

JAMAJKA

Instrukcja



Projekt gry: B. Cathala, M. Braff i S. Pauchon

Ilustracje: Mathieu Leyssenne



W lutym 1678 roku Henry Morgan, słynny pirat z wieloletnim stażem, został mianowany gubernatorem Jamajki. Powierzono mu zadanie wypędzenia piratów i rozbójników morskich!

Zamiast jednak wypełnić powierzoną mu misję, zaprosił wszystkich swoich poprzednich „wspólników” i towarzyszy broni. Ci, z kolei, z przyjemnością osiedlili się na wyspie, na której w spokoju cieszyli się skradzionymi wcześniej łupami.

30 lat później nadszedł czas, aby uczcić jubileusz powołania Morgana na to jakże ważne stanowisko. W tym celu zorganizowano Wielki Wyścig. Załogi szukają się do zawodów, a ta, która na koniec zdobędzie najwięcej złota, zwycięży.

Żagle w górę i do ataku!

PLANSZA

plansza przedstawiająca Jamajkę i tor wyścigu

pole startowe i końcowe toru

pole portu (złota pinezka)



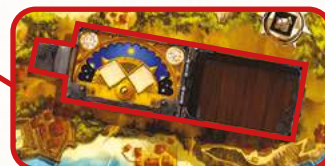
pole morza (białe kwadraty)



pole z kryjówką piratów (skała w kształcie czaszki)



skrzynia nawigacyjna na kości akcji



KARTY AKCJI

66 kart akcji w 6 kolorach (po 1 kolorze dla każdego gracza)



5 symboli widniejących w rogach kart i ich znaczenie



załadunek dublonów



ruch statku do przodu




załadunek prochu



ruch statku do tyłu



załadunek prowiantu



80 żetonów złotych dublonów
(używane do uiszczania opłat,
zapewniają też punkty na koniec gry)



12 kart skarbów
(zapewniają specjalne umiejętności,
złoto i przeklęte skarby)


znacznik kompasu
(wskazuje, kto jest kapitanem
podczas obecnej rundy)


45 żetonów prowiantu
(niezbędne do poruszania się na morzu)



6 statków
(po 1 dla każdego gracza)


2 kości akcji
(wyznaczają poziom możliwych
do wykonania akcji)


45 żetonów prochu
(używane do zwiększania mocy kości walki)



6 planszetek ładowni
(przedstawiają 5 ładowni na statku)


9 żetonów skarbów
(używane do oznaczenia, czy dana
kryjówka piratów została już ograbiona)


kość walki/braków
(używana do rozstrzygnięcia
bitew morskich oraz... braków!)

Przygotowanie gry

Losowo wybierzcie 9 z 12 kart skarbów, potasujcie je i połóżcie w zakrytym stosie po prawej stronie skrzyni nawigacyjnej. Pozostałe 3 karty odłóżcie bez podglądania do pudełka.

Połóżcie kość walki/braków na polu fortecy.



6 Połóżcie 9 żetonów skarbów na 9 kryjówkach piratów (skałach w kształcie czaszki).



7 Każdy z graczy otrzymuje planszетkę przedstawiającą 5 ładowni na statku...

8 ... i talię kart akcji w swoim kolorze. Przetasujcie je i ułóżcie zakryte nad swoją planszетką. Z tych tali będącicie dobierać karty.

9 Zagrane karty będącicie odkładać na własny stos kart odrzuconych.



3

Każdy z graczy kładzie statek w swoim kolorze na polu startowym *Port Royal*.



4

Kierunek wyścigu.



5

Zasoby pogrupujcie według ich rodzajów, a następnie umieśćcie w pobliżu planszy tak, aby każdy z graczy miał do nich swobodny dostęp. W ten sposób stworzycie bank.



10

Każdy z graczy umieszcza 3 żetony *prowiantu* i 3 żetony *dublonów* w 2 ze swoich *ładowni*.



11

Każdy z graczy dobiera 3 wierzchnie karty akcji ze swojej talii. Trzymajcie je tak, jak pokazano na ilustracji. W takim układzie najlepiej widać możliwe do wykonania akcje (symbole w górnych rogach).

12



Losowo wybiercie gracza, który będzie *kapitanem* podczas pierwszej rundy. Kapitan otrzymuje znacznik *kompasu* i 2 kości *akcji*.

Teraz jesteście gotowi, aby przeczytać zasady!

Przebieg rundy

1 RZUT KOŚCMI



Kapitan rzuca kośćmi akcji.



Po zapoznaniu się z 3 kartami akcji na ręce wybiera kolejność, w jakiej umieści kości w skrzyni nawigacyjnej.

4 KONIEC RUNDY



Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje, dobierają wierzchnią kartę ze swojej talii. Teraz znowu każdy ma 3 karty na ręce. Zagrane karty pozostają odkryte na stosach kart odrzuconych.



Znacznik kompasu przechodzi do gracza po lewej stronie, który staje się nowym kapitanem.

Rozpoczyna się nowa runda.

Ponownie wykonajcie etap 1. – rzut kośćmi, następnie 2. – wybór kart, następnie 3. itd.

2 WYBÓR KART



Gdy kości zostaną umieszczone, każdy z graczy wybiera z ręki kartę, którą chce zagrać...



... i kładzie ją zakrytą na swoim stosie kart odrzuconych.

3 AKCJE



Gdy wszyscy gracze wybiorą swoje karty, kapitan odkrywa swoją kartę...



... i wykonuje obie akcje: najpierw **poranną**, a następnie **wieczorną**.



Poranna akcja jest określona kością po lewej stronie (słońcem), a wieczorna kością po prawej stronie (księżycem).



Pozostali gracze **po kolei** robią to samo: odwracają swoją kartę i wykonują obie akcje, zawsze zgodnie z kośćmi umieszczonymi przez kapitana.

Akcje

W grze występują 2 rodzaje akcji.

ZAŁADUNEK



Jeśli na karcie znajduje się 1 z 3 symboli załadunku, gracz musi załadować wskazany zasób. Kość przypisana do tej akcji wskazuje liczbę żetonów, które można załadować do **pustej** ładowni. **Nigdy** nie można załadować żetonów do ładowni, w której już znajdują się jakieś zasoby.



Jeśli podczas załadunku żadna ładownia nie jest dostępna, gracz musi opróżnić 1 ładownię, aby zrobić miejsce (odrzucone żetony wracają do banku).

Uwaga! Nie można opróżnić ładowni zawierającej taki sam rodzaj zasobu, jaki jest ładowany.

RUCH



Gdy na karcie znajduje się 1 z 2 symboli ruchu, gracz musi poruszyć swój statek **do przodu** albo **do tyłu**. Liczba oczek na kostce wyznacza, o ile pól statek musi się poruszyć.

Niektóre pola są darmowe, ale większość wymaga opłaty.

POLA Z OPŁATAMI



a) Opłata za pole **portu** wynosi tyle dublonów, ile podaje liczba na złotej pince. Opłata jest wnoszona do banku.

b) Opłata za pole **morza** wynosi tyle żetonów *prowiantu*, ile znajduje się na nim białych kwadratów. Opłata jest wnoszona do banku.

DARMOWE POLA



Gdy gracz kończy ruch na **kryjówce piratów**, **nigdy** nie musi nic płacić.

WAŻNE!



Gdy gracz kończy swój ruch na polu, na którym znajduje się statek przeciwnika, musi **najpierw** stoczyć z nim walkę (zob. następna strona).



Jeśli gracz nie ma wymaganej do opłaty liczby żetonów dublonów albo *prowiantu*, pojawiają się **braki w zasobach** (zob. dalej).



Jeśli gracz kończy swój ruch na polu z **kryjówką piratów** z żetonem skarbu, ten żeton jest odrzucany, a gracz dobiera **kartę skarbu**, którą kładzie obok swojej ładowni.



Walka

Gdy gracz kończy swój ruch na polu, na którym znajduje się statek przeciwnika, musi **najpierw** stoczyć z nim walkę. Pojedynek jest podzielony na następujące kroki.

1 ATAK



Gracz, który porusza się na pole zajęte przez inny statek, jest atakującym.
Na początku atakujący wydaje tyle żetonów *prochu*, ile chce (o ile jakieś ma).
Następnie rzuca *kością walki* i dodaje jej wartość do liczby żetonów *prochu*, które wydał.
Wynik stanowi **siłę ognia** atakującego.

2 OBRONA



Następnie czas na obrońcę.
Podobnie jak atakujący, obrońca może wydać tyle żetonów *prochu*, ile chce, po czym rzuca *kością walki*.
Wynik stanowi **siłę ognia** obrońcy.

3 PORÓWNANIE

Atak	Obrona
10	7

Gracz z większą **siłą ognia** wygrywa walkę.
Jeśli jest remis, nic się nie dzieje.

4 ZWYCIĘSTWO

Zwycięzca może wybrać 1 z 3 poniższych możliwości:



a) Ukraść zawartość 1 z *ładowni* przeciwnika (obowiązują standardowe zasady załadunku).



b) Ukraść odkrytą albo losową zakrytą *kartę skarbu* przeciwnika.



c) Dać przeciwnikowi *kartę przeklętego skarbu*.

! GWIAZDA



Gracz, który wyrzuci gwiazdę, **natychmiast** wygrywa walkę.
Jeśli atakujący wyrzuci gwiazdę, przeciwnik **nie może** się bronić.
Jeśli obrońca wyrzuci gwiazdę, wygrywa walkę **niezależnie od siły ognia atakującego**.

Braki w zasobach

Jeśli gracz nie ma wymaganej liczby żetonów *dublonów* albo *prowiantu*, aby uiścić opłatę, należy rozpatrzyć 2 następujące po sobie kroki.

1 OPLATA



Gracz płaci do banku tyle, ile jest w stanie (na przykład 2 żetony *prowiantu* zamiast wymaganych 3).

2 RZUT KOŚCIĄ

Następnie gracz rzuca *kością braków* i porusza swój statek zgodnie z wynikiem:

koło		kwadrat		czaszka	gwiazda
Porusz statek do tyłu na najbliższe pole <i>portu</i> .	Porusz statek do tyłu na najbliższe pole <i>morza</i> .	Porusz statek do tyłu na najbliższe pole z <i>kryjówką piratów</i> .			

WAŻNE!

- Po wykonaniu ruchu związanego z **brakami w zasobach** może dojść do walki, ale gracz **nigdy** nie płaci kosztu poruszenia się na to pole. Jeżeli gracz poruszył się na pole z *kryjówką piratów*, na której znajduje się żeton *skarbu*, to może wziąć *kartę skarbu*.
- Braki w zasobach** nie mogą sprawić, że gracz poruszy się do tyłu za pole *Port Royal*.

W grze występują 2 rodzaje *skarbów*.

PRZEDMIOTY

Poniższe 4 *karty skarbów* zapewniają specjalne umiejętności.

Gdy gracz dobierze którąś z nich, kładzie ją **odkrytą** obok swojej *ładowni*. Może używać jej tak długo, jak ją ma.



Mapa Morgana

Zwiększa limit *kart akcji* na ręce gracza z 3 do 4.

Szabla z Saran

Umożliwia graczowi przerzut *kości walki* albo zmusza jego przeciwnika do przerzutu *kości walki*. Obowiązuje wynik 2. rzutu.



Lady Beth

Dodaje 2 do wyniku rzutu *kością walki*.

Szósta ładownia

Ta karta pełni funkcję 6. *ładowni*. Obowiązują standardowe zasady załadunku.



SKARBY

Poniższe 8 *kart skarbów* zmienia punktację na koniec *rozgrywki*. Gdy gracz dobierze jedną z nich, kładzie ją **zakrytą** obok swojej *ładowni*. Te karty zostaną odkryte dopiero na koniec gry przy podliczaniu punktów.



5 skarbów dodaje punkty.

Ich wartości wynoszą +3, +5, +7.



3 skarby są przeklęte i odejmują punkty.

Ich wartości wynoszą od -2 do -4.

Gracz może mieć więcej niż 1 *kartę skarbu* (i przedmiotu).

Koniec gry

1 POLE KOŃCOWE



Gdy któryś z graczy dotrze do *Port Royal*, jego statek zatrzymuje się na tym polu. Jeżeli pozostała mu do wykonania akcja wieczorna, jest ona pomijana.

Runda jest dogrywana do końca i następuje koniec gry.

Czas na podliczenie punktów.

3 ZWYCIĘSTWO

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

W przypadku remisu wygrywa gracz, którego statek znajduje się dalej na torze wyścigu.

Jeśli nadal jest remis, gracze współdzielą zwycięstwo.

2 PUNKTY



8



+3 +3 +6



+7 -4

= 23 PUNKTY

Ostateczny wynik gracza jest podliczany następująco.

Biała liczba na polu, na którym znajduje się jego statek

+ dublony w jego *ładowniach*

+ wszystkie jego *skarby*

- wszystkie jego *przeklęte skarby*.

Uwaga! Zakończenie gry na polu oznaczonym -5 albo jakimkolwiek polu przed nim kosztuje gracza 5 punktów!



Doprecyzowanie zasad



TURA GRACZA

Jeśli nie ma już kart w *talii gracza*, a musi zostać dobrana nowa karta, należy przetasować *stos kart odrzuconych* i utworzyć nową *talie*.



AKCJE

Gracze muszą zawsze w pełni rozpatrzyć poranną akcję przed wieczorną.

- Jeśli 1. akcją jest ruch, gracz nie może uiścić opłaty za pole, na które się poruszył, zasobami, które dopiero zbierze podczas 2. akcji.
- Jeśli gracz wykonuje 2 akcje ruchu, to nie może uniknąć walki ani opłacenia kosztu pola po wykonaniu 1. akcji.
- *Dublony* pozyskane za pomocą karty posiadającej 2 symbole *załadunku dublonów* nie są zliczane razem i nie mogą znaleźć się w 1 *ładowni*.

Załadunek

Jeśli gracz musi załadować zasób, a wszystkie *ładownie* są wypełnione tym zasobem, akcja jest ignorowana.

Ruch

Gracze mogą poruszyć się do tyłu podczas swojego pierwszego ruchu. Gra zostaje jednak ukończona dopiero wtedy, gdy któryś z graczy wykona pełne okrążenie wokół wyspy.



KOSZT PÓL

- Podczas uiszczania opłaty za pole gracz może wybrać, z których *ładowni* chcą wydać zasoby.
- Za pole płaci się tylko raz – wtedy, gdy statek poruszy się na nie.



SKARBY

- **Szabla z Saran:**
 - Nie można dodać *prochu* do drugiego rzutu.
 - Można zmusić przeciwnika do przerzutu, nawet jeśli wyrzuci gwiazdę.
 - Umiejętności Szabli należy użyć natychmiast po rzucie, który chce się zmodyfikować.
- Nie można podejrzeć zawartości zakrytego *skarbu* przed ukradzeniem go przeciwnikowi.
- Wraz z **6. ładownią** kradnie się również jej zawartość.



BRAKI W ZASOBACH

- Gdy gracz porusza się do tyłu na rozwidleniu, mogą dowolnie wybrać swoją trasę.



WALKA

- Na polu *Port Royal* nie może dojść do walki.
- Gdy gracz wyrzuci gwiazdę na kości walki, nie odzyskuje wydanego wcześniej *prochu*.
- Gdy gracz kończy akcję ruchu na polu z kilkoma statkami, wybiera 1 przeciwnika i stacza tylko 1 walkę.

Gra dwuosobowa



Czarny statek staje się *Statkiem Widmo* i, tak jak pozostałe statki, rozpoczyna na polu *Port Royal*.



- ✘ Przypiszcie mu planszетkę. Następnie umieśćcie 5 dublonów w jednej z ładowni i 3 dublony w drugiej.
- ✘ Weźcie kartę **Lady Beth** ze stosu skarbów i połóżcie ją obok jego ładowni. Statek widmo ma premię +2 do siły ognia podczas rzutu kością walki.
- ✘ **Gracze nie mogą ukraść tej karty ze Statku Widmo.**



Zasady walki pozostają takie same. Gracz niebiorący udziału w walce rzuca kością walki za Statek Widmo i podejmuje decyzje w razie wygranej. Jeśli Statek Widmo wygra walkę, może ukraść, co chce, ale wszystko poza dublonami jest wyrzucane za burtę (zwracane do banku). Dublony umieszcza się w ładowni zgodnie z zasadami załadunku.

- ✘ Statek Widmo może ukraść kartę skarbu, ale nigdy nie daje przegranemu karty przeklętego skarbu.
- ✘ Jeśli gracz wygra ze Statkiem Widmo, może ukraść zasoby z ładowni albo ukraść kartę skarbu (poza **Lady Beth**), albo dać mu kartę przeklętego skarbu.



Strzeżcie się! Nierzadko Statek Widmo wygrywa... Powodzenia!



Runda gry przebiega tak samo, za wyjątkiem kolejności akcji. Najpierw kapitan wykonuje swoje 2 akcje, następnie przeciwnik robi to samo, a na koniec kapitan porusza Statkiem Widmo.



Kapitan porusza Statkiem Widmo 2 razy w każdej rundzie zgodnie z wynikiem na kościach akcji.

- ✘ Kierunek ruchu jest ograniczony. Istnieją 3 sytuacje decydujące o ruchu.

1 – Statek Widmo jest jako jedyny na prowadzeniu.

→ **Musi** poruszyć się do tyłu.

2 – Statek Widmo jest za wszystkimi graczami.

→ **Musi** poruszyć się do przodu.



3 – Statek Widmo jest w sytuacji niewymienionej powyżej.

→ Kapitan wybiera kierunek ruchu. Może nawet podjąć decyzję o ataku na własny statek. Również na rozwidleniu to kapitan decyduje, którędy Statek Widmo ma popłynąć.



- ✘ Statek Widmo nigdy nie płaci kosztu pola.
- ✘ Gdy Statek Widmo kończy ruch na polu z kryjówką piratów, bierze skarb, jeśli jest dostępny. Kartę należy położyć **zakrytą** obok jego ładowni. **Gracze nie mogą jej podglądać.**



Teoretycznie gra ze Statkiem Widmo jest możliwa zawsze, gdy w grze bierze udział mniej niż 6 graczy. Statek Widmo wprowadza do rozgrywki więcej walk i zwrotów akcji, więc ta opcja może być kusząca. Statek Widmo jednak wyrzuca swoje zasoby za burtę, co powoduje częstsze występowanie braków w zasobach i tym samym spowalnia grę. Wybór należy do Was!

Biografie



Anne Bonny, właśc. Anne Cormac (~1700–?). Już jako nastolatka zdecydowała, że zostanie piratką. Wsławiła się niezwykłą przebiegłością. Gdy obok przepływał francuski statek kupiecki, Anne pokryła siebie, a także żagle i pokład statku krwią żółwi, aby zastraszyć kupców. Przerażeni Francuzi nie ośmielili się stawić jej czoła i dobrowolnie oddali swoje towary w postaci kamieni szlachetnych. Została aresztowana w 1720 roku, ale cudem uniknęła stryczka i rozpoczęła kolejny etap swojej pirackiej kariery pod fałszywym nazwiskiem. Data jej śmierci pozostaje nieznana, historycy podają przedział od 1722 do 1782 roku.

Mary Read (~1690–1721). Urodziła się pod koniec XVII wieku w Anglii. Jej matka przebierała ją za chłopca, aby otrzymać wsparcie finansowe. Zanim przywiła ją na Jamajkę, rozpoczęła karierę jako żołnierz. Na wyspie udało jej się zaprzyjaźnić z Anne Bonny, z którą była nierozłączna aż do ich aresztowania w 1720 roku. Mary Read uniknęła szubienicy, mówiąc, że jest w ciąży. Trafiła do więzienia, ale zmarła niedługo po tym wydarzeniu z powodu żółtej febrы.



John Rackham (1682–1720). Był powszechnie znany jako „Pstrokaty Jack”, ten przydomek zaskarbił sobie, nosząc kolorowe stroje. Wiele razy został aresztowany, ale zawsze udawało mu się uciec, między innymi z pomocą Anne Bonny oraz Mary Read (dwóch najślawniejszych piratek). Ostatecznie złapano go i zawisł w 1720 roku w Port Royal.

Olivier Levasseur (~1690–1730). Z powodu swojej szybkości i bezwzględności w walce z przeciwnikami zyskał przydomek „La Buse” („Myszołów”). Gdy miał zostać powieszony, rzucił w tłum zaszyfrowany list i wykrzyknął „Kto pojmie mą wiadomość, skarb mój odnajdzie”. Od tego czasu wielu zapaleńców i poszukiwaczy skarbów próbowało odszukać ten legendarny skarb, jednak jak dotąd nikomu się to nie udało.



Samuel Bellamy (1689–1717). Był piratem pochodzącym z Anglii powszechnie znanym jako „Czarny Sam” i „Książę Piratów”. Jego kariera zakończyła się nagle 27 kwietnia 1717 roku. Dowodzony przez niego statek zatonął podczas strasznego sztormu przy półwyspie Cape Cod, zabierając ze sobą także olśniewające skarby. W 1984 roku zespół nurków odnalazł wrak statku, który stał się pierwszym wrakiem statku oficjalnie potwierdzonym jako wrak statku pirackiego.

Edward Teach (~1680–1718). Powszechnie jest znany jako „Czarnobrody”. Pływał po Morzu Karaibskim od 1716 do 1718 roku. Był znany z tego, że umieszczał lont bomby pod swoim kapeluszem, aby wzbudzać lęk u nieprzyjaciół. Po ostatniej bitwie z angielskim okrętem jego ciało znaleziono z co najmniej 25 ranami. Odcięto mu głowę i zawieszono ją na dziobie statku. Nigdy nie odnaleziono jego skarbów.



Zauważyliście, że można stworzyć historyjkę obrazkową, jeśli położy się karty obok siebie w odpowiedniej kolejności? Dobrej zabawy!

Tłumaczenie: Kamila Puzdrowska

POTRZEBNA POMOC?

Jeśli pomimo naszych starań przy produkcji tej gry brakuje jakiegos elementu albo coś zostało uszkodzone, skontaktujcie się z naszym działem obsługi klienta pod poniższym adresem: reklamacje@rebel.pl

Gra wydana przez SPACE Cowboys – grupa Asmodee
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – FRANCJA
© 2021 SPACE Cowboys. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Śledź najnowsze wiadomości na temat gry Jamajka oraz
SPACE Cowboys na www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR),
[space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) oraz [SpaceCowboys](https://www.twitter.com/SpaceCowboys).