

Jamaica

Sébastien Pauchon, Malcolm Braff és Bruno Cathala játéka
2-6 játékos részére, 8 éves kortól

Tartozékok:

1 játéktábla
66 akciókártya 6 színben
80 aranydublon
45 hajó-elemőzsia
45 hajó-puskapor
9 hajó-kincs
1 iránytű
12 kincses kártya
2 akció-dobókocka
1 ütközet-dobókocka
6 hajóraktér
6 hajó eltérő színben

1. Előkészítés

Minden játékos elvesz magának a készletből egy-egy saját hajófedélzetet, egy hajót és egy pakli akciókártyát. Az akciókártyákat megkeverjük, és a paklit lefordítva, a raktér mellé helyezzük. A hajókat a "Port Royale" mezőre helyezzük.

Véletlenszerűen kiválasztunk 9 lapot a 12db kincses kártyából, megkeverjük őket, és letesszük a navigátor doboz jobb felére. A fennmaradó 3 kártyát visszahelyezzük a dobozba úgy, hogy ne lássuk őket.

Helyezzük az ütközetes dobókockát az erődre, a 9db hajó-kincset pedig a 9 üres kalóz odúba. Válogassuk szét a készletet élelem, puska és pénz kupacokra és helyezzük a tábla valamelyik oldalához. Ez lesz a bank.

Minden játékos 3db hajó-elemőzsiát és 3db aranydublont helyez a saját rakterének 2 rekeszébe, valamint mindenki felhúzza az első 3 akciókártyáját a saját paklijából, amit úgy néz meg, hogy a többiek ne lássák.

A kezdőjátékost véletlenszerűen választjuk, aki elveszi az iránytűt és a két akció-dobókockát. Az első fordulóban ez jelzi, hogy ő a kapitány.

A Játék köre

1. Dobás a dobókockával. A kapitány dob a dobókockákkal és eldönti, hogy milyen sorrendben helyezi őket a navigátor dobozra.

2. Kártyaválasztás. Minden játékos húzzon egy akciókártyát -(Szükség esetén az eldobott lapokat keverjük össze, és hozunk létre új paklit.)- és felfordítva a saját dobópaklijára helyezi.

3. Akciók. A kapitány felfordítja az akciókártyáját és kijátssza a reggeli akcióját (a navigátor doboz baloldalán a napocska), aztán az esti akcióját (a navigátor doboz jobboldalán a holdacska). A fordulóban a többi játékosok megmutatják a saját kártyáikat és végrehajtják az akcióikat. A reggeli akciónak mindenképpen meg kell előznie az esti akciót.

4. A forduló vége. Minden játékos húz az akciópakli tetejéről, az iránytű pedig az óramutató járásával megegyezően a következő játékshoz kerül, aki majd az új kapitány lesz.

3. A kártyák akció szimbólumai

Berakodás: Ha egy berakodás szimbólumot mutat (elemőzsia, puska, pénz), akkor annyit kell ezekből berakodnunk egy üres raktérbe, amennyit mutat az akció-dobókocka.

Ha nincsenek üres rekeszeink, akkor muszáj kiürítenünk egyet, hogy legyen hely. (Visszatesszük a bankba)
Az a rekeszt nem lehet kiüríteni, amelyik ugyanazt a fajtát tartalmazza, amelyet be akarunk rakodni.
Ha az összes rekesz ugyanazzal a típussal van tele, akkor az akciót figyelmen kívül hagyjuk.

Mozgás: Ha egy mozgás szimbólumot mutat, akkor muszáj a saját hajónkkal előre (zöld színű nyíl) vagy hátra (piros színű nyíl) lépni annyi területet, amennyit az akció kocka mutat.

A játékban léphetünk hátrafelé az első lépésben, de egy teljes kört be kell fejezni a sziget körül a játék győzelméhez. Ha a lépés utolsó helye foglalt, a harc azonnal kezdetét veszi. Az ütközet után a hely költségét ki kell fizetni.

4. Ütközet

Az a játékos a támadó, aki már egy elfoglalt helyre érkezik.
Ha ott több szemben álló hajó is van, a támadó dönti el, hogy kit akar megtámadni és csak 1 csata van.
Nincs küzdelem a Port Royale területen.

Ha támadók vagyunk, akkor úgy használjuk el a megfelelő mennyiségű hajó-puskaport, -amennyit kiválasztottunk-, hogy ehhez hozzáadjuk az ütközetkocka dobott eredményét. Ez a saját hajónk ütközet ereje, támadópontja.

A védekező ezután ugyanezt teszi. Az a játékos nyer, akinek nagyobb az ereje.

Ha megegyezik a kettő, semmi nem történik.

Ha az egyik játékos a csillagot dobja, azonnal megnyeri az ütközetet, (és elhasználja a kiválasztott puskaporát). Ha ez a támadó, akkor a védekező képtelen megvédeni magát. Ha a védekező, akkor függetlenül nyer attól, hogy mekkora volt a támadó fél ütközet ereje.

Nyertesként választhatunk egyet az alábbi opciók közül:

1. Ellophatjuk a vesztes rekeszeinek egyikéből az összes tartozékot. (Az általános berakodási szabályokat alkalmazva)
2. vagy, Ellophatunk egy kincset a vesztestől. (Nem láthatjuk a vesztes lefordított lapjait)
3. vagy, Adhatunk egy elátkozott kincset a vesztesnek.

5. Mezők költségei

Egy kikötő területének költsége annyi dublon, amennyit a kikötő területek aranytűi mutatnak. (Ezt befizetjük a bankba.)

Tengeri területeknek a költsége, annyi hajó-elemózsia, amennyi a jelölt területen a fehér négyzetekből látható. Ezt is a banknak fizetjük.

Egy kalóz búvóhely terület semmibe nem kerül, ha a hajó-kincs még mindig ott van. Ha a hajó-kincs még mindig ott van, eltávolítjuk a játékból. Azután húzzunk egy kincskártyát, és helyezük azt a rekeszeink mellé.

Ha képtelenek vagyunk kifizetni a terület árát, akkor hiányunk lép föl.

Befizetünk a banknak annyit, amennyit tudunk, és visszalépünk a hajónkkal az első olyan helyre, aminek a teljes költségét fedezte volna a kifizetésünk. (Például egy kalóz búvóhelyet, ahol semmit nem kell fizetni és elvehetjük a kincset is, ha van.)

Azonkívül, választhatunk útvonalat, ha egy elágazáshoz érünk.

Ezután kell kifizetnünk az új terület költségét. Ha a területen már vannak, akkor először az ütközet az első.

6. Kincsek

A kincsek módosítják a játékos pontszámát a játék végén. (Az elátkozott kincsek negatívan befolyásolnak.) Képpel lefordítva vannak a rekeszeinknél, és csak a játék végén mutatjuk meg a többieknek. A játékban egynél több kincskártyát is szerezhetünk, és bármelyik kincset ellophatjuk, vagy odaadhatjuk ütközet közben.

7. Hatalom

A kincskártyák közül négy speciális erővel rendelkezik. Ezeket fölfordítva tartjuk magunk előtt. Addig használhatjuk a kártya erejét, amíg az a saját birtokunkban van.

Morgan's Map: Ezzel a hatalommal bírva 4 akció kártyát is kézben tarthatunk.

Saran's Sabre: Újra dobhatunk az ütközet kockával, vagy ellenfelünket új dobásra kényszeríthetjük, még csillagnál is. A második dobást már el kell fogadnunk.

Lady Beth: Az ütközet kocka értékét mindig megnöveli +2 ponttal.

Hatodik raktér kártya : Berakodáskor a szabályok figyelembevételével pakolhatunk ebbe a hatodik raktérbe is.

8. A játék vége

Amint egy játékos eléri „Port Royale”-t, meg áll. Ezután már semmilyen fennmaradó esti akció nem hajtható végre. Az aktuális kört a szokásos módon befejezzük. A játék befejeződik, és a játékosok megszámlálják a pontjaikat.

A végső pontszám értékelése: a fehér szám, ahol a játékosok hajója tartózkodik, plusz a dublonai, amit a raktéren tart, plusz a kincses kártyák. Az elátkozott kincses kártyák számát le kell vonni. Ha befejezéskor az -5ös területen, vagy előtte tartózkodunk, az 5 pontunkba kerül, amit levonunk az összes megszerzett pontjainkból.

A győztes a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos. Holtverseny esetén az a játékos a győztes, aki a legtávolabbra jutott előre a pályán. Máskülönben a holtversenyben lévő játékosok együtt részesednek a győzelemben.

9. Játékszabály két játékos részére

A fekete hajó a „Port Royal”-ról induló Szellemhajó. Az induláskor van a fedélzetén egyszer 5 dublon egy rekeszben, és 3db másik hajó-tartozék (puskapor) egy másik rekeszben, valamint a Lady Beth kártya. Ezt a kártyát soha nem tudjuk ellopni tőle.

Miután mindketten léptünk, a szellemhajó kétszer következik az akciókockáknak megfelelően. Soha nem kell fizetnie.

Ha a Szellemhajó a vezető hajó, a pályáját vissza kell fordítanunk, ha az utolsó, akkor előre kell fordítanunk a menetirány felé. Egyéb esetben Kapitányként választhatunk, akár támadásra is használhatjuk, mintha a saját hajónk lenne. Szintén Kapitányként választhatjuk meg a Szellemhajó irányát, amikor az egy elágazáshoz ér.

A Szellem hajó megszerezheti a kincseket a kalózkodó területekről, amikor ott van. A kincsek lefordítva vannak, (a játékosok nem láthatják) és a rekeszek mellett vannak elhelyezve.

Ütközetben a csata a normál menetben zajlik, a szembenálló játékos gurít az ütközet kockával a Szellemhajónak és a döntéseket is ő hozza ha győz.

Ha a Szellemhajó győz, bármit ellophat amit akar, azonban mindent, a dublonon kívül, ki kell dobnia a tengerbe (visszahelyezzük a bankba). A normál feltöltési szabályoknak megfelelően helyezzük a dublonokat a rekeszekbe. A kincses kártyákat is ellophatja, de soha nem tud megszabadulni egytől sem.

Az a játékos, aki megnyeri az ütközetet a Szellemhajóval, ellophatja a Szellemhajó egyik rekeszének egész tartalmát, vagy ellophat egy kincskártyát, vagy adhat neki egy kincses kártyát. KIVÉVE a Lady Beth kártyát.

Sárgaborsos
2008.04.14.
Budapest