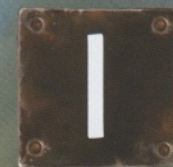


JAMAICA



Achtergrond en doel van het spel

In februari 1678 slaagde Henry Morgan erin om na een lange carrière als piraat, op slinkse wijze benoemd te worden tot gouverneur van Jamaica, en hij werd bovendien belast met de taak om de piraten en vrijbuiters te verjagen! Echter, in plaats hiervan nodigde hij zijn voormalige “partners” en piratenvrienden uit om zich op dezelfde plaats te vestigen, waar ze dan eindelijk ongestraft konden genieten van de vruchten van hun bestaan. Dertig jaar later wordt de Grote Uitdaging georganiseerd om zijn nominatie te vieren in de ware stijl van een piraat: een race rond het eiland, waarbij het team dat op het einde het meeste goud en rijkdom bijeen heeft geplunderd in hun scheepsruimen, als grootste piraten uitgeroepen zullen worden. Hijs de zeilen!



Spelinhoud

Het spelbord

1 spelbord met hierop afgebeeld Jamaica en het racetrace



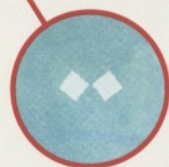
Het vakje met de start- en eindpositie



De navigatiekist voor de twee actiedobbelstenen



Havenvakje
(gouden naald)



Zeevakje
(witte vierkantjes)



Piratenhol
(rots uitgesneden in de vorm van een doodshoofd)

De actiekaarten

66 actiekaarten in 6 kleuren, 1 kleur per speler



De 5 symbolen in de hoeken van de kaarten en hun overeenstemmende acties



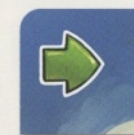
Laad gouden dubloenen in



Laad voedsel in



Laad buskruit in



Beweeg het schip
voorwaarts



Beweeg het schip
achterwaarts



80 gouden dubloenen om de havenkosten te dekken en om het spel te winnen!



45 voedselitems, essentieel voor je beweging op zee



45 buskruititems die je kan gebruiken om de waarde van de gevechtsdobbelsteen te verhogen



9 schatitems, duiden aan indien een piratenhol reeds geplunderd is (of niet)



12 schatkaarten die je extra krachten geven, goud of vervloekte schatten...



1 kompas, duidt aan wie de Kapitein is voor de huidige ronde



2 actiedobbelstenen, duiden de mogelijke acties aan en hun respectievelijke sterkte



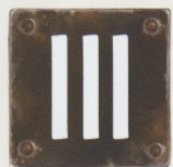
1 gevechtsdobbelsteen, om de zeegevechten te beslissen



6 schepen, 1 per speler



6 spelersborden, die de 5 scheepsruimtes voorstellen



Opstelling

1 Kies willekeurig 9 van de 12 schatkaarten, schud ze goed door elkaar en plaats ze gesloten in een stapel rechts van de navigatiekist. De resterende drie kaarten verdwijnen uit het spel en in de speldoos (zonder dat iemand er naar kijkt).

2 De gevechtsdobbelsteen wordt op de vesting geplaatst.

3 Elke speler plaatst zijn schip op het *Port Royal* vakje, klaar voor de start.

4 De richting van de race

5 De voorraden worden naar type gesorteerd en stellen dan de Bank voor, die eenvoudig bereikbaar moet zijn voor alle spelers.

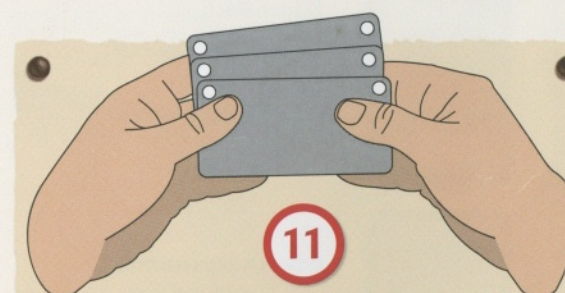
6 De 9 schatfiches worden op de 9 piratenhollen geplaatst (rotsen in de vorm van een doodshoofd).

7 Iedere speler ontvangt een spelersbord met de 5 scheepsruimtes van zijn schip...

8 ...en ook een set actiekaarten in zijn kleur, die goed geschud worden en gesloten boven zijn spelersbord worden geplaatst. Dit is zijn persoonlijke stapel.

9 Uitgespeelde kaarten komen tijdens het spel op deze aflegstapel terecht.

10 Elke speler plaatst 3 voedsel fiches en 3 dubloenen in twee van zijn scheepsruimtes.



11 Iedereen neemt de eerste 3 actiekaarten van zijn persoonlijke stapel. Deze kaarten houd je zodanig vast dat de mogelijke acties goed zichtbaar zijn (de symbolen in de bovenste hoeken).



12 Kies tot slot een willekeurige speler die de rol van de Kapitein zal vervullen tijdens de eerste ronde. Hij ontvangt het kompas en de twee actedobbelstenen.

Je bent nu klaar om de regels te lezen aan de andere kant!

IV

De regels voor **Jamaica** worden hier getoond op een grote zeemanskaart, waarbij elk eiland een afzonderlijke sectie van de spelregels behandelt. We raden je aan om de regels te volgen via de eilanden, waarbij je begint met eiland 1 – **Spelronde**. Heb je alle regels gelezen op het eerste eiland, dan vaar je verder naar het volgende eiland, 2 – **Verschillende acties**, die je ook volledig zal moeten verkennen. Verken hierna de volgende eilanden, waarbij je uiteindelijk zal eindigen met 7 – **Einde van het spel**. Helemaal onderaan de kaart toont het **Vasteland** handige opmerkingen die zeker van pas zullen komen tijdens het spel.

Verken eerst alle eilanden voordat je het spel begint te spelen!

1-SPELRONDE

1-Rol de dobbelstenen



De Kapitein gooit de actiedobbelstenen.



Hij kiest hoe hij de twee dobbelstenen op de navigatiekist plaatst, nadat hij zijn 3 actiekaarten (in zijn hand) bekeken heeft.

4-Einde van de ronde



Heeft iedereen zijn acties uitgevoerd, dan trekt iedere speler een kaart van zijn persoonlijke stapel om weer tot op 3 handkaarten te komen. Uitgespeelde kaarten komen met hun beeldzijde zichtbaar op de aflegstapel.



Het kompas schuift door naar de linkse speler, die hierdoor de nieuwe Kapitein wordt.

Een nieuwe spelronde begint.
Herhaal 1 – Rol de dobbelstenen, dan
2 – Kies kaarten, vervolgens 3 – Acties, enz...

2-Kies kaarten



Zijn de dobbelstenen geplaatst, dan kiest iedere speler 1 van zijn handkaarten om uit te spelen...



...en plaatst deze gesloten op zijn aflegstapel.

3-Acties



Heeft iedereen zijn kaart gekozen en neergelegd, dan draait de Kapitein zijn gekozen kaart om...



... en voert de twee acties uit : eerst de actie voor de ochtend en hierna de actie voor de avond.



De ochtendactie is verbonden aan de linkerdobbelsteen (zon), de avondactie aan de rechterdobbelsteen (maan).



Volgens de wijzers van de klok draaien de andere spelers hun kaart om en voeren hun 2 acties uit, steeds in overeenstemming met de gegooide dobbelstenen.

tie van de
elronde.
ties, die je ook
inde van het
dens het spel.
gint te spelen!

Inladen



Is één van de drie symbolen voor het *inladen* zichtbaar, dan is de speler verplicht om dat type voorraad in te laden. De actiedobbelsteen wijst dan het aantal fiches aan dat je moet inladen op een **lege** scheepsruimte (je kan daarom **nooit** voorraadfiches toevoegen aan een scheepsruimte die reeds voorraadfiches bevat).

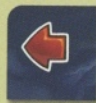


Is er geen scheepsruimte meer die vrij is van voorraden, dan moet je er één leegmaken om plaats te maken (de oude voorraadfiches komen terug in de Bank).

Belangrijk: je mag niet hetzelfde type goederen naar de Bank sturen als het type dat je wenst in te laden.

2-ACTIES

Beweging



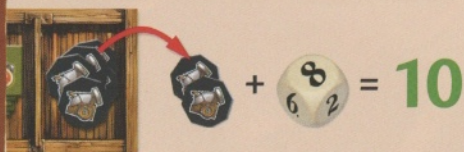
Is één van de twee symbolen voor het bewegen zichtbaar, dan **moet** de speler zijn schip **voorwaarts** of **achterwaarts** bewegen.

De speler moet altijd de prijs betalen van het vakje waarop de beweging eindigt...

...alhoewel er **eerst** een gevecht plaatsvindt indien hij een ander schip tegenkomt.

3-GEV

1 - Aanval



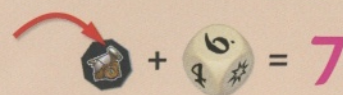
De speler die in een bezet vakje vaart, is de aanvaller.

Hij begint het gevecht door het inzetten van een aantal *buskruitfiches* naar keuze (indien hij deze heeft).

Hierna gooit hij de *gevechtsdobbelsteen* en voegt dit resultaat toe aan het aantal uitgespeelde buskruitfiches.

Dit resulteert in zijn *aanvalssterkte*.

2 - Verdediging



De verdediger mag hierna ook een willekeurig aantal *buskruitfiches* naar keuze inzetten, de *gevechtsdobbelsteen* gooien en zijn *aanvalssterkte* berekenen.

3-GEVECHT

4 - Gevolgen

De winnaar van het gevecht kan één van de volgende 3 opties kiezen :



a) hij kan de inhoud stelen van één van de scheepsruimtes van zijn tegenstander (de gebruikelijke regels voor het inladen van voorraden blijven gelden)



b) hij kan een *schat* stelen van zijn tegenstander



c) hij kan een *vervloekte schat* geven aan zijn tegenstander

3 - Vergelijking

Aanval Verdediging

10 7

De speler met de hoogste *aanvalssterkte* wint het gevecht. Zijn de tegenstanders even sterk, dan gebeurt er niets.

! - Ster



Gooit een speler de ster, dan wint hij **onmiddellijk** het gevecht.

Gooit de aanvaller de ster, dan kan de verdediger zichzelf **niet** meer verdedigen.

Gooit de verdediger de ster, dan wint hij het gevecht onafhankelijk van de reeds **geworpen aanvalssterkte** van de aanvaller.

5-TEKORT

de Bank betaald.

Heeft een speler onvoldoende dubloenen of voedsel fiches om de kostprijs te betalen, dan is er een **Tekort!**

1-Betalen



De speler betaalt zoveel als hij kan aan de Bank (in het voorbeeld betaalt hij slechts 2 voedsel-fiches in plaats van de 3 benodigde fiches).

2-Achterwaarts



Hierna beweegt hij zijn schip achterwaarts, tot het eerste vakje waar hij de **volledige** kostprijs zal kunnen betalen (dit zou een *piratenhol* kunnen zijn omdat dit een vrij vakje is).

3-Betalen



Tot slot betaalt hij de kostprijs van dit nieuw vakje.

!

Eindigt een speler op een piratenhol ten gevolge van een Tekort, dan betaalt hij niets. Bevindt er zich hier een schatfiche, dan kan hij deze nemen.

Krachten

De 4 **schatkaarten** die hieronder getoond worden, bieden een speciale kracht aan de speler. Trekt een speler één van deze kaarten, dan plaatst hij deze **open** naast zijn **scheepsruimtes**. Zolang hij deze kaart bezit, kan hij deze kracht blijven gebruiken.



Kaart van Morgan

De speler kan 4 **actiekaarten** in zijn hand hebben in plaats van 3.



* Sabel van Saran

Hierdoor kan een speler zijn eigen **gevechtdobbelsteen** een tweede maal gooien. Of hij kan zijn tegenstander verplichten om zijn **gevechtdobbelsteen** voor een tweede maal te gooien. Het tweede resultaat wordt dan behouden.



Dame Beth

Voegt 2 punten toe aan de **gevechtdobbelsteen**.



6de scheepsruimte

Deze kaart fungeert als een 6de **scheepsruimte**. De gebruikelijke regels voor het inladen zijn ook hierop van toepassing.

6-SCHATTEN

Schatten

De 8 **schatkaarten** die hieronder getoond worden, wijzigen de score van de speler op het einde van de spel. Trekt een speler één van deze kaarten, dan plaatst hij deze **gesloten** naast zijn **scheepsruimtes**. Ze worden pas bekendgemaakt op het einde van het spel, zodra alle punten worden opgeteld.



5 schatten voegen punten toe

Hun waarden gaan van +3 tot +7.



3 schatten zijn vervloekt en tellen als minpunten

Hun waarden gaan van -2 tot -4.

Een speler kan meer dan één **schatkaart** bezitten.

Elke **schat** kan gestolen of gegeven worden na een gevecht.

Spel voor twee spelers

Het zwarte schip wordt het Spookschip.

Het wordt, samen met de twee andere schepen, op *Port Royal* geplaatst.

Een spelersbord met 5 *scheepsruimtes* wordt hieraan toegewezen. Plaats 5 *dubloenen* op één *scheepsruimte* en 3 *dubloenen* op een andere. Zoek de **Dame Beth** schatkaart en plaats deze naast de *scheepsruimtes* van het *Spookschip*. Hierdoor verkrijgt het *Spookschip* een +2 bonus op al zijn worpen. Deze kaart kan nooit gestolen worden. De *spelronde* blijft hetzelfde behalve *stap 3-Acties*: de *Kapitein* voert zijn twee acties uit, en nadat zijn tegenstander hetzelfde gedaan heeft, beweegt de *Kapitein* het *Spookschip*. Hij beweegt het schip twee keer per ronde. Het aantal vakjes wordt zoals gewoonlijk door de dobbelstenen bepaald.

Het *Spookschip* betaalt geen kosten voor een beweging.

De richting waarin het schip beweegt, verloopt bijna automatisch volgens de volgende 3 regels:

- Staat het *Spookschip* vooraan in de race
-> dan beweegt het achterwaarts.
 - Staat het *Spookschip* op de laatste plaats
-> dan beweegt het voorwaarts.
 - Staat het *Spookschip* ergens halverwege
-> de *Kapitein* mag de vaarrichting kiezen. Hij mag zelfs beslissen om zijn eigen schip aan te vallen. Ook bij een splitsing zal de *Kapitein* mogen kiezen.
- Eindigt de beweging bij een *piratenhol*, dan verkrijgt het *Spookschip* de *schat* die zich er eventueel bevindt. Deze blijft gesloten en plaats je naast de *scheepsruimtes*: de spelers mogen deze niet meer bekijken tijdens de loop van het spel.

Gevechten worden op de gebruikelijke manier afgehandeld. De tegenstander gooit de aanvalsdobbelsteen voor het *Spookschip* en beslist wat hij mag doen indien hij het gevecht wint. Is het *Spookschip* de winnaar, dan kan het *Spookschip* iets stelen naar keuze. Alles zal echter onmiddellijk in zee gegooid worden (of liever: het komt weer in de *Bank* terecht), behalve goud: goud plaats je in de *scheepsruimtes* volgens de gebruikelijke regels. Het *Spookschip* kan ook *schatkaarten* stelen maar zal deze nooit weggeven.

Wint een speler het gevecht tegen het *Spookschip*, dan kan hij de inhoud van een *scheepsruimte* stelen, een *schatkaart* ontvreemden (behalve **Dame Beth**) of een vervloekte *schatkaart* afstaan.