JAMAICA

Règles du jeu



Un jeu de : B. Cathala, M. Braff & S. Pauchon

Illustrations : Mathieu Leyssenne



En février 1678, après une longue carrière dans la piraterie, Henry Morgan parvient habilement à être nommé Gouverneur de la Jamaïque, avec pour mission d'en chasser pirates et flibustiers ! Il préfère plutôt y inviter tous ses anciens «confrères» et compagnons d'armes, qui s'installent enfin pour profiter du fruit de leurs brigandages en toute impunité.

30 ans plus tard, pour fêter dignement le jubilé de sa nomination, on organise le Grand Défi, une course autour de l'île au terme de laquelle est déclaré vainqueur l'équipage le plus rapide ayant amassé le plus d'or dans ses cales.

À l'abordage !

Éléments du Jeu

LE PLATEAU

1 plateau de jeu montrant la Jamaïque et le parcours de la course



La case de départ et d'arrivée de la course



La *boîte de navigation* pour les *dés action*



Case *port* (épingle dorée)



Case *mer* (carrés blancs)



Repaire de pirates (rocher en forme de crâne)



LES CARTES ACTION

66 *cartes action* en 6 couleurs, 1 couleur pour chaque joueur



Les 5 icônes que l'on peut retrouver au coin d'une carte, ainsi que les actions qui en découlent :


Charger de l'*or*


Charger de la *poudre à canon*


Charger de la *nourriture*


Avancer son bateau


Reculer son bateau


80 *doublons or* pour s'acquitter des taxes portuaires et gagner la partie !


45 jetons *nourriture*, indispensables pour la navigation en mer.


45 jetons *poudre à canon*, pour augmenter la valeur du *dé de combat*.


9 jetons *trésor*, qui indiquent si un *repaire de pirates* a déjà été pillé ou non.


12 *cartes trésor*, qui procurent des pouvoirs, de l'*or*, ou des *trésors maudits*…


6 bateaux, un pour chaque joueur.



6 plaques représentant les 5 *cales* d'un bateau.


1 *boussole*, qui indique le *Capitaine* d'un tour de jeu.


2 *dés action*, qui détermineront l'intensité des actions possibles.


1 *dé de combat/Pénurie*, qui réglera les batailles maritimes, et… les *Pénuries !*

Mise en Place

Parmi les 12 *cartes trésor*, on en prend 9 au hasard que l'on mélange pour former une pioche face cachée sur la partie droite de la *boîte de navigation*. On remet les 3 cartes restantes dans la boîte du jeu sans les regarder.

1

Le *dé de combat* est posé sur la forteresse.

2





6

Les 9 jetons *trésor* sont posés sur les 9 *repaires de pirates* (rochers en forme de crâne).



7

Chaque joueur reçoit une plaque représentant les 5 *cales* de son bateau…



8

… ainsi que le jeu de *cartes action* au dos de sa couleur, qu'il mélange et pose au-dessus de ses *cales*, face cachée, constituant ainsi sa *pioche*.

9

La *défausse* est l'endroit où l'on empile les cartes jouées au fil de la partie.



3 Chaque joueur place le bateau de sa couleur sur la case de *Port Royal*, prêt au départ.

4 Sens de la course.



5 Les ressources sont triées par type et forment la *Banque*, que l'on dispose à portée de main des joueurs.



10 Chaque joueur pose 3 jetons *nourriture* et 3 *doublons* dans deux de ses *cales*.



11 Chacun prend les 3 premières *cartes action* de sa pioche, qu'il tient ainsi en main, afin de voir les actions qu'elles proposent (icônes dans les coins supérieurs).



12 Un joueur désigné au hasard est nommé *Capitaine* du premier tour de jeu. Il reçoit la *boussole* et les deux *dés action*.

Vous voilà prêts à entamer la lecture des règles !

Tour de Jeu

1 JET DE DÉS

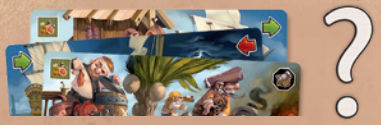


Le *Capitaine* jette les *dés action.*



Il choisit dans quel ordre il les pose sur la *boîte de navigation*, après avoir consulté les 3 *cartes action* qu'il a en main.

2 CHOIX DE CARTE



Une fois les dés placés, chacun choisit secrètement la carte de sa main qu'il veut jouer…

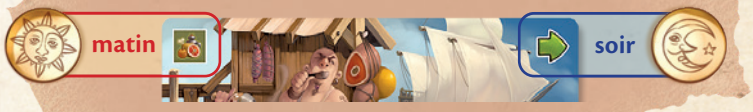


… et la pose face cachée en travers de sa *défausse.*

3 ACTIONS



On attend que tout le monde ait choisi une carte. Puis le *Capitaine* retourne la sienne…



… et en effectue les deux actions : d'abord celle du **matin**, puis celle du **soir**.



L'action du matin est liée au dé de gauche (Soleil) et l'action du soir au dé de droite (Lune).



L'un après l'autre, les joueurs suivants font de même : ils retournent leur carte et en effectuent les 2 actions, toujours selon les dés posés par le *Capitaine.*

4 FIN DU TOUR



Lorsque tout le monde a joué, on prend la première carte de sa *pioche* pour compléter sa main à 3 cartes. La dernière carte jouée reste face visible sur la *défausse.*



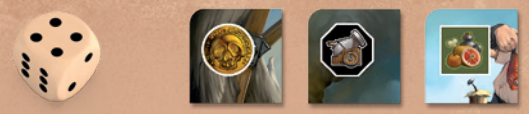
La *boussole* passe au joueur de gauche, qui devient ainsi *Capitaine.*

Un nouveau tour de jeu commence. Retour au point **1** - Jet de dés, puis **2** - Choix de carte, puis **3**, etc.

Actions

Il en existe 2 types.

CHARGEMENT





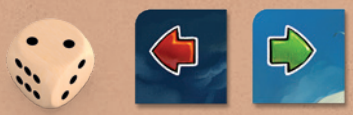
Si l'on est en présence de l'une des 3 icônes *chargement*, on doit charger la ressource indiquée. Le dé lié à l'action indique le nombre de jetons à charger dans une *cale* **vide** (on ne peut donc **jamais** ajouter de jetons à une *cale* qui en contient déjà).



Si l'on ne dispose plus d'aucune *cale* vide lors d'un chargement, il faut en vider une pour faire de la place (les jetons sont rendus à la *Banque*).

Attention : on ne peut pas jeter le même type de jetons que ceux que l'on charge.

DÉPLACEMENT





Si l'on est en présence de l'une des 2 icônes *déplacement*, on doit **reculer** ou **avancer** son bateau. Le dé indique le nombre de cases dont on **doit** se déplacer.

Certaines cases sont gratuites, mais la plupart exigent un paiement.

GRATUITES



Lorsqu'un joueur finit son déplacement sur un *repaire de pirates*, il n'y a **jamais** rien à payer.

PAYANTES



a) Sur une case ***port,*** le prix indiqué sur l'épingle dorée doit être payé en *doublons* à la *Banque.*

b) Sur une case ***mer,*** on doit payer autant de jetons *nourriture* à la *Banque* qu'il y a de carrés blancs dessinés sur la case.

IMPORTANT

Si la case sur laquelle finit un joueur est déjà occupée par un bateau adverse, il y a **avant tout** un combat (voir page suivante).

Si l'on manque de *doublons* ou de *nourriture* pour payer le prix d'une case, il y a ***Pénurie*** (voir page suivante).

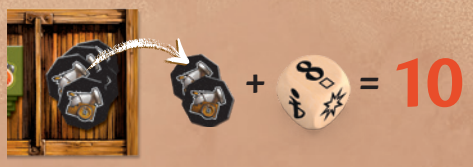
S'il y a encore un jeton *trésor* lorsque l'on arrive sur une case *repaire de pirates*, on le retire du jeu et le joueur pioche une *carte trésor,* qu'il pose à côté de ses *cales.*



Combats

Lorsque l'on se déplace et que l'on finit sur une case déjà occupée par un adversaire, il y a **avant tout** un combat, qui se déroule de la manière suivante :

1 ATTAQUE



Le joueur qui arrive sur la case est l'attaquant.

Il commence le combat en dépensant un nombre de jetons *poudre à canon* de son choix (s'il en possède).

Il jette ensuite le *dé de combat* et additionne son résultat au nombre de jetons mis en jeu.

Il obtient ainsi sa ***puissance de feu***.

2 DÉFENSE



Ensuite, c'est au défenseur d'investir en *poudre* s'il le désire, et de jeter le *dé de combat* pour obtenir lui aussi sa ***puissance de feu***.

3 COMPARAISON

Attaque	Défense
10	7

Le joueur qui obtient ainsi la plus grande ***puissance de feu*** remporte le combat.

En cas d'égalité, il ne se passe rien.

! ÉTOILE



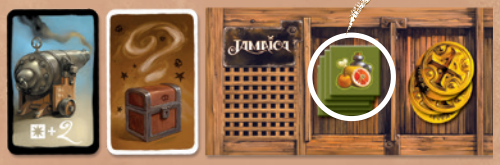
Un joueur qui obtient l'étoile gagne **immédiatement** son combat.

Si c'est l'attaquant qui obtient l'étoile, son adversaire ne peut donc **pas** se défendre.

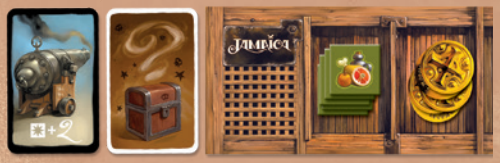
Si c'est le défenseur qui obtient l'étoile, il gagne le combat, **quelle que soit la puissance de feu de l'attaquant.**

4 CONSÉQUENCE

Le vainqueur d'un combat peut choisir l'une des 3 options suivantes :



a) voler tout le contenu d'une *cale* à son adversaire (en respectant les règles de chargement) ;



b) voler un *trésor* (visible ou caché) à son adversaire ;



c) donner un *trésor maudit* à son adversaire.

Pénurie

Si l'on manque d'*or* ou de *nourriture* pour payer le prix d'une case, on doit suivre ces 2 étapes :

1 PAYER



On paie à la *Banque* tout ce que l'on peut (dans l'exemple ci-dessus, 2 jetons *nourriture* au lieu des 3 exigés).

2 LANCER LE DÉ

Ensuite, on lance le *dé Pénurie* et l'on déplace son bateau selon le résultat :

2 / 4	6 / 8	10	étoile
cercle	carré	crâne	
			Rester sur place.
Reculer jusqu'à la première case *port*.	Reculer jusqu'à la première case *mer*.	Reculer jusqu'au premier *repaire*.	

IMPORTANT

- À l'issue d'un déplacement dû à une ***Pénurie***, il peut y avoir un combat, mais on ne paie jamais la nouvelle case d'arrivée.
- Une ***Pénurie*** ne peut pas vous faire reculer en deçà de *Port Royal*.

Trésors

Il en existe 2 types.

POUVOIRS

Les 4 *cartes trésor* ci-dessous procurent un pouvoir spécial. Lorsque l'on en pioche une, on la pose face visible à côté de ses *cales* et l'on bénéficie de son pouvoir aussi longtemps que l'on est en sa possession.



Carte de Morgan

Permet de jouer avec *4 cartes action* en main au lieu de 3.

Sabre de Saran

Permet de relancer son propre *dé de combat* ou de faire relancer celui de l'adversaire. Le 2e jet doit être accepté.





Lady Beth

Augmente de 2 points la valeur du *dé de combat*.

6e Cale

La carte sert de 6e *cale*, qui suit les règles de chargement habituelles.



RICHESSES

Les 8 *cartes trésor* ci-dessous affectent les scores en fin de partie. Lorsque l'on en pioche une, on la pose face cachée à côté de ses *cales*. On ne la révélera qu'en toute fin de partie, lors du décompte des points.



5 *trésors* rapportent des points.

Leur valeur varie de +3 à +7.



3 *trésors* sont *maudits* et coûtent des points.

Leur valeur varie de −2 à −4.

Un joueur peut très bien posséder plusieurs *trésors*.

Fin de Partie

1 ARRIVÉE



Dès qu'un joueur atteint *Port Royal*, il s'y arrête. Son éventuelle action du soir est ignorée.

On finit le tour de jeu en cours et la partie est alors terminée.

On passe ensuite au décompte des points.

2 DÉCOMPTE



8 +3 +3 +6 +7 -4

= 23 POINTS

Le score final d'un joueur est le résultat de l'opération suivante :

Le nombre indiqué en blanc sur la case où se trouve son bateau…

⊕ les *doublons* qu'il a en *cale*…

⊕ les éventuels *trésors*…

⊖ les éventuels *trésors maudits*.

Attention : finir sur la case marquée **–5** ou sur toute autre case située en deçà coûte 5 points !

3 VICTOIRE

Le joueur totalisant le score le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur le plus en avant dans la course qui gagne.

En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Précisions

TOUR DE JEU

Lorsque la *pioche* est épuisée et que l'on doit reprendre une carte en main, on mélange la *défausse* pour créer une nouvelle *pioche*.

ACTIONS

Il faut toujours résoudre intégralement son action du matin avant de passer à celle du soir ! Ainsi :

- si la première est un déplacement, on ne peut pas payer le prix de la case avec des ressources que l'on ne gagnera qu'avec la seconde action ;
- entre 2 actions déplacement, on n'échappe ni aux combats ni aux paiements des cases ;
- les *doublons* gagnés avec la carte or-or ne peuvent pas être cumulés et chargés dans une même *cale*.

Chargement

Si un joueur doit charger un type de ressources et que toutes ses *cales* sont déjà occupées par ce même type, l'action est ignorée.

Déplacement

On peut reculer dès le premier déplacement. Il faudra néanmoins faire le tour de l'île avant de terminer la partie.

PRIX DES CASES

- Lorsque l'on paie le prix d'une case, on se sert librement dans ses *cales*.
- On ne paie le prix d'une case qu'une seule fois, **lors de l'arrivée** sur cette case.

TRÉSORS

- **Sabre de Saran :**
  - il n'est pas possible d'ajouter de la *poudre* au 2e lancer ;
  - on peut aussi faire relancer l'adversaire s'il obtient l'étoile ;
  - le pouvoir du Sabre doit être utilisé immédiatement après le lancer que l'on aimerait voir modifié.
- On ne peut pas regarder le contenu d'un *trésor* caché avant de le voler à un adversaire.
- Lorsque l'on vole le *trésor* **6e Cale,** on en vole aussi le contenu.

PÉNURIE

- Lorsque l'on aborde une bifurcation en reculant, on choisit librement son itinéraire.

COMBATS

- Il n'y a jamais de combat à *Port Royal*.
- Si l'on obtient l'étoile au *dé de combat*, on ne récupère pas les jetons *poudre à canon* investis.
- Si un joueur finit son déplacement sur une case où sont déjà présents **plusieurs** bateaux, il choisit un adversaire et il n'y a qu'un seul combat.

À Deux



Le bateau noir devient le *Bateau Fantôme*. Il est placé sur *Port Royal* avec ceux des deux joueurs.



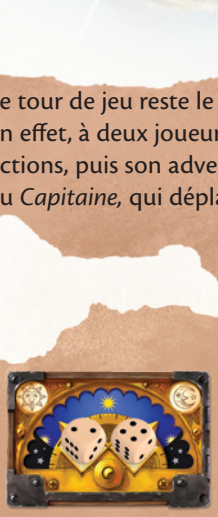
- Une plaque avec 5 *cales* lui est attribuée. On place ensuite 5 *doublons* sur une de ses *cales* et 3 *doublons* sur une autre.
- Parmi les *cartes trésor*, on extrait **Lady Beth,** que l'on pose à côté de ses *cales*. Le *Bateau Fantôme* jouit ainsi d'un +2 au *dé de combat*.
- **On ne pourra jamais lui voler cette carte.**

Les combats sont réglés normalement. C'est l'adversaire du bateau attaqué qui lance le *dé de combat* pour le *Bateau Fantôme* et qui prend les décisions en cas de victoire. Si le *Bateau Fantôme* gagne un combat, il peut voler ce qu'il veut, mais tout passe à la mer (remis à la *Banque*) à part les *doublons*, qui sont mis en *cale* selon les règles de chargement habituelles.

- Il peut aussi voler des *cartes trésor*, mais n'en donne jamais.
- En cas de combat gagné contre le *Bateau Fantôme*, on peut lui voler le contenu d'une *cale*, lui voler une *carte trésor* (excepté **Lady Beth**) ou lui donner une *carte trésor*.

Il n'est pas impossible que le *Bateau Fantôme* remporte la partie… bonne course !

Le tour de jeu reste le même, excepté la séquence *Actions* : en effet, à deux joueurs, le *Capitaine* effectue ses deux actions, puis son adversaire fait de même, puis retour au *Capitaine*, qui déplace le *Bateau Fantôme*.



À chaque tour, il le déplace deux fois. Le nombre de cases dont il le déplace est comme de coutume régi par les *dés action*.

- Le sens du déplacement est semi-automatique. Avant **chaque** déplacement, il y a 3 possibilités :

1– le *Bateau Fantôme* est seul en tête de la course :

-> il doit alors effectuer le déplacement en reculant.



2– le *Bateau Fantôme* est seul dernier de la course :

-> il doit alors effectuer le déplacement en avançant.



3– le *Bateau Fantôme* ne se trouve pas clairement dans l'une des deux situations mentionnées ci-dessus :

-> le *Capitaine* peut alors choisir le sens du déplacement à sa guise. Il peut même décider de lui faire attaquer son propre bateau. Idem en arrivant à une bifurcation : c'est le *Capitaine* qui tranche.



- Le *Bateau Fantôme* ne paie jamais le prix d'une case.
- Lorsqu'il finit un déplacement sur un *repaire de pirates*, le *Bateau Fantôme* s'empare du *trésor* éventuel. On le pose à côté de ses *cales*, **sans le regarder**.





Il est techniquement possible de jouer le *Bateau Fantôme* dans toute partie comptant moins de 6 participants. C'est une variante tentante, car elle induit plus de combats et de rebondissements. Cependant, comme les ressources qu'il gagne passent à la mer, cela crée également plus de *Pénuries* que de coutume, ce qui a tendance à ralentir la partie. À vous de choisir !

Biographies



Anne Bonny (~1700 - 1722†) : adolescente lorsqu'elle embrasse la piraterie, son premier butin est un navire marchand français chargé de pierres précieuses. Elle part à sa rencontre après s'être couverte de sang de tortue, ainsi que les voiles et le pont de son navire. Les marins français, épouvantés, ne combattront pas. Arrêtée en 1720, elle échappe de justesse à la potence avant d'entamer une seconde carrière de pirate sous un autre nom.



Mary Read (~1690 - 1720†) : naît en Angleterre à la fin du XVII^e^ siècle. Sa mère l'habille en garçon afin de toucher un héritage. Elle fera un début de carrière militaire avant d'embarquer pour la Jamaïque, où elle se lie d'amitié avec Anne Bonny. Elles demeureront inséparables jusqu'à leur arrestation, en 1720. Mary Read évitera la potence en se prétendant enceinte mais décédera peu après en prison, terrassée par la fièvre jaune.



John Rackham (1682 - 1720†) : plus connu sous le nom de « Calico Jack », doit son surnom à ses vêtements très colorés faits de calicot. Arrêté à plusieurs reprises, il parvient pourtant chaque fois à s'évader, avec l'aide d'Anne Bonny et de Mary Read, les deux plus célèbres femmes pirates. Il sera finalement emprisonné et pendu en 1720 à Port Royal, en Jamaïque.



Olivier Levasseur (~1690 - 1730†) : dit « La Buse », écumait l'océan Indien et fut surnommé ainsi à cause de la rapidité avec laquelle il fondait sur ses proies. Alors qu'il est sur l'échafaud, la corde au cou, il jette un cryptogramme dans la foule en s'écriant : « Mon trésor à qui saura comprendre ! » Depuis ce jour, bon nombre de passionnés et de chercheurs de trésors se sont lancés sur ses traces pour retrouver son fabuleux trésor.



Samuel Bellamy (1689 - 1717†) : flibustier anglais plus connu sous le nom de « Black Sam » et surnommé le « Prince des Pirates ». Sa carrière s'arrête brusquement le 26 avril 1717, jour où il coule au large du cap Cod, au cours d'une terrible tempête, emportant avec lui un fabuleux trésor. Une équipe de plongeurs a retrouvé son navire en 1982 : c'est le seul navire pirate connu jamais retrouvé.



Edward Drummond (~1680 - 1718†) : dit « Barbe Noire », régna par la terreur sur les Caraïbes de 1716 à 1718. Il était réputé pour allumer, avant l'assaut, des mèches de poudre à canon dans sa barbe, semant la panique dans les rangs ennemis. Acculé par le *Pearl*, un navire de guerre anglais, il mourut décapité au terme d'un combat devenu célèbre, au cours duquel il reçut pas moins de 25 blessures. Son bateau et son trésor n'ont jamais été retrouvés.



Avez-vous remarqué qu'en mettant les cartes bout à bout vous recréez un univers complet ? Bonne exploration !

UN PROBLÈME ?
Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : https://fr.asmodee.com/fr/support.
Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

Un jeu édité par SPACE Cowboys – Asmodee Group
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – FRANCE
© 2021 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.
Retrouvez toute l'actualité de Jamaica et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr, sur SpaceCowboysFR, sur space_cowboys_officiel et sur SpaceCowboys1.