



Histoire et but du jeu

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 ayant amassé le plus d'or dans ses cales. À l'abordage!

Les action

1 couleur pour chaque joueur



trouver au coin d'une carte, qui en découlent :



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...



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*, qui réglera les batailles maritimes



6 *bateaux*, un pour chaque joueur



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

JAMAÏCA



II

Éléments du jeu

Le Plateau

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



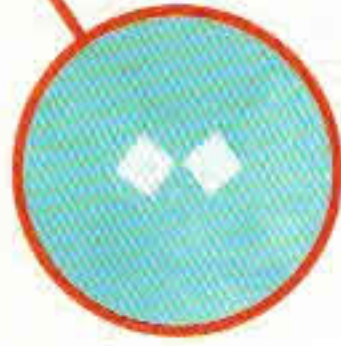
La case de départ et d'arrivée de la course



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

66 cartes action en 6 couleurs



Les 5 icônes que l'on peut utiliser ainsi que les actions



Charger de l'or



Charger de la nourriture



Charger de la poudre à canon

2

Le combat est
la forteresse.

3

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

4

Sens de la course.

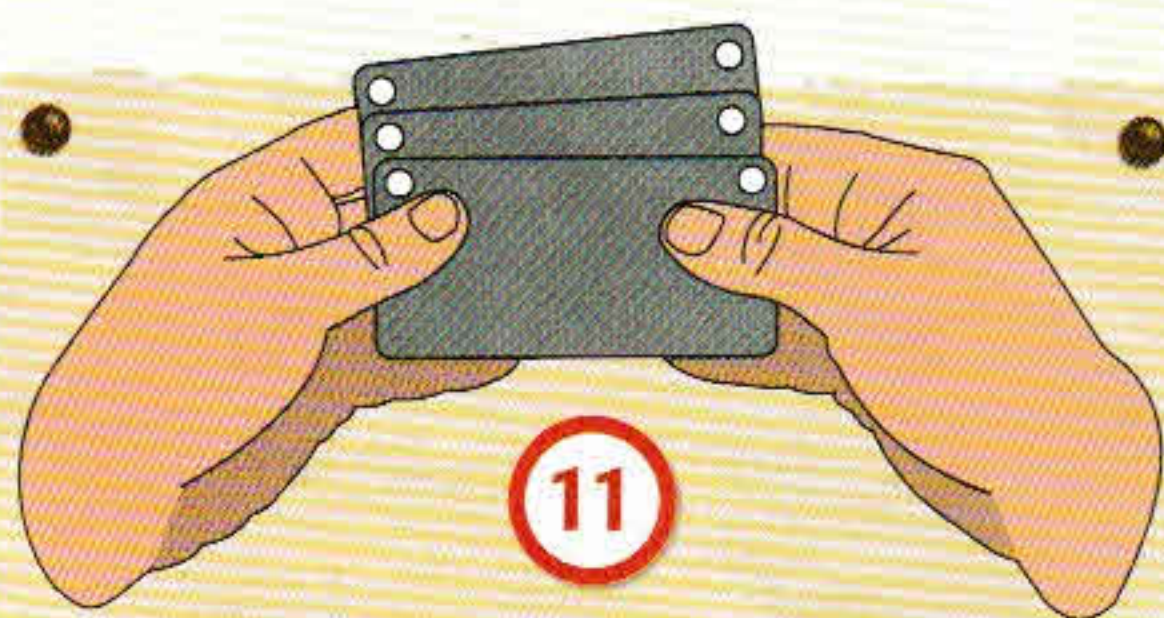
5

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



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

10



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 aux 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 au verso!**



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.

Le dé est posé sur...

1

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

6

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

7

... 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*.

8

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

9

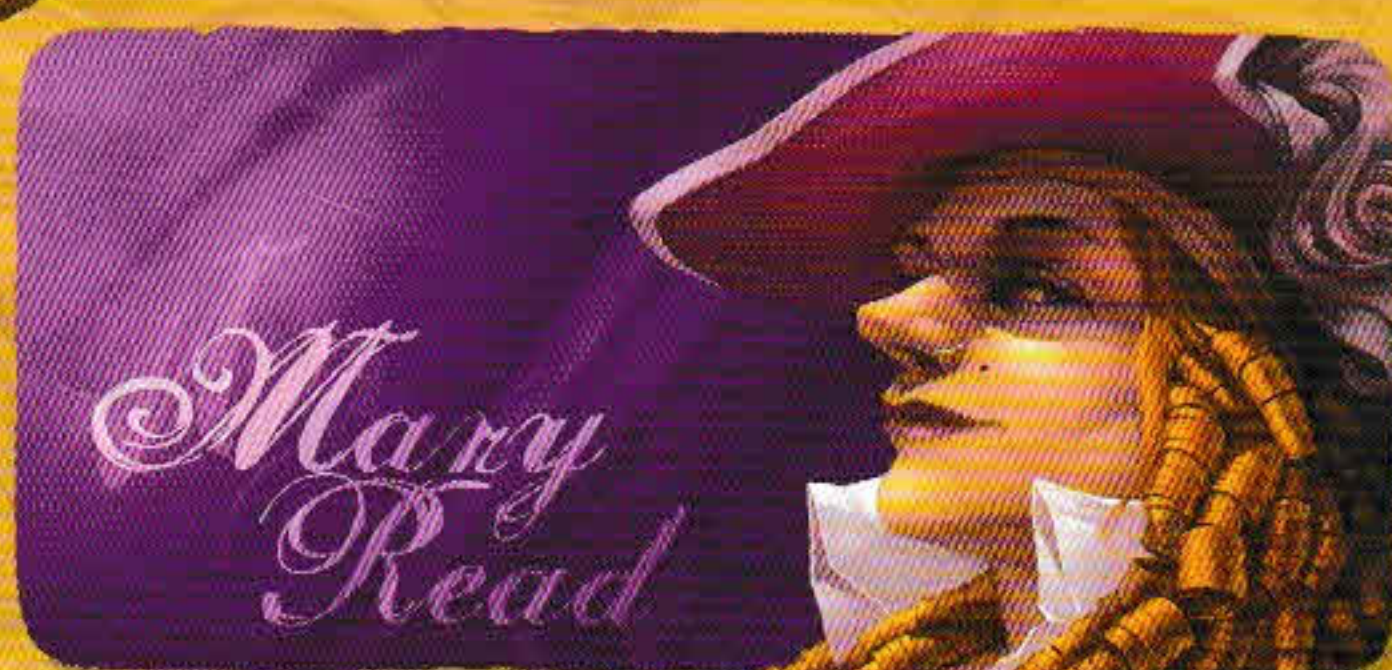




Biographies



Anne Bonny (1697 - 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 (? - 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.



Samuel Bellamy (? - 1717†), flibustier anglais plus connu sous le nom de «Black Sam» et surnommé «Prince des Pirates». Sa carrière s'arrête brusquement le 27 avril 1717, jour où il coule au large de Cape Cod au cours d'une terrible tempête, emportant avec lui un fabuleux trésor. Une équipe de plongeurs a retrouvé son navire en 1984 : c'est le seul navire pirate connu jamais retrouvé.



John Rackham (? - 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 Spanish Town, en Jamaïque.



Olivier Levasseur (~1680 - 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.



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

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.

Pouvoirs

Les 4 cartes trésor ci-dessous procurent
un pouvoir spécial. Lorsque l'on en pioche une,
on la pose à côté de ses cales face visible 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 deuxième jet doit être accepté.



Lady Beth

Augmente de 2 points
la valeur du dé de combat.



6° Cale

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

6 - TRÉSORS

Richesses

Les 8 cartes trésor ci-dessous affectent le score
d'un joueur en fin de partie. Lorsque l'on en pioche
une, on la pose à côté de ses cales face cachée.
On ne la révélera qu'en toute fin de partie,
lors du décompte final 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.

Tout trésor peut être volé ou donné
à l'issue d'un combat.

8 - CONTINENT

1 - 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.

2 - TYPES D'ACTION

Il faut toujours résoudre entièrement 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 deux 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 cale unique.

Chargement

Si un joueur doit charger une cale de ressources et que toutes les cales de ce type sont déjà occupées par un autre joueur du 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.

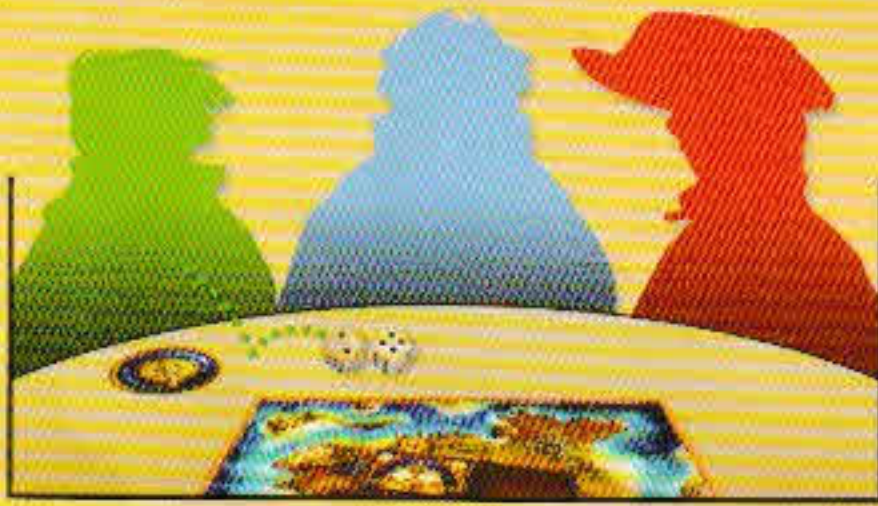
IV

Les règles de **Jamaica** vous sont proposées ici sous la forme d'une grande carte maritime, dont chaque île traite d'un thème de règles distinct. Nous vous recommandons de parcourir cette carte tous ensemble, en commençant par l'île **1-Tour de jeu**. Lorsque vous aurez fait le tour de **tous les points** de cette première île, partez sur l'île suivante, **2-Types d'Actions**, que vous explorerez également de fond en comble. Procédez ainsi d'île en île, pour terminer par l'île **7-Fin du Jeu**. Au bas de la carte, le **Continent** apporte des précisions qui seront utiles au bon déroulement du jeu.

Ne commencez pas la partie avant d'avoir exploré toutes

1 - 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.

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 *haussole* passe au joueur de gauche

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 sur sa *défausse*.

3 - Actions



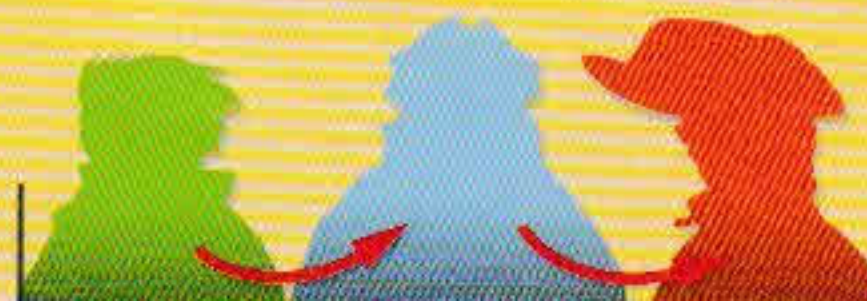
On attend que tout le monde ait choisi une carte. Puis le Capitaine retourne la sienne...



...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).



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.

Il faut toujours payer le prix de la case sur laquelle on finit un déplacement...

... mais si cette case est déjà occupée par un bateau adverse, il y a **d'abord** un combat.

Gratuites



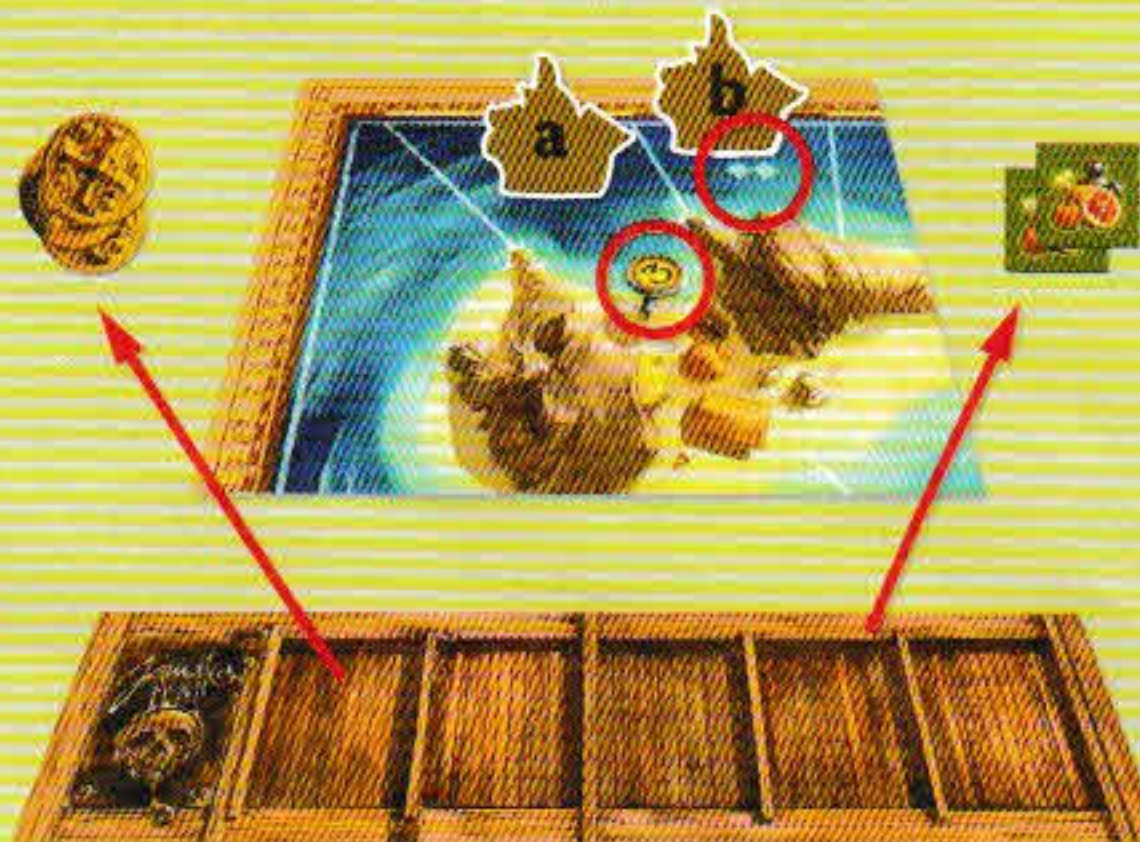
Lorsqu'un joueur finit son déplacement sur un *repaire de pirates*, il n'y a **jamais** rien à payer.



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

4-PRIX DES CASES

Payantes



5 - PÉNURIE

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).

3 - Payer



Pour finir, on paie le prix de la nouvelle case d'arrivée.

l'épingle dorée doit être payé en doublons à la Banque.

nourriture à la Banque qu'il y a de carrés blancs dessinés sur la case.

Si l'on manque d'or ou de nourriture pour payer le prix d'une case, il y a une **Pénurie!**

2 - Reculer



Ensuite, on doit reculer jusqu'à la première case dont on peut s'acquitter **entièrement** du prix (il se peut que cela soit un *repaire de pirates*, étant donné que c'est une case gratuite).

!

Si l'on s'arrête sur un *repaire de pirates* suite à une *Pénurie*, il n'y a rien à payer. S'il y a toujours un jeton trésor sur ce *repaire*, on s'en empare normalement.

3 - COMBAT

- Il n'y a jamais de combat à *Port Royal*.
- Si l'on obtient l'étoile au dé de combat, on ne récupère pas la poudre investie.
- 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.

4 - 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.

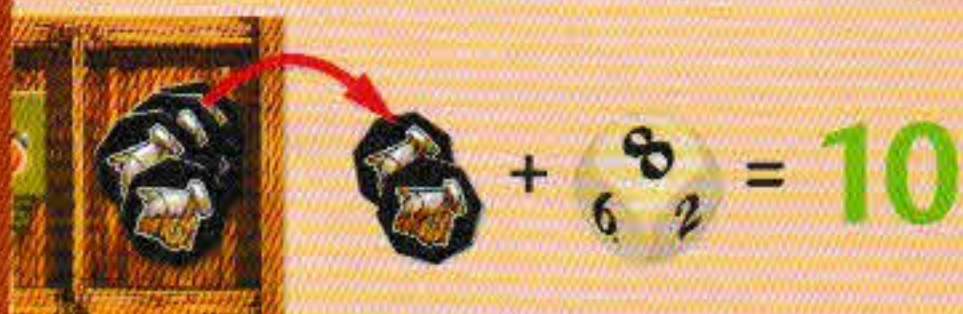
5 - PÉNURIE

- Lorsque l'on recule suite à une *Pénurie* et que la première case dont on peut s'acquitter du prix est occupée par un adversaire, il y a d'abord un combat.
- Lorsque l'on recule en deçà d'une bifurcation, on choisit librement son itinéraire.

6 - TRÉSORS

- **Sabre de Saran:**
 - il n'est pas possible d'ajouter de la poudre au 2^e 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 6^e cale, on en vole aussi le contenu.

1 - Attaque



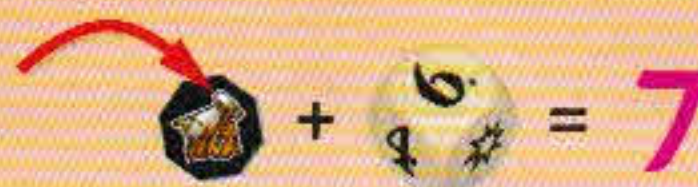
Le joueur qui arrive sur la case est l'attaquant.

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 *poudres* mises en jeu.

Il obtient ainsi sa *puissance de feu*.

2 - Défense



Ensuite, c'est au défenseur d'investir en *poudre* s'il le désire, de jeter le *dé de combat* et d'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.

4 - Conséquences

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* à son adversaire;



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

! - 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.**

7 - FIN DU JEU

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.

Jeu à 2

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 combat. On ne pourra jamais lui voler cette carte. Le *Tour de Jeu* reste le même, excepté la séquence du point 3-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 *Bateau Fantôme* ne paie jamais le prix d'une case. 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 par exemple même décider de faire attaquer son propre bateau. Idem en arrivant à une bifurcation: c'est le *Capitaine* qui tranche.

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. Les combats sont réglés normalement. C'est l'adversaire du bateau attaqué qui joue 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 l'or, qui est mis en *cale* selon les règles de chargement habituelles. Il peut aussi voler des *cartes trésor*, mais n'en donne par contre 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*.