

JAMAÏCA

Un jeu de Michaël Mouff, Olivier Vichère et Catherine Pouchon

Début Jeu

- . Chaque joueur choisit 1 couleur et le bateau correspondant, le paquet de Cartes Action correspondant (les met en pioche devant lui).
- . Chaque joueur prend 1 plaque de 5 cales, et met 3 Jetons Nourriture dans 1 cale et 3 Jetons Or dans une autre.
- . Chaque Joueur prend les 3es cartes Action de sa pioche.
- . Mettre un jeton Trésor sur chaque repaire de pirate (crâne), faire une pile de 9 cartes Trésor (écarter les autres) et placer les 2 D6 sur la boîte de navigation (Action Matin/Soir).
- . Placer les bateaux sur la case de départ, Port Royal.
- . Choisir au hasard un Capitaine qui prend alors le jeton Boussole.

Tour de Jeu

- . Celui qui a le jeton Boussole est le Capitaine et joue en 1^{er}.
- . Le Capitaine jette 2 D6 et choisit 1 Dé pour son Action Matin, l'autre Dé pour son Action Soir.
- . Il choisit ensuite 1 de ses cartes en main et la pose devant lui face cachée.
- . Le joueur a sa gauche fait de même, puis tour de table.
- . Le Capitaine révèle ensuite sa carte et joue l'Action du Matin avec le score 1er Dé puis l'Action du Soir avec le score 2e Dé.
- . Le joueur a sa gauche fait de même, puis tour de table.
- . Chacun repioche 1 carte de sa pioche (si fin de la pioche, mélanger et retourner la pioche).
- . Le jeton Boussole passe au joueur de gauche, qui devient le Capitaine.

Chargement

- . Type = défini par la carte Action.
- . Montant = défini par le Dé.
- . Si TOUTES les cales contiennent déjà des jetons du type de l'Action -> ignorer l'action.
- . Doit être fait dans une cale vide.
- > Si pas de cale vide, en vider une d'un autre type et défausser les jetons.

Cartes Actions

- . 2 Actions / carte : 1 Action Matin, 1 Action Soir.
- . 2 Types d'Actions:
- Déplacement : Vert -> avant ; Rouge -> arrière.
- Chargement : Nourriture, Or, Poudre.

Déplacement

- . Avant/Arrière = défini par la carte Action.
- . Nombre de cases = défini par le Dé.
- . Possible de reculer dès le début du jeu.
- . Arriver sur une case.
- 1. si déjà occupée par un bateau -> combat (SAUF à Port Royal).
- si plusieurs bateaux, en choisir 1 et faire 1 seul combat.
- 2. payer le prix de la case.
- si pas possible -> pénurie.

Prix pour rester sur une case

- . A payer après arrivée sur la case finale (après le combat s'il y a lieu).
- . Peut être payé en prenant au choix dans plusieurs cales.
- . 3 types:
- carrés blancs : à payer avec jetons Nourriture -> Banque.
- épingle dorée : port à payer avec doublons Or.
- repaire pirate (crâne, etc.) : gratuit.
- > si jeton Trésor, enlever le jeton et piocher 1 carte Trésor cachée.

Pénurie

- . Si pas possible de payer le prix d'1 case:
- 1. donner tout ce qu'on a du type demandé.
- 2. reculer jusqu'à la 1ere case que l'on peut payer (COMBAT si un bateau s'y trouve).
- 3. la payer si on peut après le combat, sinon reculer encore...

Combat

- . Celui qui arrive = attaquant, autre = défenseur.
- . Si un des combattants a le Trésor Sabre, il peut faire retirer un Dé au choix (le sien ou celui de son adversaire).
- . 1. Attaquant :
- peut utiliser Poudre de ses cales (+1 au Combat / jeton Poudre) (jetons Poudre utilisés -> Banque).
- bonus Trésor Lady Beth (+2).
- jette Dé de Combat et fait la somme.
- > si Etoile -> gagne le Combat.
- . 2. Défenseur :
- peut utiliser Poudre de ses cales (+1 au Combat / jeton Poudre) (jetons Poudre utilisés -> Banque).
- bonus Trésor Lady Beth (+2).
- jette Dé de Combat et fait la somme.
- > si Etoile -> gagne le Combat.
- . Le total le + élevé (ou l'Etoile) gagne (si =, aucun vainqueur).
- . Le gagnant choisit:
- vider 1 cale du vaincu et mettre les jetons dans 1 de ses cales (chargement).
- voler 1 Trésor au vaincu (au hasard si caché, sinon 1 visible).
- donner 1 Trésor Maudit (malus) au vaincu.

Trésor

- . 2 types:
- . 1 : Trésor Or (bonus/malus) : à garder face cachée.
- . 2 : Trésors Spéciaux (Pouvoirs) : à retourner face visible :
- 6e cale : à utiliser comme une cale additionnelle (pour y mettre des jetons dedans). -> si volée, le contenu part avec.
- Carte de Morgan : piocher 1 carte Actions de + (4 cartes en main).
- Canon Lady Beth : donne +2 aux jets de Combat.
- Sabre de Saran : relancer 1 Dé durant le combat (le sien ou celui de l'adversaire) MAIS pas le droit à la Poudre pour le 2e jet.
- Rhum : +1 jeton du même type lors de tout chargement.
- Sextant : permet d'augmenter tout déplacement de 1 case.
- Ancre : permet de freiner tout déplacement de 1 case.

Fin

- . Un joueur a son bateau qui arrive à Port Royal.
- > même si reste des points de mouvements -> ignorer.
- > même si reste Action Soir -> ignorer.
- . Les autres joueurs finissent leur tour.
- . Décompte:
- Valeur de la case (nombre sur case positif ou négatif).
- + Nombre de doublons Or en cale.
- + Trésors Or (bonus/malus).
- . Egalité: le joueur le plus en tête gagne.

Jeu à 2 Joueurs

- . Un 3e bateau, le bateau noir, est le Bateau Fantôme.
- Débuté avec Trésor Canon Lady Beth, qui ne peut pas lui être volé.
- 5 doublons Or dans 1 cale, 3 doublons Or dans une autre.
- . Le Capitaine joue le Bateau Fantôme après les joueurs selon les 2 Dés avec 2 Actions Déplacement.
- Pour chaque Action:
- si le Bateau Fantôme est dernier -> déplacement vers l'Avant.
- si le Bateau Fantôme est premier -> déplacement vers l'Arrière.
- sinon le Capitaine choisit.
- Le Bateau Fantôme ne paye pas le prix des cases, MAIS prend les Trésors et les garde cachés.
- . Combat : Bateau Fantôme joué par autre joueur.
- Bateau Fantôme vaincu : idem Combat normal SAUF pas de vol du Trésor Lady Beth.
- Bateau Fantôme gagne : peut voler 1 cale (si vole Or -> chargement dans 1 cale vide Bateau Fantôme sinon à défausser -> Banque) ou 1 Trésor.