JAMAICA

Regolamento



Un Gioco di: B. Cathala, M. Brafi e S. Faucheux Illustrazioni: Mathieu Leyssenne

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com



Nel febbraio del 1678, dopo una lunga carriera nella pirateria, Henry Morgan riuscì furbescamente a farsi nominare Governatore dell'isola di Jamaica con l'incarico ufficiale di scacciare pirati e bucanieri! Ma fece esattamente il contrario... Invitò tutti i suoi vecchi "soci" e compagni d'armi, che finirono per stabilirsi nella zona godendosi impunemente i frutti dei loro saccheggi.

30 anni dopo, come da tradizione, per festeggiare l'anniversario della sua nomina è stata indetta la Grande Regata: un giro intorno all'isola alla fine del quale la ciurma più veloce, e che fosse riuscita a ottenere più dobloni, sarebbe stata la vincitrice.

Vento in poppa, avanti tutta!

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Componenti di Gioco

TABELLONE

1 Tabellone, che mostra la Jamaica e il percorso della regata



Casella *Porto* (spilla dorata)



Casella *Mare* (quadratini bianchi)



Covo di Pirati (scoglio a forma di teschio)



La casella di partenza e di arrivo della regata



La *Scatola di Navigazione* per i *dadi Azione*



CARTE AZIONE

66 *carte Azione* in 6 colori diversi, un colore per ogni giocatore



Le 5 icone che figurano negli angoli delle carte e le azioni che rappresentano:


Caricare *Dobloni*


Caricare *Polvere da Cannone*


Caricare *Cibo*


Avanzare la propria *Nave*


Arretrare la propria *Nave*


80 *Dobloni*, usati per pagare le tasse portuali e vincere la partita.


45 *gettoni Cibo*, indispensabili per la navigazione in mare.


45 *gettoni Polvere da Cannone*, per aumentare il valore del *dado da Combattimento*.


9 *gettoni Tesoro*, che indicano se un *Covo di Pirati* è stato saccheggiato o meno.


12 *carte Tesoro*, che forniscono capacità speciali, *Dobloni* o *Tesori Maledetti*.


6 *Navi*, una per giocatore.



6 plance personali che rappresentano le 5 *Stive* di una Nave.


1 *Bussola*, che determina il *Capitano* di un turno di gioco.


2 *dadi Azione*, che determinano l'intensità delle azioni possibili.


1 *dado da Combattimento/dado Penuria*, che regola le battaglie navali… e la Penuria!

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Preparazione

Estrarre casualmente 9 delle 12 *carte Tesoro*, mescolarle e collocarle in un mazzetto a faccia in giù nella parte destra della *Scatola di Navigazione*. Rimettere le 3 carte rimanenti nella scatola del gioco, senza guardarle.

1

Collocare il *dado da Combattimento* nella Fortezza.

2



6

Collocare i 9 *gettoni Tesoro* sui 9 *Covi di Pirati* (scogli a forma di teschio).



7

Consegnare a ogni giocatore una plancia personale che rappresenta le 5 *Stive* della propria Nave…

8

… e il mazzetto di *carte Azione* del rispettivo colore, da mescolare e collocare a faccia in giù al di sopra delle proprie *Stive* a formare il proprio *mazzo di pesca*.

9

La *pila degli scarti* è il luogo dove devono essere collocate le carte giocate.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com



3 Collocare le *Navi* del colore di ogni giocatore sulla casella *Port Royal*, pronte alla partenza.

4 Direzione della regata.

5 Suddividere le risorse in base al tipo a formare la *Banca* e collocarle a portata di mano di tutti i giocatori.

10 Ogni giocatore deve collocare 3 *gettoni Cibo* e 3 *Dobloni* in due delle proprie *Stive*.



11 Ogni giocatore deve pescare le prime 3 *carte Azione* dal proprio *mazzo di pesca* e deve disporle come mostrato sopra in modo da vedere le azioni possibili (le icone negli angoli superiori di ogni carta).



12 Scegliere casualmente un giocatore che sia il *Capitano* per il primo turno. Consegnare a quel giocatore la *Bussola* e i 2 *dadi Azione*.

Ora siete pronti a leggere le regole di gioco!

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Turno di Gioco

1 TIRARE I DADI

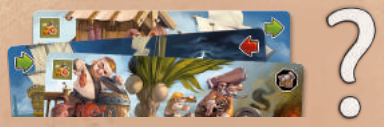


Il *Capitano* tira i *dadi Azione*.



Sceglie l'ordine in cui disporli sulla *Scatola di Navigazione* dopo avere osservato le 3 *carte Azione* nella sua mano.

2 SCEGLIERE LA CARTA



Una volta collocati i dadi, ogni giocatore sceglie segretamente dalla propria mano la carta che vuole giocare...

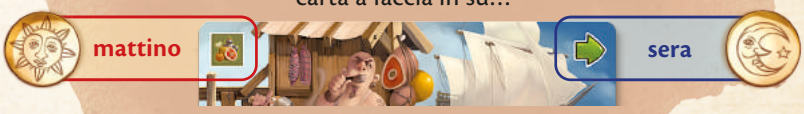


... e la colloca a faccia in giù di traverso nella propria *pila degli scarti*.

3 SVOLGERE LE AZIONI



Dopo che tutti i giocatori hanno scelto la propria carta, il *Capitano* gira la propria carta a faccia in su...



... e svolge entrambe le azioni: prima l'azione del **mattino**, poi l'azione della **sera**.



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



A turno, gli altri giocatori fanno la stessa cosa: girano la propria carta a faccia in su e svolgono entrambe le azioni, sempre secondo i dadi collocati dal *Capitano*.

4 FINE DEL TURNO



Dopo che tutti i giocatori hanno svolto le azioni, ogni giocatore pesca la prima carta dal proprio *mazzo di pesca* per riportare la propria mano di carte a 3. Le carte giocate rimangono a faccia in su nella *pila degli scarti*.



La *Bussola* passa quindi al giocatore a sinistra, che diventa il nuovo *Capitano*.

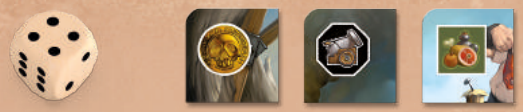
Comincia un nuovo turno di gioco. Si riparte dal punto **1**-Tirare i Dadi, poi **2**-Scegliere la Carta, poi **3**-Svolgere le Azioni, ecc.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Azioni

Ci sono 2 tipi di azioni.

CARICO





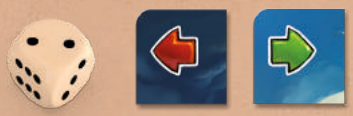
Se si è in presenza di una delle 3 icone *carico*, il giocatore deve caricare la risorsa indicata. Il dado legato all'azione indica il numero di gettoni da caricare in una *Stiva* **vuota** (non si possono **mai** aggiungere gettoni a una *Stiva* che ne contiene già).



Se non ci sono *Stive* libere durante il carico, il giocatore deve svuotare 1 *Stiva* per fare spazio (i gettoni vengono restituiti alla *Banca*).

Importante: Non è possibile restituire alla *Banca* lo stesso tipo di gettoni di quelli che si stanno caricando.

MOVIMENTO





Se si è in presenza di una delle 2 icone movimento, il giocatore deve muovere la propria *Nave* in **avanti** o all'**indietro**. Il dado indica il numero di caselle delle quali la *Nave* **deve** muoversi.

Alcune caselle sono gratuite, ma molte richiedono un pagamento.

CASELLE GRATUITE



Quando un giocatore termina il suo movimento su un *Covo di Pirati*, quel giocatore non deve **mai** pagare nulla.

CASELLE A PAGAMENTO



a) Il costo di una casella **Porto** è indicato dal numero di *Dobloni* presente sulla spilla dorata. Tali *Dobloni* vengono restituiti alla *Banca*.

b) Il costo di una casella **Mare** è pari a 1 *gettone Cibo* per ogni quadratino bianco presente sulla casella. Tali *gettoni Cibo* vengono restituiti alla *Banca*.

IMPORTANTE

Quando un giocatore termina il proprio movimento su una casella già occupata dalla *Nave* di un altro giocatore, quei giocatori devono **per prima cosa** affrontarsi in un combattimento (vedere pagina successiva).

Se un giocatore non possiede sufficienti *Dobloni* o *gettoni Cibo* per pagare il costo richiesto, si verifica una **Penuria** (vedere pagina successiva).

Quando un giocatore termina il proprio movimento su un *Covo di Pirati* dove è presente un *gettone Tesoro*, quel gettone viene scartato e il giocatore pesca 1 *carta Tesoro* che colloca poi accanto alle proprie *Stive*.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Combattimento

Quando un giocatore termina il proprio movimento su una casella già occupata dalla *Nave* di un altro giocatore, quei giocatori devono **per prima cosa** affrontarsi in un combattimento. Si svolgono i passi seguenti:

1 ATTACCO



Il giocatore che termina il proprio movimento sulla casella occupata è l'attaccante.

Quel giocatore inizia il combattimento spendendo quanti *gettoni Polvere da Cannone* desidera (se ne possiede).

Poi, tira il *dado da Combattimento* e somma al risultato il numero di *gettoni Polvere da Cannone* spesi. In questo modo ottiene la propria **Potenza di Fuoco**.

2 DIFESA



Poi, il giocatore difensore può spendere quanti *gettoni Polvere da Cannone* desidera, tira il *dado da Combattimento* e somma i valori ottenendo la propria **Potenza di Fuoco**.

3 CONFRONTO

Attacco	Difesa
10	7

Il giocatore che possiede la ***Potenza di Fuoco*** maggiore vince il combattimento.

In caso di parità non accade nulla.

! STELLA



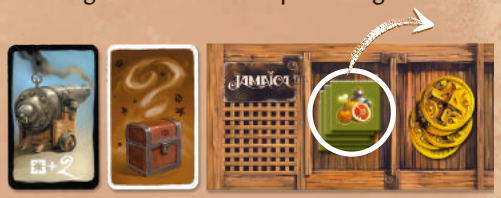
Il giocatore che ottiene la stella vince **immediatamente** il combattimento.

Se è l'attaccante a ottenere la stella, il suo avversario **non** può difendersi.

Se è il difensore a ottenere la stella, vince il combattimento **qualunque sia la Potenza di Fuoco dell'attaccante**.

4 CONSEGUENZE

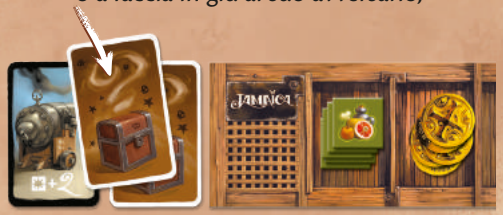
Il vincitore di un combattimento può scegliere una delle 3 opzioni seguenti:



a) Rubare l'intero contenuto di una *Stiva* del suo avversario (rispettando le regole di carico);



b) Rubare 1 *carta Tesoro* a faccia in su o a faccia in giù al suo avversario;



c) Cedere 1 *Tesoro Maledetto* al suo avversario.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Penuria

Se un giocatore non possiede abbastanza *Dobloni* o *gettoni Cibo* per pagare il prezzo necessario, deve seguire i 2 passi seguenti:

1 PAGARE



Il giocatore paga alla *Banca* quello che può pagare (nell'esempio qui sopra 2 *gettoni Cibo* invece dei 3 necessari).

2 TIRARE IL DADO

Poi, il giocatore tira il *dado Penuria* e muove la sua *Nave* in base al risultato del tiro:



Arretra fino alla prossima *casella Porto*.

Arretra fino alla prossima *casella Mare*.

Arretra fino al prossimo *Covo di Pirati*.

Resta dov'è.

IMPORTANTE

- Può avvenire un combattimento alla fine di un movimento causato dalla ***Penuria***, ma non è **mai** necessario pagare il costo della nuova casella.
- Una ***Penuria*** non può fare arretrare le *Navi* più indietro di *Port Royal*.

Tesori

Ci sono due tipi di Tesori.

POTERI

Le 4 *carte Tesoro* qui sotto offrono una capacità speciale.
Quando un giocatore pesca 1 di queste carte, la colloca a faccia in su accanto alle proprie *Stive* e può usare la sua capacità speciale fino a quando possiede la carta.



Mappa di Morgan
Permette di giocare con 4 *carte Azione* invece di 3.



Sciabola di Saran
Permette di ripetere il tiro del proprio *dado da Combattimento* o di fare ripetere il tiro del *dado da Combattimento* all'avversario. Il secondo risultato deve essere accettato.



Lady Beth
Aumenta di 2 punti il valore del *dado da Combattimento*.



Sesta Stiva
Questa carta funge da sesta *Stiva*, alla quale si applicano le regole di carico abituali.

TESORI

Le 8 *carte Tesoro* qui sotto influiscono sul punteggio di un giocatore alla fine della partita.
Quando un giocatore pesca 1 di queste carte, la colloca a faccia in giù accanto alle proprie *Stive*. Quella carta verrà rivelata solo alla fine della partita, quando si conteranno i punti.



5 *carte Tesoro* fanno guadagnare punti.
Il loro valore è compreso tra +3 e +7.



3 *carte Tesoro* sono *Tesori Maledetti* e fanno perdere punti.
Il loro valore è compreso tra -2 e -4.

Un giocatore può possedere più di 1 *carta Tesoro*.

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Fine del Gioco

1 CASELLA FINALE



Appena un giocatore raggiunge *Port Royal*, vi si ferma, e l'eventuale azione della sera viene ignorata.

Si termina il Turno di Gioco in corso, dopodiché la partita termina.

Si procede con il calcolo del punteggio.

2 CONTEGGIO



8 +3 +3 +6 +7 -4

= 23 PUNTI

Il punteggio finale di un giocatore viene calcolato come segue:

Il numero indicato in bianco sulla casella in cui si trova la propria *Nave*…

⊕ I *Dobloni* nelle proprie *Stive*…

⊕ Eventuali *Tesori*…

⊖ Eventuali *Tesori Maledetti*…

Importante: Terminare sulla casella con indicato **-5**, o su qualsiasi altra casella precedente a questa, costa 5 punti!

3 VITTORIA

Il giocatore con più punti vince la partita.

In caso di parità, il giocatore che è più avanti sul percorso della regata vince la partita.

In caso di ulteriore parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

Chiarimenti

TURNO DI GIOCO

Quando il *mazzo di pesca* di un giocatore si esaurisce, quel giocatore mescola la sua *pila degli scarti* per formare un nuovo *mazzo di pesca*.

AZIONI

I giocatori devono sempre risolvere completamente la propria azione del mattino prima di risolvere quella della sera. Quindi:

- Se la prima azione è un movimento, non è possibile pagare il costo della casella con le risorse che si guadagneranno solo grazie alla seconda azione;
- Fra 2 azioni di movimento, si effettuano comunque i combattimenti e si paga comunque il costo delle caselle;
- I *Dobloni* guadagnati con la carta *oro-oro* non possono essere sommati tra loro e caricati in un'unica *Stiva*.

Carico

Se un giocatore deve caricare un tipo di risorsa e tutte le sue *Stive* contengono già lo stesso tipo di risorsa, l'azione viene ignorata.

Movimento

I giocatori possono arretrare fin dal primo movimento. Occorre comunque fare un giro completo dell'isola prima di terminare la partita.

COSTO DELLE CASELLE

- Quando si paga il costo di una casella, un giocatore è libero di scegliere da quale *Stiva* o *Stive* pagare.
- Si paga una sola volta il costo di una casella: quando la *Nave* vi arriva.

TESORI E POTERI

- **Sciabola di Saran**
  - Non è possibile aggiungere *Polvere da Cannone* al secondo tiro;
  - È possibile fare ripetere il tiro all'avversario se ha ottenuto la stella;
  - Il potere della Sciabola va usato immediatamente dopo il tiro che si desidera modificare.
- Non è possibile guardare il contenuto di un *Tesoro* nascosto prima di rubarlo a un avversario.
- Quando un giocatore ruba il *Tesoro* nominato "Sesta Stiva", ne prende anche il contenuto.

PENURIA

- Quando un giocatore deve arretrare oltre una biforcazione, può scegliere liberamente la propria direzione.

COMBATTIMENTO

- Nessun combattimento può svolgersi a *Port Royal*.
- Se un giocatore ottiene la stella con il tiro del *dado da Combattimento*, non recupera la *Polvere da Cannone* spesa.
- Se un giocatore termina il proprio movimento su una casella in cui sono già presenti **diverse** *Navi*, sceglie 1 avversario ed effettua 1 solo combattimento.

Always Board NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Partite a Due Giocatori



La *Nave* nera diventa la *Nave Fantasma* e viene collocata su *Port Royal* insieme alle *Navi* degli altri due giocatori.



- Alla *Nave Fantasma* viene assegnata una plancia con 5 *Stive*. Poi, collocare 5 *Dobloni* in una delle *Stive* della *Nave Fantasma* e 3 *Dobloni* in un'altra.
- Prendere la carta **Lady Beth** dal mazzo delle *carte Tesoro* e collocarla accanto alle sue *Stive*. La *Nave Fantasma* ottiene quindi +2 nei combattimenti.
- **I giocatori non possono rubare questa carta dalla *Nave Fantasma*.**

Le regole per i combattimenti rimangono invariate. In caso di combattimento contro la *Nave Fantasma*, è l'altro giocatore rispetto al giocatore attaccante/attaccato a tirare il *dado da Combattimento* per la *Nave Fantasma* e a prendere le decisioni in caso di vittoria. Se la *Nave Fantasma* vince il combattimento, può rubare quello che vuole, ma tutto viene gettato in mare (restituito alla *Banca*) a eccezione dei *Dobloni*. I *Dobloni* vengono collocati in una delle *Stive* della *Nave Fantasma* rispettando le regole di carico.

- La *Nave Fantasma* può inoltre rubare delle *carte Tesoro*, ma non può cederne.
- Se un giocatore vince un combattimento contro la *Nave Fantasma*, può rubare le risorse da una delle sue *Stive* o rubare 1 *carta Tesoro* (a eccezione di **Lady Beth**), oppure può cederle 1 *carta Tesoro*.

Attenzione! Non è raro che la *Nave Fantasma* vinca la partita… Godetevi la regata!

Il *turno di gioco* rimane invariato, a eccezione del passo *Azioni*. Il *Capitano* svolge le sue 2 azioni in sequenza, poi il giocatore avversario fa la stessa cosa, dopodiché il *Capitano* muove la *Nave Fantasma*.



Il *Capitano* muove la *Nave Fantasma* 2 volte in ogni turno seguendo i risultati dei *dadi Azione*.

- La direzione del movimento è semiautomatica. Ci sono 3 possibilità prima di **ogni** movimento:

1 – La *Nave Fantasma* è da sola in testa alla regata:

-> Deve muoversi arretrando.



2 – La *Nave Fantasma* è da sola in coda alla regata:

-> Deve muoversi avanzando.



3 – La *Nave Fantasma* non è in alcuna delle due situazioni precedenti:

-> È il *Capitano* a decidere la direzione del movimento. Il *Capitano* può persino decidere di attaccare la sua stessa *Nave*. La stessa cosa avviene quando raggiunge una biforcazione: è il *Capitano* a decidere.



- La *Nave Fantasma* non paga mai il costo di una casella.
- Quando la *Nave Fantasma* termina il suo movimento su un *Covo di Pirati*, prende la *carta Tesoro*, se presente, e la colloca a faccia in giù accanto alle sue *Stive*. **I giocatori non possono guardarla.**





È tecnicamente possibile giocare con la *Nave Fantasma* in qualsiasi partita con meno di 6 giocatori. Questa è una divertente variante di gioco che permette di scatenare più combattimenti, di avere più interazioni e più turni. Tuttavia, visto che le risorse ottenute dalla *Nave Fantasma* vengono gettate in mare, si genera anche più *Pericolo*, rallentando così il ritmo della partita. La scelta è vostra!

Always Board NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Biografie



Anne Bonny (~1700 - 1722 †). Era ancora un'adolescente quando decise di diventare pirata. Furba come una volpe, cosparse se stessa, le vele e il ponte della sua nave di sangue di tartaruga, per terrorizzare i marinai francesi di una nave mercantile. Inorriditi, i marinai francesi non ebbero il coraggio di affrontarla e le consegnarono il loro carico di pietre preziose. Arrestata nel 1720, sfuggì per poco alla forca prima di intraprendere una seconda carriera sotto falso nome.

Mary Read (~1690 - 1720 †). Nacque in Inghilterra alla fine del XVII secolo. Sua madre era solita travestirla da ragazzo per ricevere sostegno monetario. Mary iniziò una carriera militare prima di salpare per la Giamaica, dove strinse una salda amicizia con Anne Bonny. Rimasero inseparabili fino al loro arresto nel 1720. Mary Read sfuggì al cappio del boia fingendo una gravidanza, ma morì poco dopo in prigione, stroncata dalla febbre gialla.





John Rackham (1682 - 1720 †). Conosciuto con il nome di "Calico Jack" per gli sgargianti vestiti di cotone grezzo (chiamato calicò) che indossava, fu arrestato diverse volte, ma riuscì sempre a sfuggire alla giustizia con l'aiuto di Anne Bonny e Mary Read, le due donne pirata più famose dell'epoca. Fu infine imprigionato e impiccato nel 1720 nella città di Port Royal, in Giamaica.

Olivier Levasseur (~1690 - 1730†). Soprannominato "La Poiana", per la velocità e la spietatezza con cui si avventava sulle sue prede. Mentre si trovava sul patibolo, lanciò alla folla un messaggio in codice, gridando "Trova il mio tesoro, colui che può capirlo!". Da allora, molti fanatici e cacciatori di tesori hanno tentato di trovare l'ubicazione del suo tesoro leggendario.





Samuel Bellamy (1689 - 1717 †). Fu un corsaro inglese meglio conosciuto come "Black Sam" e soprannominato anche "Principe dei Pirati". La sua carriera conobbe un improvviso arresto il 27 aprile del 1717, quando la sua nave affondò al largo di Cape Cod durante una terribile tempesta, portando a fondo con essa un considerevole bottino. Una squadra di sommozzatori scoprì il relitto della nave nel 1982: la prima nave pirata mai recuperata.

Edward Drummond (~1680 - 1718 †). Meglio conosciuto come "Barbanera", esercitò un regno di terrore nei Caraibi dal 1716 al 1718. Era famoso per mettere delle micce di cannone accese nel suo cappello per terrorizzare i suoi nemici. Nel corso della sua ultima battaglia contro la *Perla*, una nave da guerra inglese, il suo corpo fu ritrovato con almeno 25 ferite. La sua testa era stata tagliata e appesa a un bompresso. Né la sua nave né il suo tesoro sono mai stati ritrovati.





Avete notato che disponendo le carte una accanto all'altra ricreate un panorama completo? Buona esplorazione!

BISOGNO DI ASSISTENZA?
Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura. Nonostante ciò, se avete problemi con il gioco, contattate il nostro Customer Service al sito www.asmodee.it
Distribuito in Italia da Asmodee Italia S.r.l.
viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE) – Italia
www.asmodee.it

Gioco edito e publicato da SPACE Cowboys – Asmodee Group
[illegible] 92100 Boulogne-Billancourt – Francia
[illegible] Cowboys. Tutti i diritti riservati.
[illegible] informazioni su Jamaica e gli SPACE Cowboys su
www.spacecowboys.fr/JamaicaSpaceCowboysFR,
[illegible] spacecowboys.com/JamaicaSpaceCowboysI.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com