

Jamaica

Aide de jeu - Le Nain Brillard

Préparation :

Chaque joueur choisit une couleur et prend ses cartes Action, son bateau, une cale, 3 jetons Nourriture et 3 jetons Or.

Choisir entre le paquet de Base ou de l'extension **The Crew**, mélanger les cartes Trésor et créer une pioche avec 9 cartes, disposée sur le coffre du plateau.

Placer les 9 Jetons Trésor sur les cases avec un crane, les dés actions sur l'Echelle du Temps, le Dé de Combat sur la Rose des vents et tous les Bâteaux sur Port Royal.

Si ext. **The Crew**, mélanger les tuiles Personnage et les disposer dans les cases de la boîte, toutes ses étapes face cachée, placer la Bouteille de Rhum sur la première case, puis révéler les Personnages adjacents à la bouteille de Rhum.

Chaque joueur mélange ses cartes Action et en pioche 3.

Désigner un 1er Joueur et lui donner la Boussole et les dés Action.

Tour de Jeu

1) Jet des dés Action : Le 1er joueur jette les dés d'action, consulte ses 3 cartes Action en main, choisit une carte Action, puis place à sa guise les dés d'action sur l'Échelle du Temps.

2) Choix d'une carte Action : tous les joueurs choisissent une carte Action pour ce tour et la gardent face cachée.

Chargement : (Nourriture, Doublons, Canons) : charger autant de marchandise désignée que la valeur du dé d'action, dans une cale vide. Si toutes les cales sont pleines, le joueur doit vider une cale contenant une marchandise différente de celle reçue. Si impossible, l'action est ignorée.

Si présence d'un **Bateau adverse**, attaquer obligatoirement l'adversaire (Sauf à Port Royal) (au choix si plusieurs bateaux)

L'Attaquant déclare s'il ajoute des jetons Canon (selon disponibilité), puis jette le dé de Combat. Ensuite le défenseur déclare s'il ajoute des jetons Canon (selon disponibilité), puis jette le dé de Combat.

Si résultat Étoile, c'est une victoire immédiate et les jetons Canon joués ne sont pas récupérés.

La force d'un combattant est égale au résultat du dé + le nombre de jetons Canon.

Le résultat le plus élevé gagne et choisit de voler le contenu d'une cale, de voler une carte ou de donner une carte Trésor. Si égalité, il ne se passe rien.

Richesses : La déposer près de la cale, face cachée

Carte du Trésor : +1 carte Action en main

Sabre : Possibilité de relancer le dé de Combat, le sien (immédiatement soit avant le lancer du Défenseur) ou celui de l'adversaire (même si Étoile); **pas d'ajout de Canons au 2e Lancer.**

Canon : +2 au DT

6e cale : offre une 6e Cale à disposer près des autres; si volée, la carte est volée avec son contenu.

Rhum : +1 jeton Marchandise à chaque Chargement.

Sextant : possibilité de +1 de déplacement.

Ancre : possibilité de -1 de déplacement.

Youkoundoun : obligation de la révéler.

3) Actions des joueurs : En commençant par le 1er joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur retourne sa carte Action, la pose sur les précédentes et effectue son action du matin puis celle du soir.

Déplacement : (Avancer, Reculer) : déplacer son bateau selon le sens de la flèche d'autant de cases que le dé d'action.

Si arrêt sur une case **Crâne** : si présence d'un jeton Trésor, le prendre, piocher une carte Trésor et la regarder (**entasser les pions Trésor dans une cale si est The Crew**).

Pouvoir : la déposer face visible près de la cale

Si arrêt sur **Port** (épingle dorée), payer le prix en Doublons.

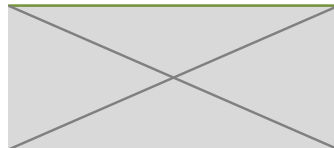
Si Bateau adverse, résoudre le combat avant le paiement.

Si arrêt en **Mer** (carrés blancs), payer autant de Nourriture que de carrés blancs.

Si pénurie, payer jusqu'au possible selon la ressource demandée, puis reculer jusqu'à une case où le joueur peut s'acquitter de la nouvelle dette demandée.

Si paiement complet de la Taxe portuaire, possibilité de recruter un **Personnage** adjacent à la Bouteille de Rhum (possibilité de la déplacer avant le recrutement pour 1 Or par case).

Si recrutement de Personnage, le placer dans une cale (fonctionne comme n'importe quelle marchandise), et révéler les Personnages adjacents à la case vide.



4) Fin de tour : Chaque joueur piocher une carte Action .

La Boussole passe au joueur suivant qui devient le nouveau 1er joueur.

Fin de Partie Compter les points de chaque joueur :

Additionner la valeur indiquée sur sa case du plateau avec les Doublons et les cartes Trésor positives.

Soustraire 5 si sur case"-5" ou avant et les cartes Trésor négatives.

Additionner les valeurs des Personnages : jaunes si le bateau est à Port Royal ou noires s'il n'est pas à Port Royal.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points, puis le plus proche de Port Royal. Sinon égalité.