Tea & Rum

2-4 14+ 30'/

FABIEN GRIDEL

APERÇU DU JEU

Dans Tea & Rum, votre objectif est de prendre le contrôle de l'Île et de devenir l'un des deux vainqueurs : le nouveau Roi des Pirates ou le Gouverneur. **Vous pouvez même être les deux ! Une seule chose est certaine : vous ne voulez pas finir parmi les perdants…**

Pour y parvenir, vous disposez de 5 manches pour placer et retirer judicieusement vos Ouvriers, gérer vos Ressources et mettre en œuvre la stratégie qui servira le mieux vos ambitions. Mais attention : vos intentions doivent rester secrètes. Mettre en colère la Couronne ou le Peuple pourrait bien compromettre vos chances.

Pour gagner, prouverez-vous votre loyauté à la Couronne, ou mènerez-vous la rébellion du Peuple ?

BUT DU JEU

Devenez, après 5 manches, le prochain **Gouverneur** ou le **Roi des Pirates**… **voire les deux !**

Il existe deux types de points de victoire (PV) :

Les PV BLEUS représentent le prestige de la Couronne (victoire en tant que **Gouverneur**).

Les PV ROUGES représentent le soutien du Peuple (victoire en tant que **Roi des Pirates**).

Ce double score signifie qu'une partie peut se conclure avec deux gagnants… et tout autant de perdants.

CONTENU DU JEU

- Ce livret de règles
- 2 Aides de jeu résumant les différents Bâtiments
- 3 Plateaux en plastique pour trier les Ressources et les Cartes



• 1 Plateau Contrats



• 1 Plateau Allégeance



• 1 Piste de Réputation



• 1 Plateau de Troc



MONNAIE
- 12 × 10 $ pièces
- 12 × 5 $ pièces
- 50 × 1 $ pièces



POINTS DE VICTOIRE
- Jetons de PV BLEUS (12 × 10 PV, 16 × 5 PV, 26 × 1 PV, 20 × 2 PV)
- Jetons de PV ROUGES (12 × 10 PV, 16 × 5 PV, 26 × 1 PV, 20 × 2 PV)

• 4 Plateaux d'Action



Gouverneur



Marché



Port



Taverne





• 1 Marqueur Premier Joueur (recto-verso)



• 16 tuiles Action (pour compléter les plateaux d'Action)



• 30 Cartes Capitaine
(6 par manche : I / II / III / IV / V)



• 18 Cartes Contrat



• 10 Cartes Allégeance



• 6 Cartes Dotation de départ



• 9 Cartes Souhait du Peuple
(Récompense de fin de manche)



• 9 Cartes Bateau



• 75 Cartes Bâtiment
(5 couleurs, chacune contenant 5 Bâtiments différents en 3 exemplaires chacun)



• 5 Tuiles Récompenses des Souhaits du Peuple, une pour chaque manche (I / II / III / IV / V)

Pour chaque joueur (x4, dans sa couleur) :



• 4 × Pions Ouvriers



• 1 Coffre pour stocker les Points de Victoire



• 1 × Pion Étoile

• 6 Jetons d'Expansion d'Entrepôt
(coûts : 1 / 1 / 1 / 2 / 2 / 3)



• 1 × Pion Population





• 1 Plateau Joueur

Ressources (6 types) :



• 22 × Cubes Jaunes - (Blé)



• 22 × Cubes Bruns - (Bois)



• 22 × Cubes Gris - (Minerai)

Les Cubes sont principalement utilisés pour les Bâtiments.



• 12 × Pions de Tonneaux



• 12 × Pions de Feuilles de Tabac

Les Tonneaux et les Feuilles de Tabac sont principalement utilisés pour remplir des Contrats.



• 12 × Pions de Canons

Les Canons sont principalement utilisés pour les Capitaines.

Pour une partie à 2 Joueurs uniquement :



• 8 Tuiles Automa (avec icônes des plateaux d'Action)



• 2 Tuiles de Joueurs (A/B)



• 1 Plateau Ordre d'Action



• 6 Cartes Type de Victoire

PRÉSENTATION DE LA MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



ANATOMIE D'UN PLATEAU JOUEUR



— DES RÈGLES ADDITIONNELLES SPÉCIALES POUR 2 JOUEURS SE TROUVENT À LA FIN DE CE LIVRET DE RÈGLES.—

Dans ce jeu, le symbole « $ » sera utilisé pour représenter la Monnaie.

MISE EN PLACE (1/3)

CARTES BÂTIMENTS

Placez les cartes Bâtiment face visible au centre de la table, regroupées par type et par couleur.

- À 2 joueurs : utilisez 1 exemplaire de chaque Bâtiment et les 25 Bâtiments différents du jeu sont tous utilisés.
- À 3 joueurs : Utilisez 2 exemplaires de chaque Bâtiment. Dans chaque catégorie de Bâtiments (couleur), retirez aléatoirement un type de Bâtiment du jeu. Il restera donc 4 Bâtiments différents disponibles dans chacune des 5 couleurs.
- À 4 joueurs : Utilisez 3 exemplaires de chaque Bâtiment. Dans chaque catégorie de bâtiments (couleur), retirez aléatoirement un type de Bâtiment du jeu. Il restera donc 4 Bâtiments différents disponibles dans chacune des 5 couleurs.



Mise en Place pour 3 et 4 joueurs

CONTRATS ET ALLÉGEANCE

- Placez les plateaux Contrats et Allégeance à portée des joueurs, en utilisant la face correspondant au nombre de joueurs (4 joueurs ou 2–3 joueurs).



- Mélangez les cartes Contrat pour former une pioche et placez-la sur l'emplacement de gauche du Plateau Contrats. Révélez ensuite autant de cartes Contrat qu'il y a d'emplacements disponibles sur le plateau et placez-y les cartes.



- Mélangez les cartes Allégeance, puis révélez-en une pour chaque emplacement disponible du plateau Allégeance. Toutes Cartes Allégeances restantes sont remises dans la boîte.



RÉPUTATION

- Placez la Piste de Réputation à portée des joueurs.



MISE EN PLACE (2/3)

RESSOURCES / POINTS DE VICTOIRE (PV) / PIÈCES

- Placez toutes les Ressources, les Pièces et les PV à portée des joueurs. Vous pouvez utiliser les Plateaux en plastique.

CARTES CAPITAINE

- **Triez les 30 cartes Capitaine selon leur dos (manches I / II / III / IV / V) afin de former 5 piles distinctes.**
- Mélangez chaque pile séparément, puis gardez au hasard :
  - 4 cartes de chaque pile pour une partie à 4 joueurs
  - 3 cartes de chaque pile pour une partie à 2–3 joueurs
- Remettez les Cartes Capitaine non utilisées dans la boîte sans les regarder.
- Créez ensuite une seule pioche en empilant les piles selon cet ordre : manche V en bas, puis IV, III, II, et la manche I tout au-dessus.
- **Révélez enfin les Cartes Capitaines de la manche I.**



PLATEAUX D'ACTION

- Placez les 4 Plateaux d'Action sur la table.
- Pour chaque Plateau, prenez ses 4 Tuiles d'Action en utilisant le côté correspondant au nombre de joueurs (4 joueurs ou 2–3 joueurs) et placez-les aléatoirement sur ce plateau.

Note : dans une partie à 2–3 joueurs, chaque tuile sans icône est placée sur la rangée du haut de son Plateau d'Action.



MISE EN PLACE (3/3)

RÉCOMPENSES DE MANCHES & LES SOUHAITS DU PEUPLE

Pour chaque manche (I / II / III / IV / V) :



- Déterminez aléatoirement quel côté (Bleu ou Rouge) de chaque tuile Récompense des Souhaits du Peuple est utilisé, puis alignez ces tuiles par ordre croissant.
- Mélangez les cartes Souhait du Peuple, puis piochez-en une au hasard pour chaque manche et placez-la face visible devant la tuile Récompense correspondante (5 cartes Souhait du Peuple au total). Toutes les cartes Souhait du Peuple restantes sont remises dans la boîte.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur :

- Prend son matériel : le Coffre, les Pions Ouvriers, le Pion Population, le plateau Joueur et les 6 Jetons d'Expansion d'Entrepôt (1 / 1 / 1 / 2 / 2 / 3).



- Place ses 6 Jetons d'Expansion d'Entrepôt, chacun sur un emplacement de son entrepôt.
- Place 1 Ouvrier sur chacun des 4 plateaux d'Action, et son étoile sur la piste de Réputation sur la case 0.



- Pioche au hasard 1 carte Dotation de départ et prend les Ressources, l'Argent, les Étoiles et les PV indiqués dessus. (Pour les Étoiles, voir « Piste de Réputation », page 13). Ensuite, chaque joueur défausse sa carte.



- Le joueur ayant le moins d'argent devient le premier joueur et prend le Marqueur Premier Joueur.



STRUCTURE D'UNE MANCHE

Une partie se déroule en 5 manches, chacune divisée en 6 phases successives (détaillées ci-dessous).

1- REVENU

- Chaque joueur reçoit autant de $ que son niveau atteint sur sa Piste de Population.
- Lors de la première manche, chaque joueur gagne donc 10 $.
  Note : La Monnaie est illimitée.



2- BATEAUX (Les joueurs peuvent acheter les Ressources des Bateaux et les placer dans leurs Entrepôts)

- À 2 joueurs : choisissez au hasard 5 des 9 cartes Bateau et placez-les face visible dans l'ordre croissant.
- À 3 joueurs : choisissez au hasard 7 des 9 cartes Bateau et placez-les face visible dans l'ordre croissant.
- À 4 joueurs : placez les 9 cartes Bateau face visible dans l'ordre croissant.
- En commençant par le premier joueur, puis dans l'ordre du tour (sens horaire), chaque joueur peut payer le coût d'un Bateau pour prendre les Ressources indiquées sur une seule des lignes, parmi les différentes combinaisons disponibles. La carte Bateau choisie est ensuite retournée face cachée et le Bateau n'est plus disponible.
- Le jeu continue dans le sens horaire (tant que des joueurs souhaitent acheter un Bateau). Un joueur peut acheter plusieurs Bateaux, mais un seul à la fois.



EXPLICATION DE L'ENTREPÔT :

Une seule Ressource peut être stockée par case d'Entrepôt.
Si un joueur manque de place pour stocker des Ressources, il peut à tout moment :

- Payer le coût ($) indiqué sur un Jeton Expansion d'Entrepôt pour le retirer et augmenter sa capacité (voir image ci-dessous), ou
- Défausser une Ressource de son choix pour libérer de la place.

Sinon, toute Ressource qui ne peut être stockée est perdue.





3- ACTIONS (Cette phase constitue le cœur stratégique du jeu : c'est ici que les joueurs utilisent leurs Ouvriers pour activer les Plateaux d'Action. Le fonctionnement dépend du type de manche.)

• Manches impaires : Retirer des Ouvriers (I, III, V).
Les joueurs retirent leurs Ouvriers des Plateaux d'Action. Lorsqu'un joueur retire un Ouvrier, il réalise une des actions de la ligne correspondant au nombre d'Ouvriers présents avant son retrait.

EXEMPLE DE LA MANCHE V



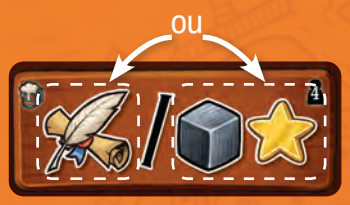
• Manches paires : Placer des Ouvriers (II, IV).
Les joueurs placent leurs Ouvriers sur les Plateaux d'Action. Lorsqu'un joueur place un Ouvrier, il réalise une des actions de la ligne correspondant au nombre d'Ouvriers présents après son placement.

EXEMPLE DE LA MANCHE II



Limite d'Ouvriers par Plateau d'Action :
• 4 Ouvriers à 4 joueurs
• 3 Ouvriers à 2–3 joueurs

Certaines lignes présentent un symbole « / ». Dans ce cas, le joueur doit choisir l'action de gauche ou celle de droite.



Chaque joueur résout l'Action d'un de ses Ouvriers, en suivant l'ordre des icônes présentes sur la ligne DE GAUCHE À DROITE. Ensuite le tour passe au joueur suivant. La phase se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé ou retiré leurs 4 Ouvriers selon la manche.

Les Actions sont principalement de 4 types :


TROC de Ressources


CONSTRUIRE un Bâtiment


Remplir un CONTRAT


Engager un CAPITAINE

DÉTAILS DES ACTIONS



CONSTRUIRE

Le joueur paie le coût en Ressources indiqué et prend un Bâtiment disponible.

Un joueur ne peut pas construire deux fois le même Bâtiment.

Certains Bâtiments offrent des effets instantanés indiqués par le symbole éclair (Ressources, PV, etc.) et/ou des effets permanents.



Engager un CAPITAINE

Le joueur paie le coût de la carte Capitaine (souvent des pièces, parfois des Ressources) et la place dans sa zone de jeu.

Il gagne immédiatement les effets instantanés indiqués par le symbole éclair sur la carte du Capitaine.



Activation des Capitaines : Certains capitaines offrent des récompenses contre des CANONS. Une fois recrutés, ils restent face visible dans la zone du joueur. Le joueur peut deffausser le nombre de Canons requis afin d'activer son Capitaine (durant n'importe laquelle de ses Phases d'Action) et ainsi obtenir les récompenses. La carte est ensuite retournée face cachée.

Cette activation ne compte pas comme une action.

Remplir un CONTRAT

Le joueur paie les Ressources indiquées sur la carte Contrat choisie et il décide ensuite de recevoir les PV ROUGES ou les PV BLEUS. Il place la carte Contrat remplie dans sa zone de jeu.

Il gagne également les PV ou les ÉTOILES indiqués sur le plateau sous l'emplacement du Contrat.





Recevoir des PIÈCES

Le joueur prend le nombre de pièces indiqué.



Recevoir de la RÉPUTATION

Chaque symbole Étoile fait avancer le joueur d'une case sur la piste de Réputation.



Recevoir des RESSOURCES

Pour chaque icône Ressource, le joueur prend la Ressource correspondante.



Si un cube multicolore est présent, le joueur prend un Cube de la couleur de son choix.

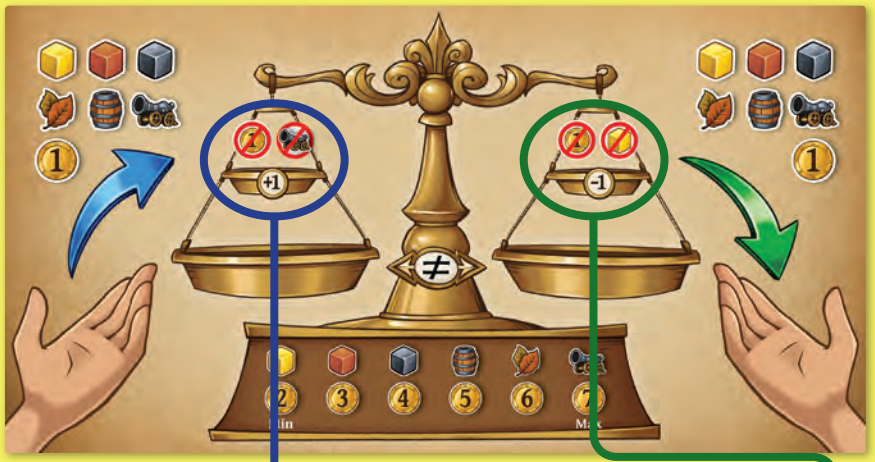


Recevoir des POINTS DE VICTOIRE

Le joueur prend les Points de Victoire de la couleur indiquée.

TROC

Les joueurs peuvent acheter et vendre n'importe quelle quantité de Ressources. Pour ce faire, utilisez le plateau de Troc : placez les Ressources que vous souhaitez vendre depuis votre Entrepôt (sur le côté gauche de la balance) et placez les Ressources que vous souhaitez acheter depuis la réserve du jeu (sur le côté droit de la balance). Les deux côtés peuvent être équilibrés à l'aide de pièces.



Le joueur gagne +1 $ pour chaque Ressource d'un même type qu'il choisit, en plaçant ce type de Ressources sur le plateau supérieur gauche (+1 $).

Le joueur obtient –1 $ de réduction pour chaque Ressource d'un même type qu'il choisit, en plaçant ce type de Ressources sur le plateau supérieur droit (–1 $).

Restrictions :

- Le bonus de vente +1 $ ne s'applique pas aux CANONS (prix maximum : 7).
- La réduction d'achat -1 $ ne s'applique pas au BLÉ (prix minimum : 2).
- Un joueur ne peut pas acheter et vendre le même type de Ressource au cours d'une même Action.

Rappel :

Un joueur peut débloquer un emplacement d'Entrepôt à tout moment en payant le coût d'un jeton d'Expansion qui est ensuite défaussé.



Exemple : Nicolas veut acheter 2 Canons et 3 Blés, le prix normal serait : 7 + 7 + 2 + 2 + 2 = 20 $

0$  20$

Seuls les canons peuvent être placés sur le plateau du haut pour bénéficier de la réduction : 6 + 6 + 2 + 2 + 2 = 18 $

0$  18$

Nicolas veut aussi vendre 2 Minerais et 1 Bois, la valeur normale serait de 4 + 4 + 3 = 11 $

11$  18$

Il décide de placer sa Ressource présente en plus grand nombre (Minerais) sur le plateau du haut de la Balance pour augmenter leur valeur de +1 $, ce qui donne un total de : 5 + 5 + 3 = 13 $

13$  18$

Pour équilibrer sa transaction, il ajoute juste 5 pièces de son stockage sur le côté gauche de la balance. Les deux côtés sont désormais égaux.

18$  18$

Il prend les Ressources à droite et défausse tout ce qui est à gauche. L'action de Troc est terminée. 18$=18$

Chaque plateau d'Action possède une action alternative située en bas de celui-ci.
Si l'action de sa ligne ne lui convient pas, le joueur peut toujours choisir l'Action alternative du plateau.



IMPORTANT :

- Plusieurs Ouvriers de la même couleur peuvent se trouver sur un même Plateau d'Action.
- Avant ou après son action, un joueur possédant un Capitaine nécessitant un ou plusieurs Canons peut payer ces Canons **pour obtenir les bénéfices et retourner la carte. Le joueur peut aussi choisir d'attendre une autre manche pour le faire.**



TANT QU'UN JOUEUR N'A PAS ATTEINT 8 PV BLEUS, TOUS SES POINTS DE VICTOIRE RESTENT VISIBLES POUR TOUS LES AUTRES JOUEURS. DÈS QU'UN JOUEUR ATTEINT 8 PV BLEUS, IL DOIT PRENDRE UNE CARTE D'ALLÉGEANCE À LA COURONNE (VOIR SECTION ALLÉGEANCE PAGE 13).





4- ATTRIBUTION DES SOUHAITS DU PEUPLE (ET RÉCOMPENSES)
Selon la carte Souhait du Peuple de la manche en cours, les joueurs additionnent les symboles correspondants qu'ils possèdent (Hygiène, Sécurité, Divertissement).



Si plusieurs types de symboles apparaissent sur la carte, les joueurs additionnent tous les symboles correspondants qu'ils possèdent.
Le ou les joueurs avec le total le plus élevé reçoivent la récompense indiquée sur la tuile Récompense des Souhaits du Peuple, selon leur rang.



Un joueur avec un total de 0 ne reçoit jamais de récompense.

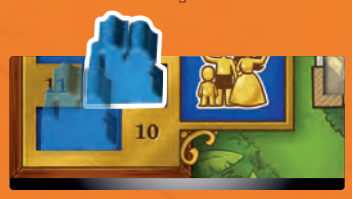
En cas d'égalité :

- Pour la 1ère place, tous les joueurs concernés reçoivent la récompense de 1ère place et la récompense de 2ème place n'est pas attribuée.
- Pour la 2ème place, tous les joueurs concernés reçoivent la récompense de 2ème place.





5 - CHAQUE JOUEUR AUGMENTE SA POPULATION DE 1.

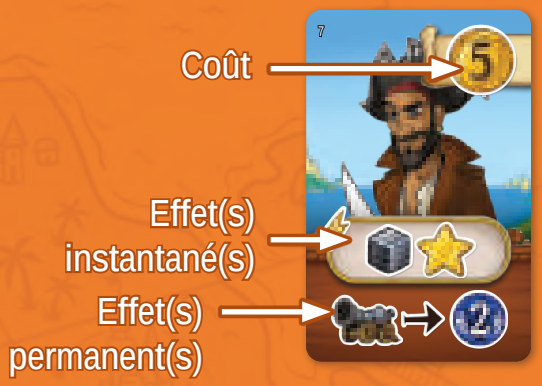




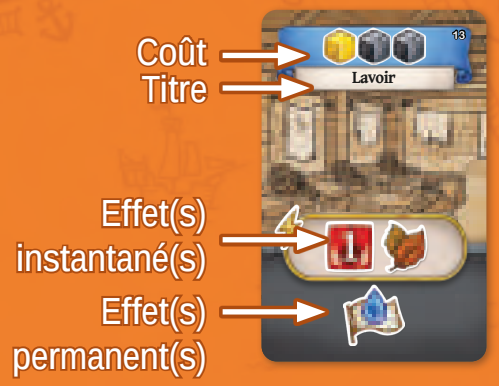
6- FIN DE MANCHE (renouveler les Contrats, ajouter de nouveaux Capitaines et passer le marqueur Premier Joueur).

- Déplacez tous les Contrats non remplis le plus à droite possible sur le plateau Contrats et remplissez les emplacements vides avec de nouvelles cartes Contrat face visible.
- Ajoutez les cartes Capitaine de la manche suivante (II / III / IV / V) : 4 Capitaines à 4 joueurs et 3 Capitaines à 2 ou 3 joueurs. Les capitaines des manches précédentes restent disponibles.
- Passez le marqueur Premier Joueur au joueur suivant dans le sens horaire, puis retournez-le.

ANATOMIE DES CARTES







ALLÉGEANCE : PROUVEZ VOTRE VALEUR ET VOTRE LOYAUTÉ À LA COURONNE

Au début de la partie, tous les Points de Victoire (Rouges et Bleus) sont visibles par les autres joueurs.
Cette visibilité reste en place jusqu'à ce qu'un joueur atteigne son 8ème PV Bleu, il DOIT alors placer tous ses PV dans son coffre.
Dès qu'un joueur obtient son 8ème PV Bleu, il doit choisir comment prouver à la Couronne qu'il est digne de confiance pour devenir le prochain Gouverneur.

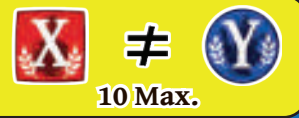
Dès qu'un joueur obtient son 8ème PV Bleu :
- Il place tous ses PV (Rouges et Bleus) dans son Coffre.
  À partir de ce moment, tous les PV qu'il gagne (Rouges et Bleus) sont placés dans son Coffre et lui seul peut les consulter.
- Il doit immédiatement choisir une carte Allégeance parmi celles disponibles et la placer face visible dans sa zone de jeu.
- Il gagne aussitôt les PV Rouges indiqués sur cette carte.



Dans le rare cas où deux joueurs obtiennent leur 8ème PV Bleu en même temps, celui le plus tôt dans l'ordre du tour choisit en premier.

Lorsqu'un joueur remplit la condition inscrite sur sa carte Allégeance, il la retourne pour indiquer qu'elle est accomplie.
Un joueur qui n'a pas rempli sa condition d'Allégeance à la fin de la partie ne peut pas gagner comme Gouverneur, même s'il possède le plus grand nombre de PV Bleus.

TRÈS IMPORTANT : **À la fin de la partie, la différence entre les PV Bleus et Rouges d'un joueur ne peut pas dépasser 10 (voir Fin du Jeu). Cette règle est déterminante pour le décompte final.**



PISTE DE RÉPUTATION

Lorsqu'un joueur obtient un symbole Étoile, il avance d'une case sur la Piste de Réputation et gagne immédiatement la récompense indiquée (Ressources, PV, Pièces ou Action).

Si une case présente le symbole « / » le joueur choisit l'un des effets parmi ceux proposés.



Si un joueur avance de plusieurs cases sur la Piste de Réputation, il résout chaque case dans l'ordre avant de passer à la suivante.



FIN DU JEU (3–4 JOUEURS)

À l'issue de la 5ème manche, la partie se termine. Un ou deux vainqueurs peuvent être désignés, sans classement entre eux.

Procédez dans l'ordre suivant :

1. Activation des Capitaines
   - Les Capitaines nécessitant des Canons peuvent être activés pour obtenir leurs récompenses.
   - Une fois activés, retournez-les.
   - Cette activation ne compte pas comme une Action.

2. Allégeance à la Couronne
   - Les joueurs qui en ont la possibilité peuvent prouver leur Allégeance à la Couronne si des Ressources ou de la Monnaie étaient requises.



3. Vente des Ressources
   - Tous les joueurs vendent les Ressources restantes dans leur Entrepôt au Prix de base.



4. **Conversion finale**
   - Chaque joueur peut ensuite convertir secrètement 10 $ en 1 Point de Victoire, Bleu ou Rouge, autant de fois qu'il le souhaite.



5. Équilibrage des Points de Victoire
   - Si un joueur possède plus de 10 points d'écart entre ses PV Bleus et ses PV Rouges, il perd les points excédentaires jusqu'à ramener l'écart à 10 PV maximum.

6. Désignation des vainqueurs

- Gouverneur
  - Un joueur n'ayant pas rempli son Allégeance à la Couronne ne peut pas devenir Gouverneur.
  - Si aucun joueur ne concourt, aucun Gouverneur n'est nommé.
  - Si un seul joueur a prouvé son Allégeance, il devient automatiquement Gouverneur, quel que soit son total de PV Bleus.
  - Si plusieurs joueurs sont éligibles, celui ayant le plus de PV Bleus devient Gouverneur.
    - En cas d'égalité, comparez les PV Rouges.
    - Si l'égalité persiste, ils partagent la victoire de Gouverneur.

  Note : concourir pour devenir Gouverneur n'est pas obligatoire.

- Roi des Pirates
  - Le joueur ayant le plus de PV Rouges devient Roi des Pirates.
  - En cas d'égalité, comparez les PV Bleus.
  - Si l'égalité persiste, ils partagent la victoire de Roi des Pirates.

- Cas particuliers
  - S'il n'y a pas de Gouverneur, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur (le Roi des Pirates).
  - Il est possible qu'un même joueur soit à la fois Gouverneur et Roi des Pirates ; dans ce cas, il est l'unique gagnant de la partie.



Pour une fin plus drôle et dramatique, nous vous recommendons de comparer vos Points de Victoire petit à petit :

- Avez-vous 10 PV Bleus ?

- Avez-vous 20 PV Bleus ?

- Avez-vous 30 PV Bleus ?

- Avez-vous 35 PV Bleus ?...

Ainsi, la tension reste totale jusqu'à la fin du jeu.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Ces règles décrivent uniquement les éléments qui diffèrent des parties à 3–4 joueurs. Si rien n'est précisé ici, utilisez les règles de Mise en Place pour une partie à 3 joueurs.

L'AUTOMA est un joueur fictif qui place et retire des Ouvriers sur les plateaux d'Action.

MISE EN PLACE

- Utilisez les tuiles Action, ainsi que les plateaux Contrats et Allégeance sur leur face 2–3 joueurs.
- Chaque joueur «humain» effectue sa mise en place normalement.
- Une troisième couleur d'Ouvriers (non utilisée par les joueurs) représente l'Automa, il ne possède ni Plateau Joueur ni Ressources.
- L'Automa utilise uniquement ses 4 Ouvriers sur les plateaux d'Action.
- Mélangez les 6 cartes Type de victoire. Placez une carte face cachée au-dessus de chaque tuile Récompense des Souhaits du Peuple, sans la regarder.
- La sixième carte reste inutilisée et inconnue, elle est remise dans la boîte.
- Après avoir pioché les cartes Dotation de départ, le joueur ayant le moins d'Argent prend le jeton « Joueur A ». L'autre joueur devient « Joueur B ».
- Placez le plateau Ordre d'action (2 joueurs) avec la face commençant par « Joueur A » visible, puis placez le pion Étoile de la couleur de l'Automa sur la première case pour indiquer qui agit.
- Placez les 8 jetons Automa face cachée, puis mélangez-les.

BÂTIMENTS :

- Aucun Bâtiment n'est retiré des catégories (les 25 Bâtiments sont en jeu).
- Chaque Bâtiment est disponible en un seul exemplaire.

PHASE DES BATEAUX

- L'Automa ne participe pas à cette phase.
- À chaque manche, tirez et placez au hasard 5 cartes Bateau faces visibles.

ORDRE DE TOUR

Les joueurs et l'Automa suivent le plateau Ordre d'action pour déterminer qui agit.
Déplacez le marqueur d'une case vers l'avant à chaque action, quand il **atteint la fin du plateau, retournez le plateau pour la manche suivante.**

LE TOUR DE L'AUTOMA :

- Piochez au hasard un jeton Automa qui indique le plateau d'Action sur lequel l'Automa doit placer ou retirer un Ouvrier.
- Selon la manche en cours, ajoutez ou retirez un Ouvrier Automa à l'emplacement correspondant.
- L'Automa ne réalise pas d'Action (il n'a ni plateau joueur, ni Ressources, etc.).
- Si le plateau d'Action choisi ne peut pas être utilisé par l'Automa, piochez un autre jeton Automa.

DÉBUT DE CHAQUE MANCHE

- Placez les 8 jetons Automa face cachée et mélangez-les.
- Au début de chaque manche, révélez la Carte Type de Victoire pour cette manche, elle peut être :
  - Rouge = Victoire du Peuple (Roi des Pirates), ou
  - Bleue = Victoire de la Couronne (Gouverneur)

FIN DU JEU (à 2 joueurs)

À la fin des 5 manches, la couleur majoritaire des cartes Type de victoire détermine la condition de victoire finale.

Les joueurs découvrent donc progressivement au fil de la partie quelle couleur comptera pour la victoire finale.

La séquence de fin de partie reste la même que dans le jeu standard, mais un seul vainqueur est désigné.

Toutes les contraintes habituelles s'appliquent toujours (notamment la différence maximale de 10 points entre les PV Rouges et les PV Bleus).

Dans cet exemple, la victoire revient au joueur ayant le plus de PV Bleus (et ayant accompli son Allégeance).

CAS PARTICULIER : **Si la couleur de victoire finale est Bleue et qu'aucun** joueur n'a prouvé son Allégeance à la Couronne, aucun joueur ne remporte la partie.

Note : Il est parfois possible de déterminer le vainqueur avant la fin de la 5ème manche dans le cas où la couleur de victoire finale est Bleue et qu'un seul joueur a prouvé son Allégeance à la Couronne alors que son adversaire ne peut plus prouver la sienne.

CAPITAINES

EFFETS DES CAPITAINES :

#	Manche	Coût $	Effet(s) Instantané(s)	Canon(s)	Effets des Canon(s)	Icône(s)
1	I	3	★	1	2	
2	I	3	★★			
3	I	2	★	1	3	
4	I	4		1	2 + 2	
5	I	4	★	1	3 / 3	
6	I	3	1			
7	II	5	★	1	2	
8	II	5	★	1	3	
9	II	6	★	1	4	
10	II	5	★			
11	II	6 / 2	★	1	★★1	
12	II	6	★★			
13	III	7	★	2	6 / 6	
14	III	7	★2	1	+ 2	
15	III	2	★★	1	4	
16	III	8	2			
17	III	8	★	2	7	
18	III	8		1	3 + 2	
19	IV	9	★1			
20	IV	9	★	1	3	
21	IV	4	★3			
22	IV	10		1	5	
23	IV	10	★★	1	4	
24	IV	10	★	2	8	
25	V	11	★2	1	4	
26	V	11	★	1	5	
27	V	12	★	2		
28	V	12	★	1	2 + 2	
29	V	6	★	1	4	
30	V	11	★	2	4 + 4	



BÂTIMENTS

EFFETS DES BÂTIMENTS :

#	Nom	Effet(s) Permanent(s)	PV	Effet(s) Instantané(s)	Icône(s)
1	Église	(Phase de Revenu) : Gagnez 3 pièces	3		
2	Académie		2 / 2		
3	Palais	À chaque Action sur le plateau Gouverneur (fontaine) : +1 PV Bleu	2		
4	Statue		4		
5	Place		4		
6	Guilde des Architectes	Gagnez 4 pièces chaque fois que vous construisez	1		
7	Atelier	Payez un cube de moins de votre choix lorsque vous construisez	1		
8	Entrepôt		3	Défaussez tous vos jetons d'Expansion d'Entrepôt	
9	Séchoir à tabac	À tout moment : **vous pouvez échanger 3 Bois → 2 Tabacs**	2		
10	Distillerie	À tout moment : vous pouvez échanger **3 Blés → 2 Tonneaux**	2		
11	Puits		1		
12	Bains Publics		1		
13	Lavoir		1		
14	Dispensaire		3		
15	Latrines Publiques		1		
16	Hôtel de Ville	Durant votre phase d'action : vous pouvez échanger X **Tonneaux → X Étoiles**	2		
17	Auberge	Chaque Bateau vous coûte 1 $ de moins	3		
18	Hôtel		2		
19	Grand Hall		2		
20	Tripot		3	4	
21	Prison	Chaque Capitaine vous coûte 2 $ de moins	1 / 2		
22	Tour de Guet		3		
23	Fort		1		
24	Fonderie	(Phase de Revenu) : vous pouvez échanger X Minerais → X Canons	2		
25	Caserne		2		

ALLÉGEANCES

LES BESOINS REQUIS PAR L'ALLÉGEANCE POUR PRÉTENDRE À LA VICTOIRE EN TANT QUE GOUVERNEUR :

#	Besoins requis pour prétendre à la victoire en tant que Gouverneur :	PV Rouges
1	Avoir construit 7 Bâtiments avant la fin du jeu.	3
2	Avoir atteint le niveau 19 en Population avant la fin du jeu.	5
3	Avoir construit 4 Bâtiments de la même couleur avant la fin du jeu.	4
4	Avoir atteint le niveau 20 sur la Piste de Réputation avant la fin du jeu.	4
5	Avoir : Construit 5 Bâtiments + Engagé 4 Capitaines + Rempli 3 Contrats avant la fin du jeu.	2
6	Ne pas avoir plus de 5 PV de différence entre les PV Rouges et Bleus avant la fin du jeu.	3
7	Avoir rempli 4 Contrats avant la fin du jeu.	5
8	Avoir engagé 6 Capitaines avant la fin du jeu.	2
9	Avoir défaussé en une fois 20 $ durant la partie ou à la toute fin du jeu (cela ne compte pas comme une Action).	1
10	Défausser en même temps 1 Tonneau + 1 Tabac + 1 Canon durant la partie ou à la fin du jeu (cela ne compte pas comme une Action).	1

CRÉDITS

Auteur : Fabien Gridel
Illustrateur : Adrien Journel
Développement : Cédrick Caumont & Gwendoline Caumont
Éditeur : Captain Games
Production : Eva Madenoglu & Lumturije Krasniqi
Responsable produit : Lumturije Krasniqi
Communication : Gwendoline Caumont

Suivez-nous sur les réseaux !

© CAPTAIN GAMES 2026. ALL RIGHTS RESERVED

info@captain.games • www.captain.games
Rue Bruyère Saint-Jean, 104 • 1410 Waterloo • Belgium

REMERCIEMENTS

Fabien Gridel tient à remercier particulièrement Fabien Janots et Marie-Laure Florea pour l'ensemble des tests, principalement pour le jeu à deux joueurs et les très nombreux ajustements qui ont été nécessaires.
La pertinence de leurs remarques et leurs contributions ont été un tournant majeur dans le développement du jeu.
L'auteur tient aussi à souligner **la confiance sans faille dont** a fait preuve Captain Games dans toutes les étapes qui ont jalonnées l'élaboration de Tea & Rum.

Captain Games remercie
Fabien Gridel,
Eva Madenoglu,
Elfine Caumont,
Salman Shahid,
Cyril Maréchal,
Ilir Kadriaj,
Gentian,
Daisy, Robin, Valentin & Rémi Legoff,
Marc Caumont,
Elisabeth Aubert,
Ibrahim Kouanda,
Murielle Lemmens,
Nolan Waterplas,
Nicolas Boseret,
Agnès Brison,
Nicolas Opdebeeck,
Laurent & Heline d'Aries,
Laurence Liénard,
Ysaline Detollenaere,
François Romain,
Christophe Arnoult,
Alan & Janet Moon,
Ian Sebastian Bach,
Lydie Tudal & Adrien Martinot,
Maxime Damien,
Fannyfique,
Eric Lalberteaux,
Manon Chauvin,
Laura Olivier,
Nicolas Doguet,
Johan Pierlot,
Sébastien, Stéphanie, Margaux & Thomas Dubois,
Timm Metivier,
Dan DiLorenzo,
Sandra Steffensen,
Debbie Ridpath Ohi & Jeff Ridpath,
Markus, Annika & Mattis Lützner,
Annika & Sam Domke,
Patrick Scholz,
Darius Dreßler,
Lorenzo Fanelli,
Massimo Bianchini,
Luca Cattini,
Valentine D'Auria,
Claire De Langautier,
Emmanuel Barrière,
Jeoffrey Garcin,
Anthony Di Maria,
Baptiste Brault,
Hadrien Colas,
Jérôme Amirbacasse,
Kevin Guide,
Nicolas Boulogne,
Pierre Wallyn,
Victor Deneuve,
Carine Baelen & Nicolas Maréchal,
Grant Lyon,
Tanguy Gréban,
Olivier Bailly,
Constantin Szabo,
Grégory Palm,
Tibad Hevesi,
Bobby West,
Maxildan,
Rofellos,
Scott Alden,
Stefan «Cyborg» Brunelle,
Des Jeux en Cravate,
Theo Vitte,
Bert De Smet,
Catherine Zylmans,
Le mot de jeux,
Tom joue,
Ludi Nat,
Undécent,
Hamza,
Julien Sharp,
Colton Carpenter,
Céline & Yoann Levet,
Cédric Gimzia,
Drew Fornoff,
John Hannasch,
Andrew Delacruz,
Didier Van Den Broek,
Damien (UMDJ),
Simon "Le Passe Temps" Murat,
Corey Thompson,
Stephen Conway,
Thomas Koegler,
Philippe Mouret,
Candice Harris,
Matt Fonda,
Zee Garcia,
Camilla Cleghorn,
Marc-André Bujold,
Carnet des Geekeries,
Meyklar,
Cédric (Golden Meeple),
Martin & Aline Vidberg,
Les Licornes (Gwen Lebas, Sophie Douchy, Servanne Dehennault),
Nicolas Benoist,
Ludicieux,
Frank Kulkmann,
Jackson Roberts,
Connie & Dan Schmitt,
Yannick Mescam,
Philine Wollast,
Cyrile & Maud Daujean,
Antoine & Esteban Bauza,
Albertine Ralenti,
Franck Lefebvre,
Corentin et Caroline (lacopinegeek),
Ann Pichot,
Quentin Daspremont,
L'équipe Cubitus,
Nadim Moumneh,
Chad & Dorris Roberts,
Michelle Zentis,
Sean Brown,
Michel Dufranne,
Marian McBrine,
Matthias Wagner,
Simon Vierk,
Elodie Migeal,
crok_meeple,
boardgamenick,
Martin Labbé,
Raphael & Jérémie (Es-tu Game?),
pro.meeples,
BoardGameFlix,
meeplecorner,
David & Stéphanie (TU JOUES OU QUOI),
Case départ,
ludox_project,
witchy_meeple,
meeplesuisse,
clemantiine_jeux,
jessicasmeeplelife,
Matt C'ludik,
alexetkim_,
o.jeux_de_phoenix,
Margaux Janssen,
Madalina Florea,
Rebecca Mirzabekiantz,
Ludotrotter,
Joan Collet,
thorn.at.game,
Guillaume,
Tony,
meeples_addict,
premier_lancer,
Jade.

Ainsi que les nombreux joueurs de : la Gathering of Friends, des BGGcons, des Dice Tower East et West, et les participants d'Étourvy, et tous les autres, croisés en festivals et autres rassemblements ludiques et que nous risquons d'oublier.

Recevez 4 $

C'est un «OU», faites le côté droit OU gauche de celui-ci

Avancez de 1 case sur la Piste de Réputation

Payez 2 $ de moins

C'est un «ET», faites le côté droit ET gauche de celui-ci.

Faites une action de Troc

1 Cube Jaune (Blé)

Recevez 3 PV Rouges

Faites une action de Contrat

1 Cube Brun (Bois)

Recevez 4 PV Bleus

Faites une action de Construction

1 Cube Gris (Minerai)

Les différents types de Souhaits du Peuple

À chaque fois que vous construisez

Un Cube de la couleur de votre choix

Avancez votre population de 1

Chaque Bâtiment que vous construisez vous coûte 1 cube de votre choix de moins

Payez 1 Cube de moins

Chaque Bateau que vous choisissez coûte 1 $ de moins

Faites une action de Capitaine

1 Tonneau

Défaussez un jeton d'Expansion d'Entrepôt

Chaque Capitaine vous coûte 2 $ de moins

1 Tabac

À chaque fois que vous faites une Action sur le plateau «Gouverneur»

1 Canon

Durant la phase de Revenu

Payez 1 Canon pour...

Durant la phase d'Action

Instantanément : recevez/ faites ce qui suit

