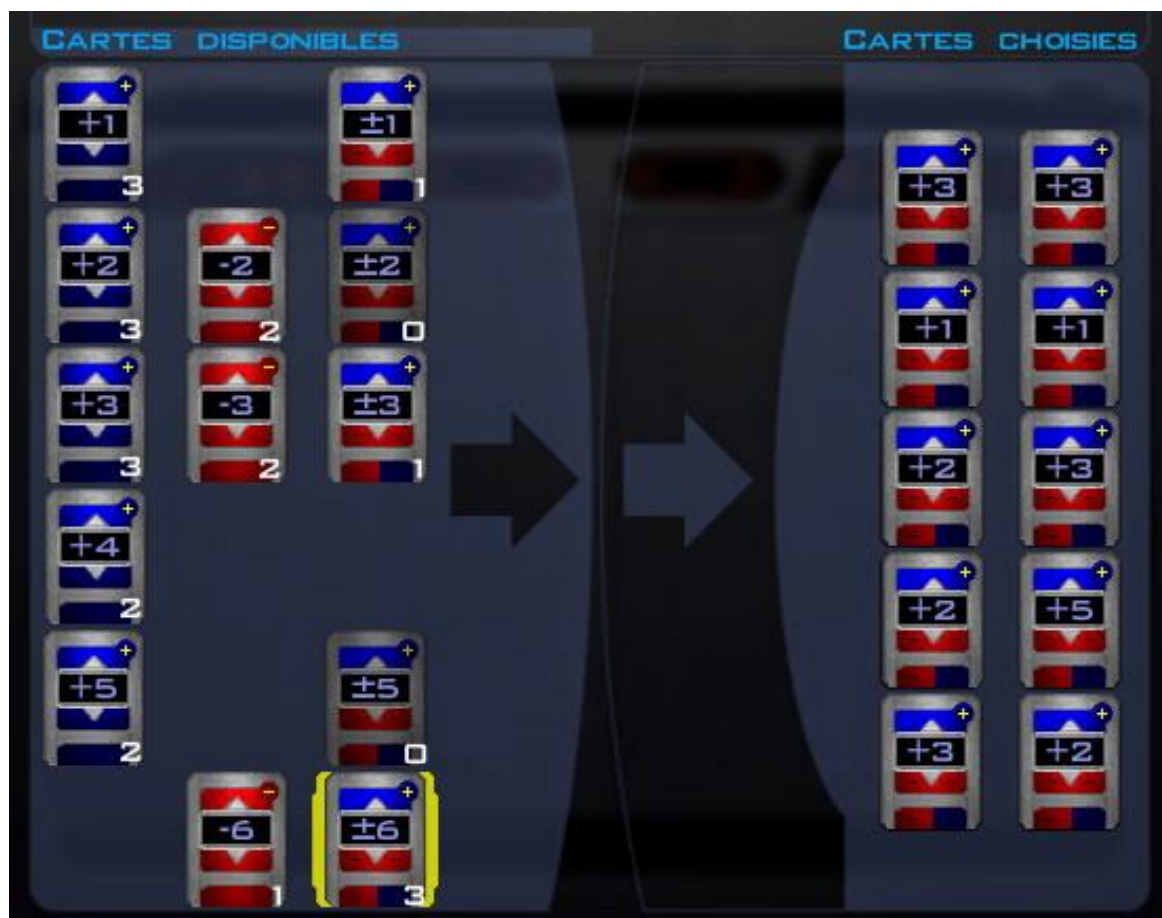
END TURN

STAND

Les cartes présentées au dessus de la table sont globalement à l'échelle de la table et peuvent être utilisées sur celle-ci. Cependant, un set de chaque carte figure en fin d'aide de jeu pour se constituer des decks.

Lors de la phase de préparation, les dix cartes mélangées afin de constituer le paquet secondaire (à droite sur l'image ci-dessous) sont issues des cartes accumulées par le joueur au cours de ses aventures : les cartes peuvent être achetées gagnées etc... Ce sont les « cartes disponibles » du joueur, il doit en choisir 10. Ce seront les « cartes choisies ». Le joueur mélange ces dix cartes et en tire quatre au sort : elles constitueront sa « main » et devront être utilisées pour les trois manches de la partie. Il faut donc également apprendre à les gérer. Un joueur les utilisant trop vite lors de la première manche n'aura plus de cartes pour les autres manches et devra se contenter des cartes générées par la table de pazaak (les cartes jaunes). S'il pourra encore gagner dans de telles conditions, cela lui sera néanmoins bien plus difficile car il ne pourra plus vraiment agir sur le hasard lié à la génération des cartes de pazaak distribuées par la table.

On voit ici comment on constitue un jeu de pazaak pour une partie (à droite) à partir de cartes disponibles dans le deck principal (à gauche) :



Et comment je fais si un de mes personnages est censé être un joueur professionnel ou possède la compétence « jeu » ?

Rien de plus simple. La compétence « jeu » aura une influence sur les possibilités du joueur et sur les cartes qu'il lui est possible d'obtenir. En gros, il pourra bénéficier d'une « main annexe ».

Explication :

L'utilisation de cette compétence (jeu) devrait se faire en parallèle à une vraie partie (si celle-ci a de l'importance. Si il n'y a pas d'importance, et bien un simple jet de jeu décide de la victoire ou de l'échec).

Dans le cas d'une partie importante, on la joue.

Le MJ prépare 3 decks de « cartes disponibles » selon le niveau de l'adversaire que le pj a en face de lui :

si l'adversaire est bon, le mJ prend le deck fait de bonnes cartes (genre bcp de cartes +/-)

s'il est moyen, le mj prend un deck avec quelques bonnes cartes et d'autres plus traditionnelles.

s'il est novice, le mj prend un deck avec des cartes de base (pas de carte +/-)

Comme à l'accoutumée, il choisit 10 cartes, les mélange et en tire quatre au hasard. Elle constitueront la « main » de l'adversaire du pj.

A partir de là, il fait piocher au joueur dans les cartes que celui-ci aura choisi à partir de son stock disponible les 4 cartes qui composeront sa main..

Enfin, il constitue une deuxième main qu'on appelle « main annexe », consultable et utilisable par le joueur uniquement dans le cas s'un jet réussi sous la compétence « jeu ».

La partie se déroule normalement mais le joueur ayant la compétence « jeu » peut donc influencer la partie.

Sous un jet réussi de « jeu », le joueur a le droit d'échanger une carte de sa « main » contre une carte de son choix de la « main annexe ».

Cela lui confère un énorme avantage, susceptible de lui faire remporter la partie. Cependant, la partie se joue bien et ce ne sont pas les simples jets de dés qui décident de son issue.

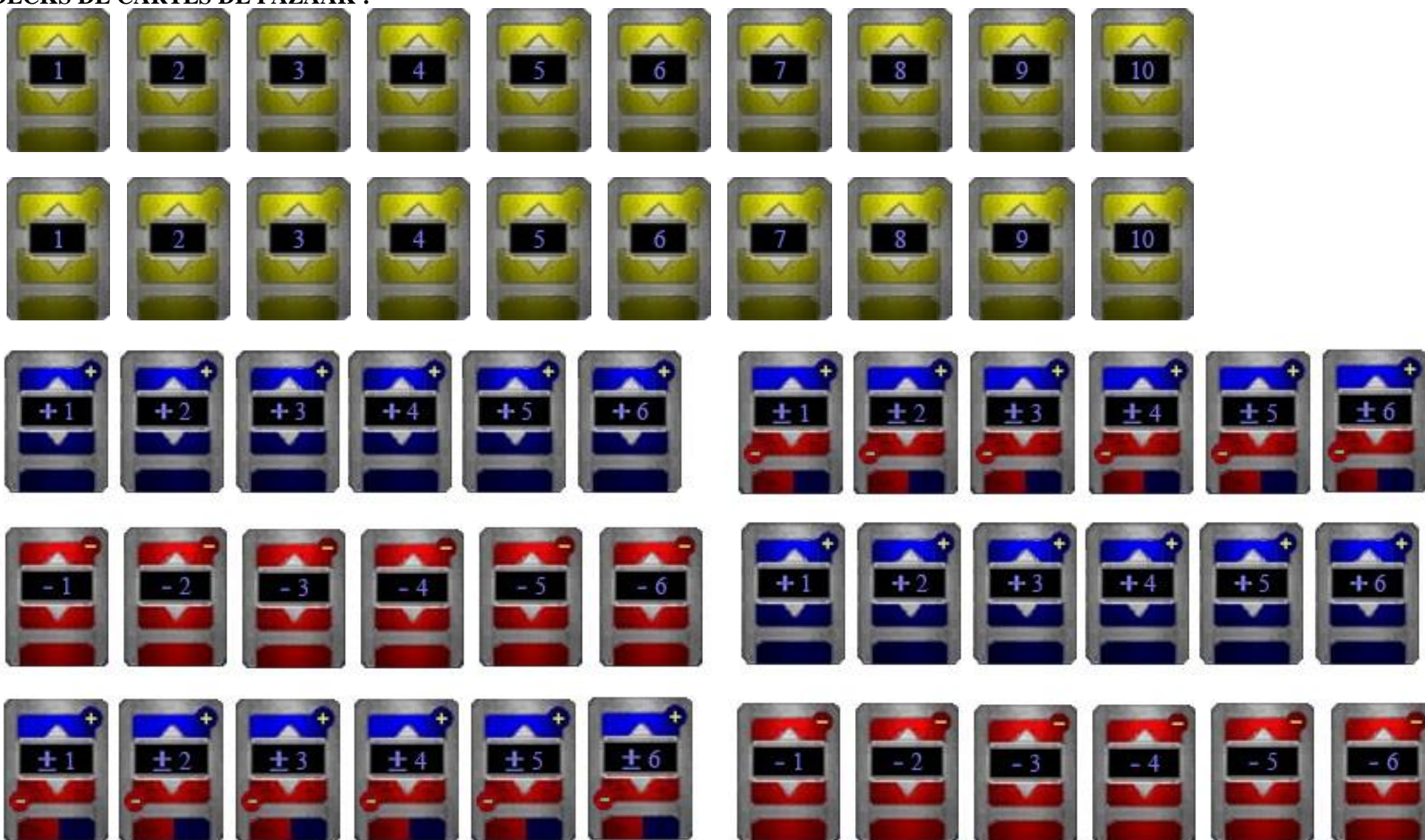
Voilà, pour moi c'est le meilleur moyen de résoudre une partie importante en conférant un avantage certain à un personnage ayant la compétence « jeu ».

De plus, on peut inventer d'autres astuces l'avantageant s'il désire « tricher » comme tout bon joueur professionnel qui se respecte. Mais là, s'il se fait prendre (s'il rate son jet) les événements risquent de prendre une autre tournure...et je parie qu'il n'y aura pas que des cartes d'abattues dans cette partie..

Exemples de tricheries possibles : 1. Le joueur bidouille la table de pazaak même, il peut alors modifier la valeur de la dernière cartes jaune distribuée par le générateur de pazaak. 2. Le joueur bidouille son propre jeu : il peut conférer transformer une de ses cartes positive en carte négative ou vice-versa sans disposer de carte mixte. 3. Il peut changer la valeur d'une des cartes de sa propre main.

A chaque tentative de tricherie ou à chaque tricherie supplémentaire, le joueur devrait subir un malus de plus en plus important. La tricherie est dès lors également une question de gestion. Il ne faut pas y aller avec de gros sabots et il faut savoir doser sa tricherie.

DECKS DE CARTES DE PAZAAK :



NB : Le pazaak est issu du jeu vidéo star wars knight of the old republic ®. Il existe également une version indépendante du jeu d'origine qui a été développée sur le net. Il est possible de télécharger ce très bon logiciel en deux versions : « arcade » ou « online ». Il vous permettra de mieux comprendre le jeu et de faire des parties tests afin de vous y habituer. Il est disponible à l'adresse ci-dessous et nous en remercions vivement les auteurs . Bon amusement !

Logiciel de Pazaak = <http://files.filefront.com/SEARCH/3802610://fileinfo.html>