



JAMAICA (GAMEWORKS)

BUT DU JEU

PARTICIPEZ À LA GRANDE COURSE DES PIRATES. FRANCHISSEZ AU PLUS VITE LA LIGNE D'ARRIVÉE, AVEC LE PLUS D'OR DANS VOS CALES. RÉCUPÉREZ DES TRÉSORS ET NOURRISEZ VOTRE ÉQUIPAGE SANS OUBLIER DE VOUS REPOSER DANS LES PORTS.



1 / MISE EN PLACE



- Posez les **cartes Trésor** mélangées sur leur emplacement.
- Posez les **dés combat** sur la forteresse.
- Placez les bateaux derrière la **ligne de départ**.
- Placez les jetons **Trésors** sur les îles avec un crâne.
- **Chaque joueur reçoit :**
 - 1 cale bateau
 - les cartes **Action** de sa couleur.
 - 3 jetons **Nourriture**
 - 3 jetons **Or**.

2 / TOUR DE JEU



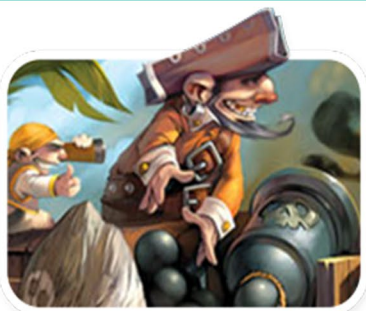
- Chacun pioche les **3 1eres cartes** de son tas de cartes action.
- Le capitaine lance les 2 dés et décide dans quel ordre il les pose. 1 dé pour **l'action du matin** (en haut à gauche de la carte action), l'autre pour **l'action du soir** (en haut à droite).
- Chacun choisit, parmi ses 3 cartes en main, celle qu'il veut jouer avec la combinaison du capitaine. Et la pose devant lui face cachée.
- A tour de rôle, on dévoile sa carte et on effectue les deux actions : action du matin puis action du soir.
- Lorsque tout le monde a joué, on reprend une carte de sa pioche et on change de capitaine.

TYPE D'ACTION

- **CHARGEMENT** : posez la pile de *poudre / aliments / or* sur une case vide de votre cale. Si plus de place, videz une case contenant un chargement différent et placez-y le nouveau chargement.
- **DÉPLACEMENT** : Avancez ou reculez du nombre de case indiqué sur le dé.
- **PRIX DES CASES** :
 - Gratuite** : repaire des pirates. Prendre carte **Trésor** (pouvoir face visible / trésors face cachée) si jeton **Trésor** toujours disponible.
 - Payante** : Sur case **Port**, on paye avec de l'or. Sur case **Mer**, on paye avec de la nourriture. Si on ne peut pas payer, on paye ce que l'on peut puis on recule jusqu'à pouvoir payer.
- **COMBAT** : Si 2 bateaux se retrouvent sur la même case = combat possible. Chacun mise d'abord le nombre de jetons **Poudre** qui se rajoutera au résultat du dé **Combat**. Attention : un joueur qui obtient le symbole **Etoile** gagne immédiatement le combat.



3 / FIN DE PARTIE



Dès qu'un joueur franchit la ligne d'arrivée, il s'arrête. On finit le tour en cours. On compte le nombre indiqué en blanc sur la case où se trouve le bateau + l'or en cale + cartes **Trésor**.
Le joueur le plus riche l'emporte.