

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



JAMAIICA



Eléments 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, 1



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



Charger de l'or



Charger de la nourriture



Charger de la poudre à canon



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

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





Biographies



Anne Bonny



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



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



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



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



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



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 !



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 d
posé sur

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

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

...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*.

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

2

Le combat est
à 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.



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!**

10

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



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

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



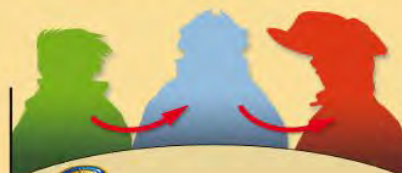
On attend que tout le monde ait choisi une carte. Puis le Capitaine retourne la sienne...



...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).



chapitre
le Jeu.
vous
arte,
les îles!

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.

2-TYPES D'ACTIONS

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.

4-PRIX DES CASES

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**.

Payantes



a) Sur une case **port**, le prix indiqué sur

b) Sur une case **mer**, on doit payer autant de jetons

COMBAT

1 - Attaque



$$8 + 2 = 10$$

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



$$4 + 3 = 7$$

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

10

Défense

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.**

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' ACTIONS

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 sont déjà occupées par une action 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.

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).

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).

3-Payer



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

!

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.

le prix marqué sur l'épingle dorée doit être payé en *doublons* à la Banque.

doit payer autant de jetons 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!**

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*.

HISTOIRE

Voilà déjà bien des années que le Grand Défi de Morgan attire les pirates des quatre coins du globe. À tel point que les auberges regorgent désormais d'aventuriers qui n'attendent qu'une chose : devenir membres d'un équipage et participer à la course la plus célèbre des Caraïbes.

Vous qui êtes capitaine, vous avez bien compris la situation : il suffira d'un peu de rhum – et parfois d'offrir un peu d'or au tavernier – pour embrigader de nouvelles recrues qui pourront certainement vous aider à décrocher la victoire !

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE



1 Mélangez, face cachée, les 20 tuiles **personnage**.

2 Toujours face cachée, placez-les dans les cases de la boîte prévues à cet effet.

3 Placez la **bouteille de rhum** dans la case située en haut des escaliers.

4 Retournez, face visible, les 3 **personnages** adjacents au **rhum**.

5 Les 12 **trésors** remplacent les anciens. Leur mise en place est la même.

Vous voilà prêts à commencer !

RECRUTEMENT

- À chaque fois que vous payez **pleinement** une taxe portuaire, vous pouvez recruter et prendre à bord un membre d'équipage. Ce n'est pas obligatoire.



- Si vous recrutez un **personnage**, placez-le (comme une **marchandise**) dans une **cale libre**.



- Vous pouvez recruter n'importe quel **personnage** adjacent à la **bouteille de rhum** (les pirates sont faciles à convaincre avec du rhum).



En début de partie, 3 **personnages** sont ainsi disponibles.

- Après avoir recruté un **personnage**, révélez immédiatement ceux qui se trouvent en bordure de la zone dans laquelle se trouve le **rhum**.



Ici, après avoir recruté A, on révèle les **personnages** marqués d'un cadre bleu.

- La zone de recrutement est constituée de toutes les cases accessibles à la **bouteille de rhum**. Les **personnages** qui bordent cette zone sont toujours face visible.



En rouge : la zone de recrutement actuelle.

- Avant de recruter un **personnage**, vous pouvez déplacer le **rhum** au sein de cette zone. Chaque case coûte 1 **Doublon**, à payer à la **Banque**.



Ici, pour aller recruter le **Marchand vert**, il faut déplacer le **rhum** de 3 cases. Cela coûte 3 **doublons**.

CHARGEMENT

- Le chargement des **personnages** suit les règles habituelles du chargement, sans aucune exception. Par exemple :
 - On ne peut pas en avoir plusieurs dans une même **cale**.
 - On ne peut pas remplacer un **personnage** par un autre.
 - On ne peut en jeter un à la mer (eh oui...) que si toutes les **cales** sont pleines et que l'on doit charger une **autre** **marchandise**.

N.B. : un **personnage** jeté à la mer est retiré du jeu.

LES PERSONNAGES

Deux valeurs indiquent l'or que rapporte (ou parfois coûte) le **personnage** en fin de partie s'il est dans vos **cales**.



• Valeur du haut : si votre bateau a atteint **Port Royal** (ici, +5 **Doublons**).

• Valeur du bas : si votre bateau n'a pas atteint **Port Royal** (ici, +2 **Doublons**).

• Tous ont un pouvoir, expliqué plus bas.

LES POUVOIRS DES PERSONNAGES

COMBATS



Sir Beth

Augmente de 2 points la valeur du dé de combat.



Saran

Permet de relancer votre propre dé de combat ou de faire relancer celui de l'adversaire. Le deuxième jet **doit** être accepté.



Le Flibustier

Vous pouvez attaquer à 1 case de distance. En cas de victoire, vous ne gagnez rien, mais vous faites défausser une *cale* à l'adversaire. En cas de défaite, vous ne perdez rien.



Le Stratège

Vous gagnez automatiquement vos combats lorsque vous êtes **l'attaquant**.

RICHESES



L'Armateur

En fin de partie, chaque personnage dans vos *cales* vous rapporte 3 *doublons*. L'armateur compte également.



La Fouine

Lorsque vous piochez un *trésor* (dans un *repaire* ou chez un adversaire), vous pouvez en **regarder** jusqu'à 3 et en garder 1.



Le Roi !

Pas de pouvoir, mais rapporte 9 *doublons* si emmené à Port Royal. Par contre, le Roi est très déçu (-3 *doublons*) s'il n'arrive pas à bon port.



L'Évêque

En fin de partie, chaque jeton *trésor* que vous avez récolté vous rapporte 2 *doublons*.

NAVIGATION



Le Cartographe

Il a trouvé la carte de Morgan ! Permet de jouer avec 4 *cartes action* en main au lieu de 3.



Le Loup de Mer

Permet de complètement ignorer l'action « reculer » d'une *carte action* (si cela vous arrange).



L'Ancrier

Lors de tout déplacement (avant ou arrière), permet de se déplacer de 1 case de **moins** que ce qu'indique le dé.



La Navigatrice

Lors de tout déplacement (avant ou arrière), permet de se déplacer de 1 case de **plus** que ce qu'indique le dé.

MARCHANDS



Marchand (vénitien)

Lorsque vous devez **payer**, vous pouvez remplacer l'or par la nourriture, et vice-versa. Combinable avec les autres marchands.



Marchand (prussien)

Lorsque vous devez **payer**, vous pouvez remplacer la poudre par la nourriture, et vice-versa. Combinable avec les autres marchands.



Marchand (helvète)

Lorsque vous devez **payer**, vous pouvez remplacer la poudre par l'or, et vice-versa. Combinable avec les autres marchands.



Le Tonnelier

Lors de chaque chargement de *ressources*, chargez 1 jeton de plus que ce qu'indique le dé.

MAGIE



Calypso

Si vous êtes en possession des 3 *amulettes maudites*, vous gagnez immédiatement la partie !



La Mage

Vous pouvez utiliser la valeur des dés dans l'ordre qui vous arrange (sans pour autant les changer pour les autres joueurs).



L'Oracle

Lorsque **vous** êtes *Capitaine*, vous pouvez décider de la valeur d'un des deux *dés* (matin ou soir) **avant** de lancer l'autre.



La Vigie

Permet de s'emparer d'un *trésor* aussi en vous arrêtant à 1 case d'un *repaire*.

LES TRÉSORS

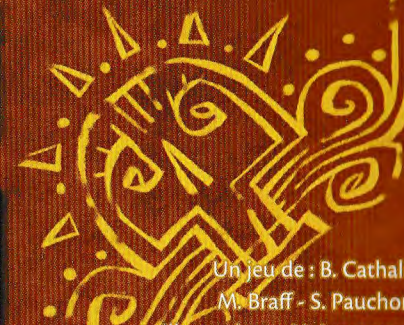
Il y a 12 *cartes trésor* dans The Crew.

- 8 sont des valeurs positives, que l'on ne révèle – comme d'habitude – qu'en fin de partie.
- 3 sont des *amulettes maudites* que l'on ne révèle qu'en fin de partie et qui coûtent des points. Mais si vous possédez les 3 **et** que vous avez également Calypso à bord de votre navire, vous gagnez immédiatement !



- Le dernier est le Youkounkoun. Ce diamant vaut 12 *doublons* en fin de partie. Mais, si vous le piochez, vous **devez** le révéler et le stocker face visible à côté de vos *cales*... Pour le reste, les règles ne changent pas.

- Un dernier détail : lorsque vous jouez avec l'extension, prenez l'habitude de poser les jetons *trésor* que vous récoltez sur votre plateau de *cales*. Cela peut servir à l'Évêque en fin de partie.



Un jeu de : B. Cathala

M. Braff - S. Pauchon

Illustrations : M. Leyssenne

Photolitho : S. Rouge

GAME
WORKS

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - CH
www.gameworks.ch