



Jamaica

Malcolm BRAFF - Bruno CATHALA - Sébastien PAUCHON
GameWorks (2007)

Pour 2 à 6 joueurs - A partir de 0 ans - Durée: 45' - 60'



But du jeu

Etre le pirate avec le plus d'or quand un des bateaux en course atteint Port Royal.

Mise en place

Le plateau de jeu est placé entre les joueurs, les dés sont placés dessus aux endroits prévus à cet effet. On place également un jeton Trésor sur chaque repaire de pirates. La boîte avec les pièces, nourritures et canons est posée sur le côté. Les 12 cartes Trésor sont mélangées et on en retire 3 sans les regarder. Le reste va sur le plateau de jeu, sur la partie droite de la boîte de navigation.



Chaque joueur choisit une couleur et place le bateau correspondant sur Port Royal. De plus, il prend une plaque Cales sur laquelle il place 3 nourritures dans une cale et 3 or dans une autre. Enfin, chaque joueur prend le paquet de cartes Action de sa couleur qu'il mélange. Il prend les 3 premières en mains et place le reste devant sa cale, face cachée. Il défaussera les cartes jouées à côté de celle-ci.

Un joueur est choisi au hasard pour débiter, reçoit la Boussole et est nommé Capitaine.

Déroulement de la partie

Chaque tour de la partie se déroule comme suit :

1. Jet de dés

Le Capitaine lance les 2 dés et choisit dans quel ordre il les place sur la boîte de navigation, un dé pour le jour (case Soleil) et un dé pour la nuit (case Lune).

2. Choix de Carte

Chaque joueur choisit une carte et la place de travers sur sa défausse, face cachée.



Or le matin - Déplacement en avant le soir

3. Actions

Quand tous les joueurs ont fait leur choix, les joueurs vont effectuer leurs actions du matin et du soir tour à tour en commençant par le Capitaine. Pour ce faire, le joueur actif révèle sa carte et effectue l'action du matin en fonction du dé sur le soleil, et celle du soir en fonction du dé sur la lune.

Chargement

Le joueur charge autant de nourritures, or ou poudre à canons que la valeur du dé correspondant au moment de la journée (matin ou soir). Il doit absolument les stocker dans une cale vide (on ne peut pas ajouter dans une cale déjà remplie). S'il n'en a pas, il doit vider une cale (défausser) d'un type différent du type de ressources qu'il veut stocker.



Exemples de chargements avec un dé 4

Déplacement

Le joueur recule ou avance son bateau du nombre de cases équivalent à la valeur du dé correspondant au moment de la journée (matin ou soir).



Exemple de déplacement avec un dé 2

<COL_B>Combat</COL_B>

Si la case d'arrivée du bateau est déjà occupée, il y a combat. Le joueur qui arrive sur la case est l'attaquant. Il choisit son adversaire si besoin, car il n'y a qu'un seul combat. Ensuite, il décide de miser des jetons Poudre à canons qu'il place devant lui. Il lance le dé de combat et additionne sa valeur avec ses jetons, il obtient sa force de combat. S'il obtient l'étoile avec le dé, il remporte immédiatement le combat.

Ensuite, le défenseur (le joueur désigné) mise des jetons Poudre à canons et lance le dé. Il obtient également sa force de combat. S'il obtient l'étoile, il remporte immédiatement l'affrontement.

Le joueur qui a la plus grande force l'emporte, en cas d'égalité rien ne se passe. Le vainqueur a 3 possibilités : soit voler le contenu d'une cale du perdant, soit lui voler un trésor, soit lui donner l'un de ses trésors.

<COL_B>Coût des cases</COL_B>

Ensuite, il faut payer le coût de la case. Si c'est un repaire de pirates et que le jeton Trésor est encore présent, le joueur prend la première carte Trésor disponible qu'il place près de ses cales, face cachée. Le jeton Trésor est remis dans la boîte. Sinon, le joueur ne paye rien. Si c'est une case Port, le joueur doit payer le montant indiqué en or sur l'épingle. Si c'est une case de Mer, le joueur doit payer le nombre de carrés en jetons Nourriture.

Si le joueur ne peut payer le coût de la case, il doit d'abord payer tout ce qu'il peut, puis reculer jusqu'à la première case sur laquelle il peut s'acquitter du montant intégral de la case. Et donc, une fois la case déterminée, il paye le coût de celle-ci. Si le joueur recule sur un repaire de pirates, le joueur ne paye rien et si le jeton Trésor est encore présent, il s'empare du trésor.

4. Fin du tour

Quand tous les joueurs ont effectué leurs actions, il reprennent une carte de leur pioche (on remélange la défausse si la pioche est vide). Le Capitaine passe la boussole au joueur à sa gauche qui prend les commandes du nouveau tour.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint Port Royal (son éventuelle action du soir est ignorée). Les joueurs finissent le tour de jeu en cours. Chaque joueur évalue son score : il additionne les points de la case où son bateau se trouve (-5 si on est en deçà de la ligne rouge), l'or qu'il a dans sa cale et la valeur des cartes Trésor qu'il a récoltées.

Le joueur qui a le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche de l'arrivée qui l'emporte. Si l'égalité persiste, ils se partagent la victoire.

Les trésors

Les cartes Trésor sont de 3 types :

- **les trésors qui rapportent une somme en or en fin de partie**
- **les trésors maudits qui coûtent de l'or en fin de partie**
- **les pouvoirs. On a la "Carte de Morgan" qui permet d'avoir 4 cartes Action en mains. La carte "Sabre de Saran" qui permet, durant un combat, de choisir de relancer son dé ou de faire relancer son adversaire. Le seconde lancer est toujours définitif. La carte "Lady Beth" qui donne +2 durant les combats. La "6ème cale" qui permet de stocker dans une cale supplémentaire.**

Les trésors sont gardés secrets près des cales du joueur. Les pouvoirs sont toujours révélés immédiatement et font effet tant que le joueur possède la carte.



Le jeu à 2 - Le bateau Fantôme

Le bateau noir devient le bateau Fantôme et débute le jeu également à Port Royal. Il reçoit également une plaque Cales avec 1 cale contenant 5 or et une seconde avec 3 or. Il reçoit directement la carte Lady Beth (+2 en combat) qu'on ne peut lui voler.

Le tour de jeu se déroule comme dans le jeu normal à l'exception que le Capitaine, après les actions des 2 joueurs, déplace le bateau Fantôme. Le bateau se déplace deux fois et du nombre de cases du dé du matin et du dé du soir. A chaque fois, il se déplace vers l'avant s'il est le dernier dans la course, vers l'arrière s'il est le premier dans la course et enfin, au bon vouloir du Capitaine s'il est entre les deux joueurs. Le bateau Fantôme combat et vole s'il l'emporte (cela retourne à la banque), il gagne également des trésors sur les repaires des pirates. Enfin, il ne paye pas le coût des cases.