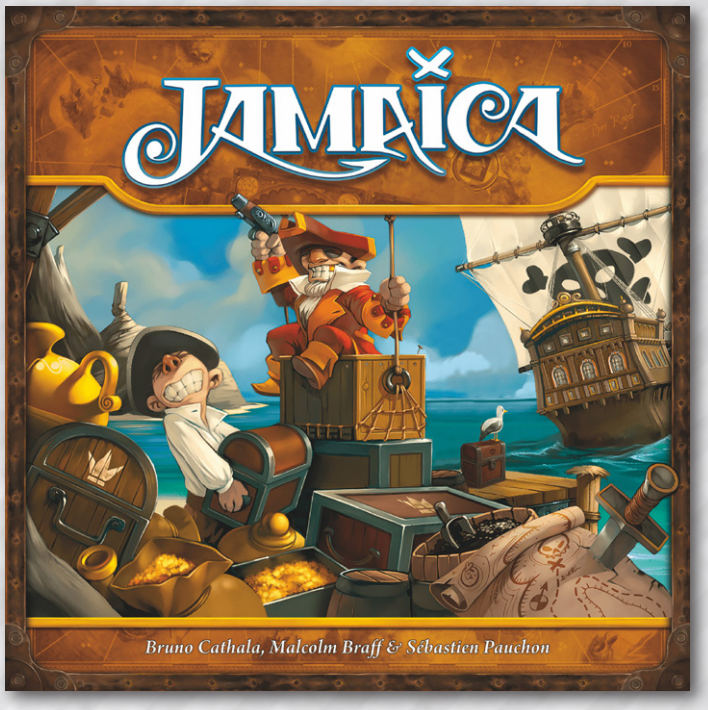
Das Spielecafé erklärt



ausgezeichnet
mit dem Siegel

GENERATIONENSPIEL

Jamaica

von B. Cathala, M. Braff & S. Pauchon, Grafiken: Mathieu Layssenne,
Verlag: Space Cowboys, Vertrieb: Asmodee

Dieses und weitere „Das Spielecafé erklärt"-Videos und -Spielanleitungen findest du auf www.jungundaltspielt.de

AlwaysBoard
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Jamaica ist ein Wettrennen.
Mit deinem Piratenschiff umrundest du die Insel.
Dabei sammelst du Gold und Schätze ein.
Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung







Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
Zieh zufällig neun Schatzkarten und
lege sie verdeckt auf den Spielplan.
Lege den Schlachtwürfel auf die Festung.
Lege die Golddublonen bereit.
Lege die Proviant-Plättchen bereit.
Lege die Schießpulver-Plättchen bereit.





Lege die neun Schatz-Plättchen auf die neun Piratennester.
Die Piratennester erkennst du an den totenschädelförmigen Felsen.
Alle wählen ihre Spielfarbe und stellen ihr Schiff auf Port Royal.
Alle nehmen sich ein Tableau. Es zeigt die Laderäume des Schiffes.
Alle nehmen sich die elf Aktionskarten ihrer Farbe.
Sie werden gemischt und verdeckt über das Laderaum-Tableau gelegt.

Das ist der Nachziehstapel für die entsprechende Farbe.
Alle legen drei Proviantplättchen in einen ihrer Lagerräume
und drei Golddublonen in einen anderen Lagerraum.
Alle ziehen drei Aktionskarten von ihrem Nachziehstapel.
Zufällig wird bestimmt, wer in der ersten Runde die Kapitänsscheibe erhält.
Jetzt kann das Spiel beginnen.

Spielablauf

Hast du die Kapitänsscheibe, wirfst du beide Würfel.
Einen Würfel legst du auf das Sonnenfeld,
den anderen auf das Mondfeld auf dem Spielplan.



Alle anderen wählen nun eine ihrer Handkarten und legen sie verdeckt vor sich ab.
Dann legst du eine deiner Handkarten vor dich aus.








Du darfst beide Aktionen auf deiner Karte ausführen.
Zuerst die Morgenaktion, zu ihr gehört der Würfel auf dem Sonnenfeld.
Dann die Abendaktion, zu ihr gehört der Würfel auf dem Mondfeld.
Du musst zuerst die Morgenaktion vollständig ausführen.
Erst dann kommt die Abendaktion.



Anschließend dürfen alle im Uhrzeigersinn
ebenfalls die beiden Aktionen auf ihren ausgespielten Aktionskarten ausführen.
Dazu drehen sie ihre ausgelegte Aktionskarte um und führen nacheinander
die Morgen- und dann die Abendaktion aus.

Haben alle ihre Aktionen gemacht,
gibst du die Kapitänsscheibe nach links weiter.



Alle ziehen eine neue Aktionskarte.
Ist der Stapel leer, mische deinen Ablagestapel.
Das ist dein neuer Nachziehstapel.
Die nächste Runde beginnt.

Die Aktionen

Aktion Beladen.
Bei einem der drei Symbole
Golddublonen, Schießpulver oder Proviant
nimmst du soviele Plättchen aus dem Vorrat, wie der Würfel anzeigt.
Denke daran, für die Morgenaktion zählt der Sonnenwürfel,
für die Abendaktion der Mondwürfel.

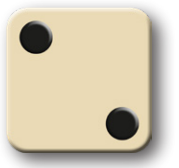


Lege die entsprechende Anzahl an Plättchen in einen leeren Lagerraum.
Beachte: Der Lagerraum muss leer sein.
Hast du keinen leeren Lagerraum, musst du von einem alle Plättchen entfernen.
Du darfst aber nicht Plättchen von der Sorte entfernen, die du gerade genommen hast.
Hast du nur solche Waren in deinen Lagerräumen, verfällt die Aktion.

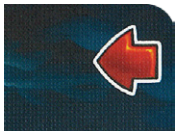
Aktion Ziehen.
Bei einem der beiden Symbole
grüner Pfeil nach rechts oder roter Pfeil nach links
musst du dein Schiff bewegen.
Bei grünem Pfeil ziehst du im Uhrzeigersinn
nach vorne Richtung Ziel.
Bei rotem Pfeil ziehst du
gegen den Uhrzeigersinn zurück.

Du musst genau so viele Felder ziehen,
wie der Würfel anzeigt.
Teilt sich der Weg, kannst du entscheiden,
welchen Weg du nimmst.









Landet dein **Schiff auf einem Piratennest**, musst du nichts bezahlen.
Liegt ein Schatz-Plättchen auf dem Piratennest, nimm dir das Schatz-Plättchen.
Außerdem darfst du die oberste Schatzkarte ziehen.
Es gibt Karten, die dir zusätzliche Stärke im Spiel verleihen.
Es gibt Karten, die dir zusätzliche Golddublonen geben.
Und es gibt verfluchte Karten, die dich am Spielende Punkte kosten.
In einer gewonnenen Schlacht kannst du diese Karten weitergeben.
Die einzelnen Schatzkarten sind in den Spielregeln ausführlich beschrieben.

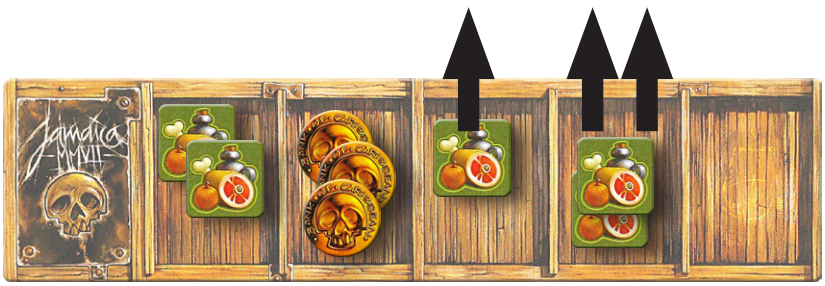




Landet dein **Schiff auf einem Hafenfeld**, musst du so viele Golddublonen abgeben, wie auf dem Hafenfeld abgebildet sind.
Hafenfelder sind Felder mit dem Stecknadelsymbol.
Im Beispiel musst du drei Golddublonen abgeben.

Landet dein **Schiff auf einem Seefeld**, musst du soviele Proviant-Plättchen abgeben, wie weiße Quadrate auf dem Feld abgebildet sind.
Im Beispiel musst du zwei Proviantplättchen abgeben.

Musst du Plättchen abgeben, kannst du sie aus jedem deiner Lagerräume nehmen.
Also auch aus zwei oder mehr verschiedenen.



Kannst du nicht genügend Plättchen abgeben, kommt es zu einem **Mangel**.
Dann musst du zuerst alle Plättchen der geforderten Sorte, die du hast, abgeben.
Anschließend würfelst du mit dem Mangelwürfel.

Jetzt zählt nur das Symbol auf dem Würfel.

Bei einem Kreis ziehe dein Schiff auf das nächste Hafenfeld zurück.




Bei einem Quadrat ziehe dein Schiff auf das nächste Seefeld zurück.




Bei einem Totenkopf ziehe dein Schiff auf das nächste Piratennest zurück.

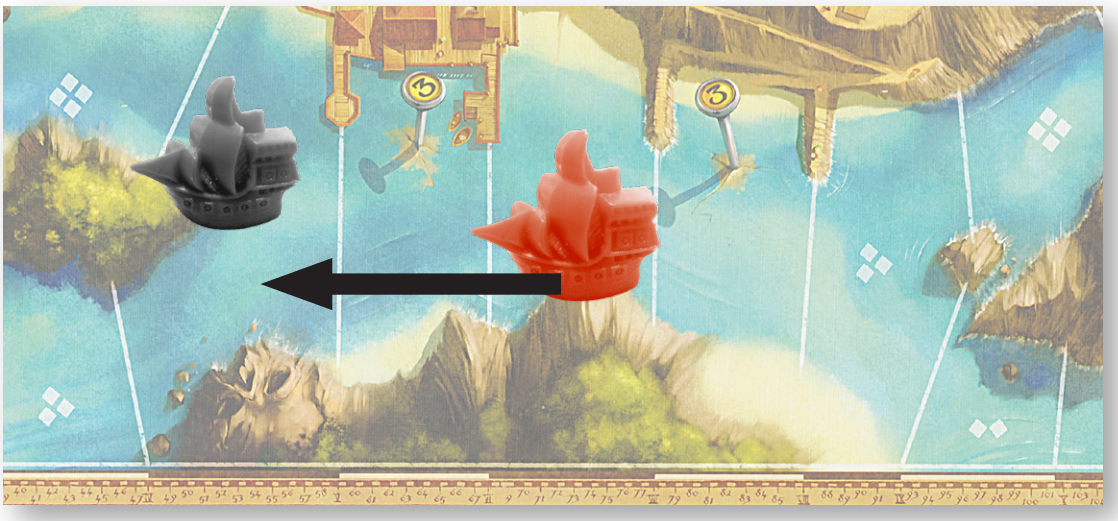


Beim Stern kannst du dein Schiff stehen lassen.



Für das neue Feld musst du nichts bezahlen.
Landest du auf einem Piratennest und liegt dort noch ein Schatzplättchen, darfst du dieses nehmen und eine Schatzkarte ziehen.

Schlacht



Landet dein Schiff auf einem Feld, auf dem ein anderes Schiff steht, kommt es zur **Schlacht**.
Dein Schiff ist das angreifende Schiff, das andere das verteidigende Schiff.
Sind mehr als ein gegnerisches Schiff auf dem Feld, kannst du entscheiden, welches du angreifst.
Es findet immer nur eine Schlacht statt, egal wieviele Schiffe auf einem Feld stehen.

Lege beliebig viele Schießpulver-Plättchen von deinem Schiff aus.
Würfle mit dem Schlachtwürfel.
Zähle den Würfelwurf und die Anzahl der ausgelegten Plättchen zusammen.
Das ist deine Feuerkraft.

Angreifendes Schiff	Verteidigendes Schiff
	

Wem das verteidigende Schiff gehört,
spielt danach eine beliebige Anzahl an Schießpulver-Plättchen aus
und würfelt den Schlacht-Würfel.
Die Summe ergibt die Feuerkraft des verteidigenden Schiffes.
Wer die höhere Feuerkraft hat, gewinnt.
Bei Gleichstand geschieht nichts.
In jedem Fall werden die ausgelegten Schießpulver-Plättchen in den Vorrat gelegt.

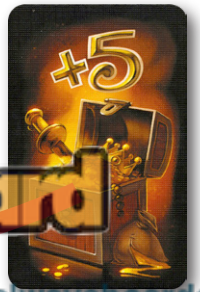
Wer einen Stern würfelt, gewinnt die Schlacht sofort.



Wer eine Schlacht gewinnt, hat drei Möglichkeiten:
Nimm dir die komplette Ladung eines Lagerraums und lege sie auf dein Schiff.
Beachte dabei die Regeln für das Beladen.



Oder nimm eine offene oder verdeckte Schatzkarte vom besiegten Schiff.





Oder gib dem besiegten Schiff eine deiner verfluchten Schatzkarten.



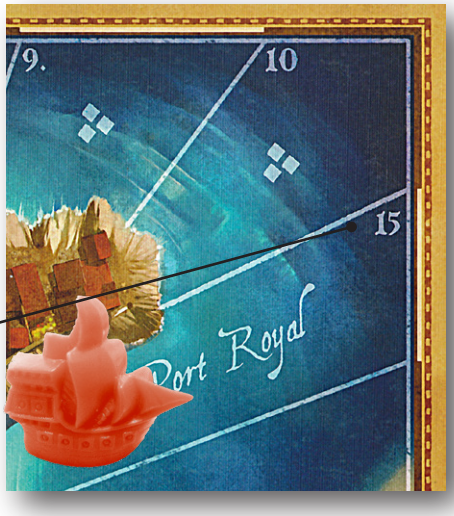


Sind auf deiner Aktionskarte
zwei Ziehen-Aktionen abgebildet,
musst du zuerst die Morgenaktion
vollständig ausführen.
Dann erst die Abendaktion.
Es sind also zwei getrennte Ziehen-Aktionen.



Spielende

Sobald du in Port Royal ankommst,
bleibst du dort mit dem Schiff stehen.
Geschieht das in der Morgenaktion, verfällt die Abendaktion.
Die aktuelle Runde wird noch fertig gespielt.



Der Punktestand wird jetzt wie folgt berechnet:
Addiere die weiße Zahl des Feldes, auf dem dein Schiff steht,
die Anzahl der Golddublonen,
und die Schätze auf deinen Schatzkarten.
Ziehe davon die verfluchten Schätze ab.
Steht dein Schiff auf oder hinter dem Feld
mit der „minus Fünf“, musst du fünf Punkte abziehen.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Das Spielecafé erklärt ist eine Initiative des Vereins
Spielecafé der Generationen – Jung und Alt spielt e.V. – Petra Fuchs, 1. Vorsitzende
Regel-Video sowie PDF: Gerhard Hany – Grafiken aus dem Spiel, Rechte beim Verlag