

# Règles de Jamaïca

## Comment jouer à Jamaïca

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faites la course autour de la Jamaïque avec votre bateau pirate et amassez le plus d'or possible dans vos cales.
- **Mécanique principale** : Chaque tour, le Capitaine lance les dés et chacun joue une carte action pour charger des ressources ou déplacer son navire.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le score total le plus élevé (position sur la carte + or + trésors) remporte la partie.

Ahoy moussaillons ! Jamaïca, c'est un jeu de course de pirates autour d'une île paradisiaque, où il faudra gérer vos ressources, foncer sur le parcours et ne pas hésiter à tirer quelques coups de canon sur vos adversaires. Ça se joue de 2 à 6 joueurs, et croyez-moi, c'est un pur régal. Installez-vous confortablement, je vous explique tout !

## Mise en place de la partie

### Préparer le plateau et la banque

Déployez le **plateau de jeu** au centre de la table. Triez les **jetons** par type (or, nourriture, poudre à canon) pour former la **banque**, accessible à tous. Parmi les 12 **cartes trésor**, piochez-en 9 au hasard, mélangez-les et posez-les en pile face cachée sur la partie droite de la **boîte de navigation** (la zone prévue sur le plateau). Les 3 cartes restantes retournent dans la boîte sans être regardées. Placez ensuite les 9 **jetons trésor** sur les 9 **repaires de pirates** (les cases avec un rocher en forme de crâne).

## Équiper chaque joueur

Chaque joueur reçoit :

- 1 **plaque de cales** (représentant les 5 compartiments de votre bateau)
- 1 **bateau** de sa couleur, à placer sur la case **Port Royal** (la case de départ)
- Le **paquet de 11 cartes action** correspondant à sa couleur, mélangé et posé face cachée au-dessus de ses cales : c'est votre **pioche** personnelle
- 3 **jetons nourriture** et 3 **doublons** (or), placés chacun dans une cale distincte

Chaque joueur prend les 3 premières cartes de sa **pioche** en main. Regardez bien les icônes dans les coins : ce sont les actions que vous pourrez déclencher. Enfin, désignez un premier joueur au hasard. Il reçoit la **boussole** et les 2 **dés action** : il est le **Capitaine** pour ce premier tour !

## Déroulement d'une manche

Chaque manche se déroule toujours de la même façon, en 4 étapes bien rodées. Si vous aimez les jeux où il faut anticiper, un peu comme dans [Dune Imperium](#), vous allez adorer le système de choix simultané de Jamaïca.

### Étape 1 : le Capitaine lance les dés

Le **Capitaine** lance les 2 **dés action**. Il regarde ses propres cartes en main, puis choisit quel dé il place à gauche (côté soleil, action du **matin**) et quel dé à droite (côté lune, action du **soir**) dans la **boîte de navigation**. Ce choix est stratégique car il s'applique à tout le monde ! Le Capitaine a donc un petit avantage : il arrange les dés selon ce qui l'arrange le plus.

### Étape 2 : chacun choisit une carte

Une fois les dés placés, chaque joueur choisit **secrètement** une carte de sa main et la pose face cachée sur sa **défausse**. On attend que tout le monde ait choisi avant de passer à la suite.

### Étape 3 : on résout les actions

Le **Capitaine** retourne sa carte en premier et effectue ses deux actions : d'abord l'action du **matin** (liée au dé de gauche), puis l'action du **soir** (liée au dé de droite). Ensuite, chaque joueur fait de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Important : on résout toujours entièrement l'action du matin avant de passer à celle du soir !

## Étape 4 : fin de manche

Quand tout le monde a joué, chacun pioche la première carte de sa **pioche** pour revenir à 3 cartes en main. Si votre pioche est vide, mélangez votre **défausse** pour en créer une nouvelle. La **boussole** passe au joueur à gauche du Capitaine actuel : il devient le nouveau **Capitaine**. Et on repart pour un tour !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les différents types d'actions

Chaque carte possède deux icônes (une en haut à gauche pour le matin, une en haut à droite pour le soir). Il existe 5 types d'actions, répartis en deux familles : le **chargement** et le **déplacement**.

### Les actions de chargement

Il y a trois ressources que vous pouvez charger dans vos **cales** :

- **Or** (doublons) : la monnaie qui sert à payer les ports et qui rapporte des points en fin de partie
- **Nourriture** : indispensable pour payer les cases en mer
- **Poudre à canon** : votre munition pour les combats

Quand vous effectuez un chargement, le **dé** lié à cette action indique le nombre de jetons à prendre dans la banque. Vous devez les placer dans une **cale vide**. Règle capitale : on ne peut jamais ajouter de jetons dans une cale qui contient déjà quelque chose ! Si toutes vos cales sont pleines, vous devez en vider une entièrement (les jetons retournent à la banque) pour faire de la place. Attention : vous ne pouvez pas jeter le même type de ressource que celui que vous chargez. Si toutes vos cales contiennent déjà le même type de ressource que vous devez

charger, l'action est tout simplement perdue.

## Les actions de déplacement

Deux icônes de déplacement existent : **avancer** ou **reculer**. Le dé indique le nombre exact de cases dont vous devez vous déplacer (ni plus, ni moins). Oui, on peut même reculer dès le début de la partie, mais attention, il faudra quand même boucler le tour complet de l'île pour terminer la course ! Quand vous arrivez sur une case, vous devez en payer le prix (on voit ça juste après). Et si un bateau adverse est déjà là, préparez vos canons : c'est le combat !

Petite astuce : gardez toujours un œil sur la nourriture dans vos cales. Sans elle, vous risquez la **pénurie** en mer, et c'est vraiment désagréable !

## Le prix des cases

### Cases port et cases mer

Il y a deux types de cases à payer :

- **Cases port** (reconnaissables à leur épingle dorée) : le prix indiqué doit être payé en **doublons** (or) à la banque.
- **Cases mer** : vous devez payer en **jetons nourriture** autant que de carrés blancs dessinés sur la case.

Les **repaires de pirates** sont toujours gratuits. On ne paie le prix d'une case qu'une seule fois, au moment où l'on y arrive. Vous piochez librement dans n'importe laquelle de vos cales pour payer.

### La pénurie

Si vous n'avez pas assez d'or ou de nourriture pour payer la case, c'est la **pénurie** ! Voici comment ça se passe :

- D'abord, vous payez tout ce que vous pouvez à la banque.
- Ensuite, vous reculez votre bateau jusqu'à la première case dont vous pouvez payer intégralement le prix. Cela peut être un repaire de pirates puisque c'est gratuit.

- Vous payez alors le prix de cette nouvelle case.

Si en reculant vous tombez sur une case occupée par un adversaire, il y a un **combat** avant de vous installer. La pénurie est un vrai piège qui peut vous faire perdre plusieurs cases d'avance. Anticipez !

## Les combats

Un combat se déclenche quand votre bateau termine son déplacement sur une case déjà occupée par un adversaire. Si plusieurs bateaux y sont, vous choisissez un seul adversaire. Il n'y a jamais de combat à **Port Royal**. Les amateurs de confrontation comme dans les [règles du Risk](#) vont adorer ce système rapide et tendu.

### Déroulement du combat

- **L'attaquant** (celui qui arrive) dépense autant de **jetons poudre à canon** qu'il le souhaite depuis ses cales, puis lance le **dé de combat**. Il additionne le résultat du dé et le nombre de poudres dépensées : c'est sa **puissance de feu**.
- **Le défenseur** fait exactement la même chose : il investit de la poudre s'il veut, lance le dé, et calcule sa puissance de feu.
- On compare les deux totaux. Le plus élevé remporte le combat. En cas d'égalité, il ne se passe rien.

### Le résultat étoile

Le **dé de combat** possède une face spéciale : l'**étoile**. Si vous obtenez l'étoile, vous remportez immédiatement le combat, quelle que soit la puissance de feu adverse. Si l'attaquant la sort, le défenseur ne peut même pas se défendre. Si c'est le défenseur, il gagne peu importe le score de l'attaquant. La poudre investie est perdue même en cas d'étoile.

### Les récompenses du vainqueur

Le gagnant du combat choisit **une seule** option parmi les trois suivantes :

- **Voler tout le contenu d'une cale** de l'adversaire (en respectant les règles de chargement : il faut une cale vide pour accueillir le butin).
- **Voler une carte trésor** à l'adversaire (sans la regarder avant si elle est face cachée).
- **Donner un trésor maudit** que vous possédez à l'adversaire.

[IMAGE\_FIN]

## Les repaires de pirates et les trésors

### Piller un repaire

Quand vous terminez votre déplacement sur un **repaire de pirates**, il n'y a rien à payer. Si un **jeton trésor** s'y trouve encore, retirez-le du jeu et piochez une **carte trésor** dans la pile sur le plateau. C'est un bonus très précieux !

### Les cartes trésor : pouvoirs et richesses

Il existe deux familles de cartes trésor :

**Les 4 cartes pouvoir** (posées face visible à côté de vos cales, actives tant que vous les possédez) :

- **Carte de Morgan** : vous jouez avec 4 cartes en main au lieu de 3.
- **Sabre de Dorian** : vous pouvez relancer votre dé de combat ou forcer l'adversaire à relancer le sien. Le deuxième résultat est définitif. Pas de poudre supplémentaire au second lancer. Peut même forcer la relance d'une étoile !
- **Lady Beth** : ajoute +2 à votre dé de combat.
- **6e Cale** : la carte elle-même sert de cale supplémentaire, avec les mêmes règles de chargement.

**Les 8 cartes richesse** (posées face cachée, révélées seulement au décompte final) :

- 5 trésors qui rapportent des points (de +3 à +7).
- 3 trésors maudits qui font perdre des points (de -2 à -4). Personne ne veut de ceux-là, mais on peut les refiler à un adversaire après un combat gagné !

Chaque trésor peut être volé ou donné lors d'un combat. On ne regarde jamais un trésor caché

avant de le voler. Si vous volez la **6e Cale**, vous récupérez aussi son contenu.

## Fin de partie et décompte des points

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse **Port Royal**, il s'y arrête immédiatement (son éventuelle action du soir est ignorée). On termine la manche en cours pour que tout le monde ait joué, puis la partie est finie.

Chaque joueur calcule son score final :

Élément	Points
Position sur le parcours	Le chiffre indiqué sur votre case (de +1 à +15 selon votre avancée)
Or dans vos cales	+1 point par doublons possédé
Trésors positifs	De +3 à +7 par carte trésor
Trésors maudits	De -2 à -4 par carte maudite

Le joueur avec le **score le plus élevé** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui est le plus avancé sur le parcours qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire. Le jeu récompense un bel équilibre entre avancer vite et amasser des richesses, un peu comme la gestion de ressources que l'on retrouve dans [Saltfjord](#).

## Variante pour 2 joueurs : le Bateau Fantôme

### Installation du Bateau Fantôme

Pour une partie à 2, on ajoute le **bateau noir** qui devient le **Bateau Fantôme**. Placez-le sur **Port Royal** avec vos bateaux. Attribuez-lui une **plaque de cales** et placez-y 5 doublons dans une cale et 3 doublons dans une autre. Parmi les cartes trésor, sortez **Lady Beth** et posez-la à côté de ses cales : il bénéficie d'un +2 permanent au combat. On ne peut jamais lui voler Lady Beth.

### Comment jouer le Bateau Fantôme

Le tour se déroule normalement sauf pour la phase d'actions : le **Capitaine** joue ses deux actions, puis son adversaire joue les siennes, puis le Capitaine déplace deux fois le Bateau Fantôme (chaque déplacement est régi par un des dés action). Le Bateau Fantôme ne paie jamais le prix des cases.

Le sens de déplacement suit ces règles :

- S'il est **seul en tête** de la course, il doit reculer.
- S'il est **seul dernier**, il doit avancer.
- Dans **tous les autres cas**, le Capitaine choisit librement le sens (il peut même le faire attaquer son propre bateau !).

Quand le Bateau Fantôme arrive sur un **repaire de pirates**, il s'empare du trésor éventuel (posé face cachée à côté de ses cales, sans le regarder). Pour les **combats**, c'est l'adversaire du bateau attaqué qui lance le dé et prend les décisions pour le Bateau Fantôme. S'il gagne un combat, tout ce qu'il vole (sauf l'or) est remis à la banque. L'or récupéré est chargé dans ses cales selon les règles habituelles. Le Bateau Fantôme peut voler des trésors mais n'en donne jamais. Si vous gagnez contre lui, vous pouvez lui voler une cale, lui voler un trésor (sauf Lady Beth) ou lui donner un trésor maudit.

Ce mode à deux est vraiment malin et ajoute une belle tension stratégique. Si vous cherchez d'autres jeux qui brillent à deux joueurs, jetez un oeil aux [Cités rivales](#) !

## Rappel des points importants

- On ne peut **jamais** mélanger deux types de ressources dans la même cale.
- On ne peut **jamais** compléter une cale déjà partiellement remplie.
- L'action du matin doit être entièrement résolue (y compris combats et paiements) avant de passer à l'action du soir.
- Des doublons obtenus avec une carte « or + or » ne peuvent pas être cumulés dans une seule cale : chaque action de chargement remplit une cale distincte.
- On ne paie le prix d'une case qu'une seule fois, au moment d'y arriver.
- Quand on recule suite à une pénurie et qu'on croise une bifurcation, on choisit librement son itinéraire.

Conseil stratégique : la poudre à canon peut sembler moins utile que l'or ou la nourriture, mais

un bon stock de munitions peut vous permettre de voler un trésor à +7 ou de refiler un maudit à -4 à votre rival. Ne la négligez pas ! Et maintenant, à l'abordage !