

Le regole di **Jamaica** vi sono qui proposte sotto forma di grande mappa marittima, in cui ogni isola tratta di un capitolo di regole distinto. Vi raccomandiamo di percorrere questa mappa tutti insieme, cominciando con l'isola **1-Turno di Gioco**. Quando avrete fatto il giro di **tutti i punti** di questa prima isola, andate sull'isola seguente, **2-Tipi di Azioni**, che esplorerete ugualmente da cima a fondo. Procedete così isola dopo isola, per terminare con l'isola **7-Fine del Gioco**. Sotto la mappa, il **Continente** apporta delle precisazioni che saranno utili per il corretto svolgimento del gioco.

Non cominciate la partita prima di avere esplorato tutte le isole!

1-TURNO DI GIOCO

1-Lancio dei Dadi



Il Capitano lancia i dadi azione.



Sceglie l'ordine in cui disporli sulla *scatola di navigazione*, dopo aver consultato le 3 *carte azione* che ha in mano.

4-fine del Turno



Quando tutti hanno giocato, si prende la prima carta dal proprio mazzo per avere di nuovo 3 carte in mano. L'ultima carta giocata resta scoperta sullo *scarto*.



La *bussola* passa al giocatore a sinistra, che così diventa il nuovo Capitano.

Un nuovo turno di gioco comincia. Ritorno al punto 1- Lancio dei Dadi, poi 2- Scelta della Carta, poi 3, ecc.

2-Scelta della carta



Una volta collocati i dadi, ognuno sceglie in segreto tra quelle che ha in mano la carta che vuole giocare...



... e la mette coperta di traverso sul proprio *scarto*.

3-Azioni



Si aspetta che ognuno abbia scelto una carta. Poi il Capitano volta la propria carta...



... e effettua le due azioni indicate: prima quella del **mattino**, poi quella della **sera**.



L'azione del mattino è legata al dado di sinistra (sole) e l'azione della sera al dado di destra (luna).



Uno dopo l'altro, i giocatori seguenti fanno la stessa cosa: voltano la propria carta e effettuano le 2 azioni indicate, sempre secondo i dadi collocati dal Capitano.

2-TIPI DI AZIONI

Carico



Se si è in presenza di una delle 3 icone *carico*, si deve caricare la risorsa indicata. Il dado legato all'azione indica il numero dei gettoni da caricare in una *stiva vuota* (non si possono **mai** aggiungere gettoni ad una *stiva* che ne contiene già).

Spostamento

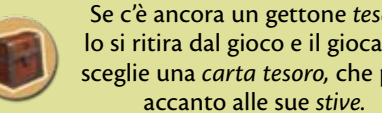


Se si è in presenza di una delle 2 icone *spostamento*, bisogna spostare **indietro** o **in avanti** la propria nave. Il dado indica di quante caselle **bisogna** spostarsi.

Gratuite



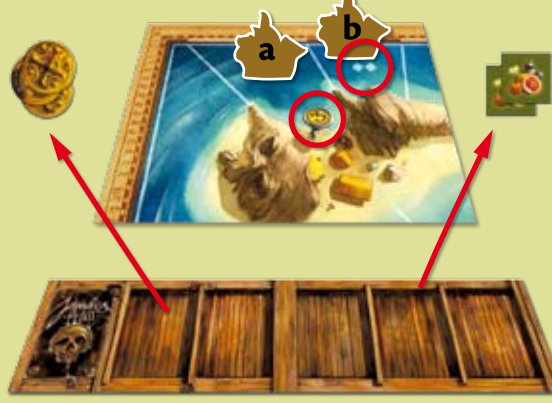
Quando un giocatore termina il suo spostamento su un *covo di pirati*, non si paga **mai niente**.



Se c'è ancora un gettone *tesoro*, lo si ritira dal gioco e il giocatore sceglie una *carta tesoro*, che posa accanto alle sue *stive*.

4-PREZZO DELLE CASELLE

A pagamento



a) Su una casella **porto**, il prezzo indicato sulla spilla dorata deve essere pagato in *doblioni* alla Banca.

b) Su una casella **mare**, si devono pagare tanti gettoni *cibo* alla Banca quanti sono i quadratini bianchi disegnati sulla casella.

Se non si possiede abbastanza *oro* o *cibo* per pagare il prezzo d'una casella, c'è una **Penuria!**

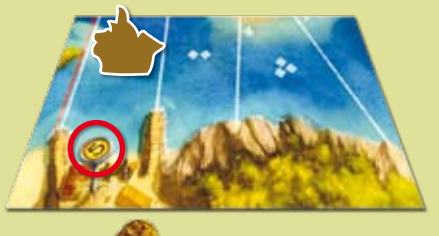
5-PENURIA

1-Pagare



Si paga alla Banca tutto quello che si può (nell'esempio qui sopra, 2 gettoni *cibo* invece dei 3 dovuti).

3-Pagare



Infine, si paga il prezzo della nuova casella di arrivo.

2-Indietreggiare



Inoltre si deve andare indietro fino alla prima casella della quale si può pagare integralmente il prezzo (può capitare che questa sia un *covo di pirati*, visto che è una casella gratuita).

!

Se ci si ferma su un *covo di pirati* in seguito ad una *Penuria*, non si deve pagare niente. Se c'è ancora un gettone *tesoro* su questo *covo*, lo si ottiene normalmente.

6-TESORI

- **Sciabola di Saran:**
 - non è possibile aggiungere *polvere* al secondo lancio;
 - si può anche far rilanciare l'avversario se ottiene una stella;
 - il potere della *Sciabola* va utilizzato **immediatamente** dopo il lancio che si vorrebbe fosse modificato.
- Non si può guardare il contenuto di un *tesoro* nascosto prima di rubarlo a un avversario.
- Quando si ruba il *tesoro 6° stiva*, se ne ruba anche il contenuto.

5-PENURIA

- Quando si indietreggia in seguito ad una *Penuria* e la prima casella il cui prezzo si può pagare è occupata da un avversario, **in primo luogo** avviene il combattimento.
- Quando si deve indietreggiare oltre un bivio, si sceglie liberamente il proprio itinerario.

4-PREZZO DELLE CASELLE

- Quando si paga il prezzo di una casella, ci si serve liberamente nelle proprie *stive*.
- Si paga solo una volta il prezzo di una casella, appena si arriva su questa.

3-COMBATTIMENTO

- Non si combatte mai a *Port Royal*.
- Se si ottiene la stella con il *dado da combattimento*, non si recupera la *polvere da cannone* usata.
- Se un giocatore finisce il proprio *spostamento* su una casella dove sono già presenti diverse navi, sceglie un avversario e si effettua un solo combattimento.

Carico

Se un giocatore deve caricare un tipo di risorse e tutte le sue *stive* sono già riempite con questo *stesso* tipo, l'azione viene ignorata.

Spostamento

Si può indietreggiare a partire dal primo *spostamento*. Si dovrà tuttavia fare il giro dell'isola prima di finire la partita.

6-TESORI

Ricchezze

Le **8 carte tesoro** qui sotto influiscono sul punteggio di un giocatore a **fine partita**. Quando se ne pesca una, la si colloca **coperta** accanto alle proprie *stive*. La si rivelerà solamente a fine partita, quando si contano i punti.



5 tesori fanno guadagnare dei punti. Il loro valore varia fra +3 e +7.



3 tesori sono maledetti e fanno perdere dei punti. Il loro valore varia fra -2 e -4.

Un giocatore può benissimo possedere più di un *tesoro*.

Ogni *tesoro* può essere rubato o regalato in seguito a un combattimento.

Poteri

Le **4 carte tesoro** qui sotto offrono un **potere speciale**. Quando si pesca una di queste carte, la si colloca accanto alle proprie *stive* con la **faccia visibile** e si gode del suo potere finché la si possiede.



Carta di Morgan

Permette di giocare con 4 *carte azione* in mano invece di 3.



Sciabola di Saran

Permette di rilanciare il proprio *dado da combattimento* o di far rilanciare quello dell'avversario. Il secondo lancio va accettato.



Lady Beth

Aumenta di 2 punti il valore del *dado da combattimento*.



6° Stiva

La carta funge da 6° *stiva*, la quale segue le regole di carico abituali.

8-CONTINENTE

1-TURNO DI GIOCO

Quando il *mazzo* di carte è esaurito e si deve riprendere una carta in mano, si mescola lo *scarto* per creare un nuovo *mazzo*.

sempre, determinato dai *dadi azione*. La *Nave Fantasma* non paga mai il prezzo di una casella. Il senso dello spostamento è semiautomatico: prima di **ogni** spostamento, esistono tre possibilità:

- la *Nave Fantasma* è sola in testa alla corsa -> deve allora effettuare lo spostamento andando indietro.
- la *Nave Fantasma* è sola all'ultimo posto -> deve allora effettuare lo spostamento in avanti.
- la *Nave Fantasma* non si trova affatto in una delle due situazioni descritte qui sopra -> il Capitano può allora scegliere il senso dello spostamento come preferisce. Può per esempio persino decidere di far attaccare la propria nave. Stessa cosa all'arrivo a un *bivio*: è il Capitano che decide.

Quando si termina uno spostamento su un *covo di*

pirati, la *Nave Fantasma* s'impadronisce dell'eventuale *tesoro*. Lo si colloca accanto alle proprie *stive*, senza guardarlo.

I combattimenti seguono le regole normali. Tocca all'avversario della nave attaccata lanciare il *dado da combattimento* per la *Nave Fantasma* e prendere le decisioni in caso di vittoria. Se la *Nave Fantasma* vince un combattimento, può rubare quello che vuole, ma tutto finisce in mare (ritorna alla Banca) tranne l'*oro*, il quale viene immagazzinato nelle *stive*, secondo le consuete regole di carico. Può anche rubare delle *carte tesoro*, però non ne regala mai.

In caso di combattimento vinto contro la *Nave Fantasma*, le si può rubare il contenuto di una *stiva*, rubarle una *carta tesoro* (tranne *Lady Beth*) oppure darle una *carta tesoro*.

1-Attacco



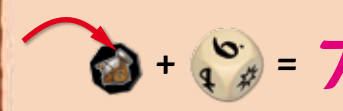
Il giocatore che arriva sulla casella è l'attaccante.

Comincia il combattimento spendendo un numero di gettoni *polvere da cannone* a sua scelta (se ne possiede).

Quindi getta il *dado da combattimento* e addiziona il risultato al numero di *polveri* messe in gioco.

Così facendo ottiene la sua **potenza di fuoco**.

2-Difesa



A questo punto tocca al difensore investire in *polvere* se lo desidera, gettare il *dado da combattimento* e ottenere anche lui la propria **potenza di fuoco**.

3-Paragone

Attacco
10

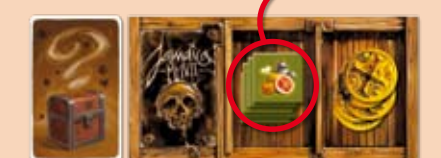
Difesa
7

Il giocatore che ottiene così la più grande **potenza di fuoco** vince il combattimento.

Se i due giocatori sono alla pari, non succede nulla.

4-Conseguenze

Il vincitore di un combattimento può scegliere una delle 3 opzioni seguenti:



a) rubare l'intero contenuto di una *stiva* al suo avversario (rispettando le regole di carico);



b) rubare un *tesoro* al suo avversario;



c) dare un *tesoro maledetto* al suo avversario.

!-Stella



Il giocatore che ottiene la stella vince **immediatamente** il combattimento.

Se è l'attaccante che ottiene la stella, il suo avversario allora **non** può difendersi.

Se è il difensore che ottiene la stella, vince il combattimento **qualunque** sia la **potenza di fuoco dell'attaccante**.

7-FINE DEL GIOCO

1-Arrivo



Non appena un giocatore giunge a *Port Royal*, vi si ferma. La sua eventuale azione della sera viene ignorata.

Si finisce il *Turno di gioco* in corso e la partita allora termina.

Quindi si effettua il conteggio dei punti.

2-Conteggio



= 23 PUNTI

Il punteggio finale d'un giocatore è il risultato della seguente operazione:

Il numero indicato in bianco sulla casella dove si trova la propria nave...

+ i *doblioni* che ha nelle *stive*...

+ gli eventuali *tesori*...

- gli eventuali *tesori maledetti*.

Attenzione: terminare sulla casella segnata -5 o su qualsiasi altra casella situata dietro costa 5 punti.

3-Vittoria

Il giocatore che totalizza il punteggio più alto vince.

In caso di parità, vince il giocatore che si trova più avanti nella corsa.

In caso di nuova parità, i giocatori implicati condividono la vittoria.