

Montego Bay – une activité fébrile règne dans la petite ville portuaire située sur les bords de la baie idyllique au nord-ouest de l'île de la Jamaïque.

Pour les dockers, il est temps de quitter les tavernes pour aller charger les navires en partance.

Seul Lazy Jack reste tranquillement au bistrot du port. Il lui suffit de gagner quelques sous de temps en temps et, sinon, il se la couler douce.

MONTEGO BAY

Les autres dockers longent le quai pour rejoindre les entrepôts. Chacun veut charger le plus de tonneaux possible pour empocher la plus grosse paie.

Le Tally-Man les attend déjà sur le quai. Tous lui font confiance, car c'est lui qui compte les tonneaux que chaque ouvrier transporte à bord.

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu double face – une face est utilisée pour 4 joueurs et l'autre, pour 2 et 3 joueurs.



- 16 bateaux – 1 bateau-pilote et 15 cargos. Une face des cargos est utilisée pour 4 joueurs et l'autre, pour 2 et 3 joueurs.



Bateau-pilote



Face utilisée pour 2/3 joueurs pour 4 joueurs

- 8 entrepôts – petits cartons représentant chacun un bâtiment avec 2 magasins. Les magasins contiennent des tonneaux (dont certains sont endommagés) et des pièces de monnaie.

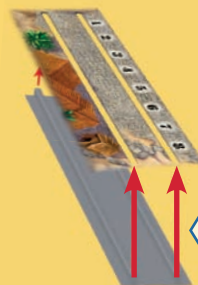


Entrepôt recto/verso



Entrepôt pour jouer à 4

- 4 grands et 4 petits pions en bois « Docker » – l'autocollant correspondant est collé sur chaque face. Chaque joueur reçoit un grand et un petit pion. La taille sert seulement à mieux les différencier.



- 64 tonneaux en bois – 16 de chacune des quatre couleurs de jeu.



- 4 pions de décompte dans les couleurs de jeu – servent à marquer les points de victoire sur l'échelle du plateau de jeu.

- 1 pion en bois « Tally-Man » – l'autocollant qui correspondant est collé sur chaque face. Le pion est posé sur la case départ.



Tally-Man



Lazy Jack



pièces d'argent

- 1 pion en bois « Lazy Jack » – l'autocollant correspondant est collé sur chaque face. Il sert de pion supplémentaire aux joueurs pour un tour.

- 15 pièces d'argent, en bois – avec lesquelles les joueurs peuvent engager « Lazy Jack ».

Avant la première partie, les autocollants de couleur correspondant sont collés sur les deux faces des pions.

Des autocollants différents sont collés au recto et au verso des pions de jeu !

- 40 cartes de déplacement – pour chaque pion correspondant, une série de cartes à jouer avec les valeurs 1 à 5. Les pions sont déplacés avec ces cartes.



Cartes pour les grands dockers – ... et pour les petits.

- 8 tuiles d'ordre – à chaque pion s'associe une certaine tuile.



- 1 rail de guidage – en plastique, à insérer par en dessous dans le plateau de jeu.

- 1 feuille d'autocollants • 1 règle du jeu

But du jeu

Chaque joueur dispose de deux dockers avec lesquels il transporte les tonneaux des entrepôts jusqu'aux bateaux amarrés dans le port.

Le joueur qui réussit à charger le plus de tonneaux sur un bateau peut gagner le plus grand nombre de points de victoire.

Préparation

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. La face du plateau de jeu est disposée en fonction du nombre de joueurs.



Le toit du bistrot du port indique le nombre de joueurs.

Chaque joueur reçoit les pions de la couleur de son choix, les cartes de déplacement correspondantes et 16 tonneaux en bois de la même couleur. Tous les grands pions de jeu sont posés dans l'un des deux bistrots du port et les petits pions, dans l'autre bistrot (on peut choisir librement dans quel bistrot les petits ou les grands pions sont placés. Il est juste important de les séparer).

À 2 joueurs, chaque joueur reçoit un pion en plus chacun (*les deux jouent avec 3 pions !*) il faut veiller à ce que chaque joueur reçoive un pion d'une autre couleur et d'une autre taille.

Exemple : Doris joue avec jaune et Ernie avec bleu. Comme troisième pion, Doris choisit le petit pion jaune, Ernie doit alors prendre le grand pion orange.



Les pions de jeu en trop et les deux tuiles d'ordre correspondantes sont retirés du jeu.



Placer les pions de décompte de tous les joueurs devant la case « 1 ».

Mélanger les petites tuiles « Entrepôt » et les poser face découverte sur les emplacements prévus sur le plateau de jeu (les toits des entrepôts). Que le magasin soit dirigé vers la droite ou la gauche ne joue aucun rôle.



Cet entrepôt n'est utilisé que si l'on joue à quatre.

Mélanger les 8 tuiles d'ordre puis les poser face sur les emplacements 1 à 8 sur le rail de guidage.

Si l'on joue à deux ou à trois, seules 6 tuiles sont utilisées !



Grands pions

Placer le Tally-Man* sur la caisse à côté du bistrot du port sur le plateau de jeu.



Placer ensuite le bateau-pilote à côté de l'embarcadère « 1 ».

Mélanger les cargos. Les 3 premiers bateaux sont placés près des embarcadères « 2 » à « 4 ».

Si l'on joue à quatre, les bateaux avec les chiffres rouges sont visibles par contre si l'on joue à 2 ou 3, on utilisera, ceux avec les chiffres jaunes.

Deux piles de même taille face découverte sont constituées avec les 12 cargos restants. Une pile est posée près du plateau de jeu, l'autre pile est utilisée une fois que la première est épuisée.

Préparer Lazy Jack et les 15 pièces d'argent à côté du plateau de jeu.



* Le métier de Tally-Man date de l'époque des grands voiliers. Il s'agit d'une sorte de contremaître ayant pour tâche de compter les balles chargées sur les bateaux et de les répertorier correctement. Son travail garantit aussi que chaque docker recevra la paie qui lui revient. Le Tally-Man bénéficie donc de la confiance de tous.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue en plusieurs tours. Chaque tour se compose de 6 phases qui sont exécutées dans l'ordre ci-dessous :

- 1. Engager Lazy Jack
- 2. Choisir les cartes de déplacement
- 3. Faire avancer les dockers
- 4. Aller chercher des tonneaux et charger les bateaux
 - 4.1 Ordre des pions de jeu lors du chargement
 - 4.2 Vider les entrepôts
 - 4.3 Décompte des bateaux pleins
- 5. Appareillage du premier bateau
- 6. Modifier l'ordre de coup des dockers

Les phases dans le détail :

■ 1. Engager Lazy Jack

Contre 3 pièces d'argent, un joueur peut engager Lazy Jack comme docker supplémentaire pour un tour. (*Comment obtenir ces pièces d'argent est expliqué au chapitre 4.*)

Si plusieurs joueurs veulent engager Lazy Jack, le joueur possédant le **moins** de points de victoire a la priorité. En cas d'ex-aequo, c'est le joueur dont la tuile d'ordre est la plus avancée qui reçoit Lazy Jack.

Le joueur remet **3 pièces d'argent** dans la réserve générale et pose le pion Lazy Jack près de l'un de ses dockers sur la même case.



Contre 3 pièces d'argent, un joueur peut engager Lazy Jack pour 1 tour et a ainsi l'avantage d'un pion supplémentaire.



■ 2. Choisir les cartes de déplacement

Chaque joueur possède pour chacun de ses dockers une série de cartes de déplacement avec les valeurs 1 à 5. Cette valeur indique le nombre de cases dont avance le pion correspondant dans le sens de la flèche autour des entrepôts.

À chaque tour, le joueur a **toujours les 5 cartes** par pion à disposition !

Les joueurs choisissent pour chacun de leurs dockers une carte dans la série correspondante et la posent face cachée devant eux.

Si un joueur a engagé Lazy Jack, il doit également choisir pour lui une carte dans la série de cartes appartenant au pion près duquel Lazy Jack est alors posé.



Remarque : le joueur qui utilise Lazy Jack dans ce tour joue donc 3 cartes, deux pour ses deux pions de jeu et une pour Lazy Jack (si l'on joue à 3 ou à 4 ; à 2 joueurs, il jouerait quatre cartes).



Le joueur orange place Lazy Jack à côté de son petit pion et joue donc 2 de ses cartes « Petit pion ».

3. Faire avancer les dockers

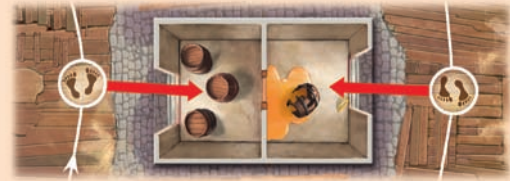
Les dockers se déplacent toujours sur les cases dans le sens des aiguilles d'une montre et autour des entrepôts. Un magasin appartient à chaque case de jeu.

Au début du jeu, les dockers se trouvent encore dans les deux bistrotts du port, d'où ils sont déplacés au premier tour dans le sens de la flèche sur les cases de jeu. Ils ne retournent ensuite plus dans les bistrotts du port.

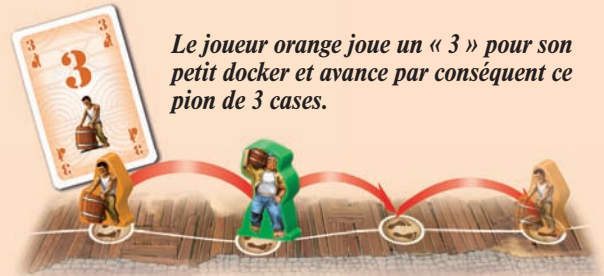
L'un après l'autre – selon la disposition des tuiles d'ordre au bord du plateau de jeu – chaque pion est alors avancé. Si **Lazy Jack** a été engagé, il est avancé en **premier**, suivi des autres dockers.

- La carte de déplacement du docker dont c'est le tour est retournée et le pion avancé de 1 à 5 cases selon le chiffre repris sur cette carte.
- Si le docker atterrit à cette occasion sur une case déjà occupée par un autre pion, il pousse celui-ci sur le côté opposé de l'entrepôt et prend sa place.
- Si la place opposée est déjà occupée, il ne peut pousser le pion. Le docker dont c'est le tour doit au lieu de cela reculer sur la prochaine case libre (**dans le sens contraire** à la flèche).

Remarque générale : un pion est toujours déplacé depuis la case où il se trouve actuellement. Cette position pouvant changer suite aux actions d'autres joueurs, on doit si en tenir compte lors du choix de ses cartes de déplacement.



Le joueur orange joue un « 3 » pour son petit docker et avance par conséquent ce pion de 3 cases.



Remarque : toutes les cases comptent, également celles qui sont occupées !



*Remarque : on a le droit de déplacer aussi bien ses **propres** pions que des pions **adverses**.*



Exemple : le joueur orange avance de 2 cases. Mais il ne peut déplacer le pion vert, car l'autre case est déjà occupée (pion bleu). Le pion orange doit donc être reculé sur la prochaine case libre.

4. Aller chercher des tonneaux et charger les bateaux

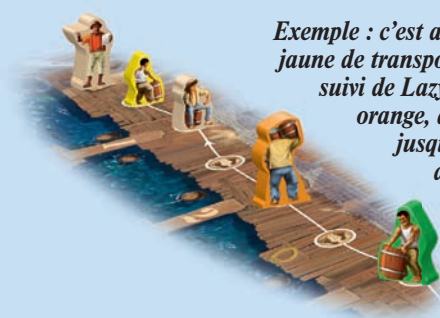
On procède maintenant au décompte de tous les dockers l'un après l'autre (le cas échéant aussi de Lazy Jack).

4.1 Ordre des dockers

En partant de la case voisine de celle où se trouve le Tally-Man (entre Tally-Man et embarcadère « 1 »), les dockers se tournent alors chacun à leur tour dans le sens contraire à la flèche vers leur magasin et le vident. Les cases sans docker sont ignorées.

4.2 Vider les entrepôts

Chaque entrepôt comporte deux magasins. On vide toujours le magasin qui se trouve directement à côté de la case de jeu avec le docker.



Exemple : c'est au tour du petit docker jaune de transporter ses tonneaux à bord, suivi de Lazy Jack, du grand docker orange, du petit docker vert, etc., jusqu'à ce que tous les dockers aient pu charger leurs tonneaux sur les bateaux.

Remarque : le Tally-Man est à cette occasion toujours posé près du docker dont c'est le tour. Il est ainsi à tout moment bien clair quel docker est décompté.

• Rassembler et charger des tonneaux

Le dock concerné prend dans sa réserve le nombre de tonneaux reproduit dans le magasin voisin. Il répartit immédiatement ces tonneaux comme bon lui semble sur les bateaux amarrés dans le port. Tous les tonneaux doivent être chargés.

On peut distinguer sur les bateaux des soutes avec des nombres différents de casiers de rangement pour les tonneaux. Un seul tonneau peut être placé dans chaque casier. Lorsque le dernier casier libre d'un bateau est occupé, le bateau est immédiatement décompté et appareillé (voir 4.3 Décompte des bateaux pleins). On continue ensuite à charger le reste des tonneaux du dock s'il en reste encore.

• Tonneaux endommagés

Si le magasin 1 ou 2 contient des tonneaux endommagés, le joueur doit retirer des bateaux le nombre correspondant de ses tonneaux et les remettre dans sa réserve. S'il n'a pas encore chargé assez de tonneaux sur les bateaux, il en retire autant que possible, le reste est ignoré.

Attention : pour Lazy Jack, aucun tonneau ne doit être retiré du bateau !

• Pièces d'argent

Si le magasin contient une pièce, le joueur prend une pièce d'argent dans la réserve générale.

4.3 Décompte des bateaux pleins

Lorsque le dernier casier libre d'un bateau est occupé par un tonneau, ce bateau appareille immédiatement et est décompté.

Selon la taille du bateau et le nombre de joueurs, différents points de victoire sont attribués.

Le joueur possédant la majorité de tonneaux à bord se voit créditer le nombre maximum de points de victoire indiqué le joueur possédant la deuxième majorité de tonneaux obtient, le deuxième nombre maximum de points de victoire. À quatre joueurs, le joueur ayant la troisième majorité de tonneaux se voit attribuer le plus petit nombre de points de victoire.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de tonneaux à bord, les points des emplacements correspondants sont additionnés et divisés par le nombre de joueurs impliqués ; les chiffres après la virgule sont arrondis vers le haut. Le joueur qui a occupé le **dernier casier de rangement** reçoit **un point de victoire supplémentaire**.

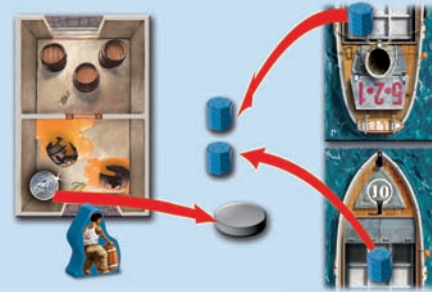
Les pions de décompte des joueurs sont avancés sur l'échelle du nombre de points de victoire obtenus. Le bateau décompté est retiré du jeu. Les tonneaux sont remis dans les réserves des joueurs.

Tous les bateaux amarrés derrière l'embarcadère libéré avancent d'un embarcadère. Le bateau suivant de la pile est placé près de l'embarcadère 4.

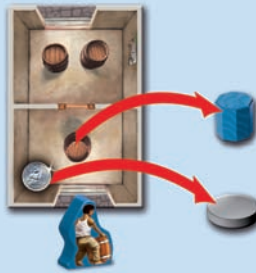
Ensuite le jeu continue.



Remarque : le bateau-pilote n'est naturellement pas chargé.



Le joueur bleu doit retirer 2 tonneaux et reçoit 1 pièce d'argent.



Exemple : le joueur bleu charge 1 tonneau sur un bateau et reçoit 1 pièce d'argent.

Remarque : si l'on joue à deux, chaque joueur utilise des tonneaux de deux couleurs, mais ceux-ci sont toutefois considérés comme des tonneaux d'une couleur.



Nombre de tonneaux pouvant être chargés sur ce bateau.

Répartition des points de victoire (PV)

Exemple : le joueur bleu charge le dernier tonneau sur un bateau. Le bateau appareille immédiatement et est décompté. Pour cela, on compte le nombre de tonneaux de chaque joueur :

Bleu a 5 tonneaux à bord, jaune et vert, chacun 2 tonneaux et orange, 1 tonneau.

Bleu reçoit pour cela 5 PV + 1 PV = 6 PV.

(5 pour la majorité de tonneaux à bord et 1 PV en plus car il a occupé la dernière place à bord.)

Jaune et vert se partagent 5 points (3+2) et reçoivent chacun 3 PV, orange est bredouille.

Lorsque la première pile de bateaux est épuisée, la deuxième pile de bateaux est posée près du plateau de jeu et le prochain bateau est pioché dans cette pile.

Une fois la deuxième pile épuisée, les bateaux continuent à avancer dans le port, mais on ne rajoute plus de bateau.

Remarque : si le pion de jeu dont c'est le tour n'a pas encore chargé tous ses tonneaux, il continue maintenant à le faire.

5. Appareillage du tout premier bateau

Après le décompte de tous les dockers et de tous les bateaux pleins, le bateau se trouvant près de l'embarcadère 1 quitte le port.

Ce bateau est décompté comme tous les autres (voir 4.3 *Décompte des bateaux pleins*), seul le point de victoire supplémentaire pour l'occupation du dernier casier est supprimé, car le bateau n'est pas entièrement chargé.

Tous les bateaux qui sont amarrés derrière l'embarcadère libéré avancent d'un embarcadère (de 2 à 1, etc.). Le bateau suivant de la pile est placé près de l'embarcadère 4.

Remarque : au premier tour, le bateau-pilote se trouve près de l'embarcadère 1. Il quitte le port et est, tout comme les autres bateaux, retiré du jeu. Le bateau-pilote n'étant pas chargé, il n'est pas décompté.

Remarque : à cette phase, aucun bateau plein ne peut appareiller, il aurait sinon déjà pris la mer lors de la phase précédente (4.3).

6. Modifier l'ordre des dockers

Toutes les tuiles d'ordre sont avancées d'une position sur le rail. La dernière tuile d'ordre est placée sur la position 1 libérée.

Si la deuxième pile de bateaux a été entamée dans ce tour, toutes les tuiles sont au lieu de cela mélangées face cachée et de nouveau réparties face visible sur les emplacements 1 à 8 (ou 1 à 6 à deux et trois joueurs).

Si *Lazy Jack* a été utilisé, il est maintenant retiré du plateau de jeu.



Fin du jeu et décompte

Le jeu se termine à la fin de la phase 4, lorsqu'il reste plus que **3 bateaux ou moins** dans le port. Tous les bateaux restants sont décomptés.

Tous les dockers terminent leur coup. Puis tous les bateaux restants sont décomptés.

Si certains dockers ne peuvent plus charger leurs tonneaux, ceux-ci sont placés dans un bistrot du port et décomptés comme suit.

Selon le nombre de joueurs, les points de victoire suivants sont attribués dans le bistrot :

4 joueurs 3-2-1* points de victoire (PV)

3 joueurs 2-1 PV

2 joueurs 1 PV

* 3 PV pour le joueur possédant la majorité de tonneaux dans le bistrot, 2 PV pour le joueur possédant la deuxième majorité de tonneaux et 1 PV pour le joueur possédant la troisième majorité de tonneaux. À 2 et 3 joueurs, on fait le décompte correspondant.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de tonneaux dans le bistrot, les points des emplacements correspondants sont additionnés et divisés par le nombre de joueurs impliqués ; les chiffres après la virgule sont arrondis vers le haut.

Les pions de décompte des joueurs sont avancés en conséquence sur l'échelle des points de victoire.

Le joueur possédant le plus de points de victoire gagne et en cas d'égalité, le joueur possédant le plus de pièces d'argent.

En cas de nouvel ex-aequo, les joueurs se partagent la victoire.



Un jeu familial très animé
de Michael Feldkötter
de 2 à 4 personnes

© Copyright 2009 Queen Games
D-53842 Troisdorf, Germany

