

JAMAIICA



Spielmaterial

Das Spielbrett

1 Spielbrett, das Jamaica wiedergibt und den zu fahrenden Rundkurs



Hafen-Feld
(goldene Nadel)



Meer-Feld
(weiße Quadrate)



Piratenest (totenschädel-
förmige Felsformation)

Start- und Zielfeld



Das Navigationsgerät für die
Aktionswürfel



Die Aktio

66 Aktionskarten in 6 Farben



Die 5 Symbole in der Ecke jeder Kart



Golddublonen
an Bord nehmen



Proviant an Bord
nehmen



Schießpulver
an Bord nehmen



Szenario und Spielidee

Nach einer langjährigen Karriere als Pirat gelingt es Henry Morgan, sich im Februar 1678 zum Gouverneur von Jamaica ernennen zu lassen, mit dem Auftrag, Piraten und Schmugglern das Handwerk zu legen. Er zieht es freilich vor, seine alten Kumpane und Waffenbrüder zu ermuntern, sich in seinem Herrschaftsgebiet niederzulassen, wo sie völlig unbehelligt die Früchte ihrer Raubzüge genießen können. Um den 30. Jahrestag seiner Ernennung angemessen zu feiern, veranstaltet man eine große Wettfahrt um die Insel, an deren Ende diejenige Mannschaft zum Sieger erklärt wird, die am meisten Gold in den Bauch ihres Schiffes hat laden können.

Alle Mann an Bord!

Inskarten

..., je 1 Farbe pro Mitspieler



... sowie die zugehörigen Aktionen:



Mit seinem Schiff vorrücken



Mit seinem Schiff zurückziehen



80 *Golddublonen*, um die Hafensteuern zu bezahlen und die Partie zu gewinnen!



45 *Proviant-Chips*: bei Fahrten übers Meer absolut unverzichtbar



45 *Schießpulver-Chips*, um den Wert des *Schlacht-Würfels* zu erhöhen



9 *Schatz-Chips*, die angeben, ob ein *Piraten-nest* schon geplündert wurde oder nicht



12 *Schatz-Karten*, die für spezielle Stärken, Gold oder verfluchte Schätze stehen...



1 *Kompass*, der den *Kapitän* jeder Runde anzeigt



2 *Aktionswürfel*, die die Intensität der möglichen Aktionen bestimmen



1 *Schlacht-Würfel*, mit dem die Seeschlachten entschieden werden



6 *Schiffe*, je eines für jeden Mitspieler



6 *Tafeln* mit den 5 *Laderäumen* eines Schiffes





Biographien



Anne Bonny (1697 - 1722 †), ist noch jung als sie sich der Piraterie verschreibt. Als erstes bringt sie ein mit Edelsteinen beladenes französisches Handelsschiff auf. Sie greift an, nachdem sie sich selber, die Segel und die Brücke ihres Schiffes vollständig mit Schildkrötenblut bestrichen hat. Die französischen Seeleute sind so erschrocken, dass sie sich kampfflos ergeben. 1720 verhaftet, entgeht sie dem Galgen, bevor sie unter dem Namen Bartholomew Roberts eine zweite Karriere als Pirat(!) beginnt.



Mary Read (? - 1720 †), erblickt Ende des 17. Jahrhunderts in England das Licht der Welt. Ihre Mutter verkleidet sie als Jungen, um ein Erbe antreten zu können. Zunächst tritt sie in die Armee ein, bevor es sie nach Jamaica verschlägt, wo sie mit Anne Bonny Freundschaft schließt. Bis zu ihrer Verhaftung 1720 sind die Beiden unzertrennlich. Mary Read entgeht dem Prozess, indem sie eine Schwangerschaft vortäuscht, stirbt aber kurze Zeit später im Gefängnis an Gelbfieber.



Samuel Bellamy (? - 1717 †), englischer Schmuggler, besser bekannt als „Black Sam“ und auch „Fürst der Piraten“ genannt. Seine Karriere endet abrupt am 27. April 1717, als er an der Meeresenge von Cape Cod in einem fürchterlichen Unwetter untergeht und einen sagenhaften Schatz mit sich auf den Meeresgrund nimmt. 1984 fand eine Gruppe von Tauchern das Wrack seines Schiffes: das einzige jemals wiedergefundene Piratenschiff überhaupt.



John Rackham (? - 1720 †), besser bekannt als „Calico Jack“, verdankt seinen Beinamen seinen ausgesprochen farbenfrohen Kleidung aus Kalikot. Mehrfach gefangen genommen, gelingt es ihm immer wieder zu entkommen, vor allem mit der Hilfe Anne Bonnys und Mary Reads, den beiden berühmtesten Piratinnen. 1720 wird er allerdings endgültig eingesperrt und in Spanish Town auf Jamaica gehenkt.



Olivier Levasseur (~1680 - 1730 †), plünderte den Indischen Ozean und wurde „der Bussard“ genannt, weil er sich mit unglaublicher Schnelligkeit auf seine Beute zu stürzen pflegte. Als er mit der Schlinge um den Hals auf dem Schafott stand, warf er noch eine rätselhafte Nachricht unters Volk, indem er rief: „Mein Schatz dem, der versteht!“ Seit diesem Tag haben sich zahlreiche Schatzjäger auf seine Spuren gemacht, um sein sagenhaftes Gold endlich zu finden.



Edward Drummond (~1680 - 1718 †), genannt „Schwarzbart“, errichtete zwischen 1716 und 1718 eine Schreckensherrschaft in der Karibik. Er war bekannt dafür, vor dem Entern Luntens mit Schwarzpulver in seinem Bart zu entzünden, um so Panik unter seinen Gegnern auszulösen. Von dem englischen Kriegsschiff *Pearl* in die Enge getrieben, wurde er nach einer berüchtigten Schlacht, in der er nicht weniger als 25 Verletzungen erlitt, geköpft. Sein Schiff und sein Gold wurden nie wiedergefunden.



Übrigens: Wenn man die Karten in der richtigen Reihenfolge aneinanderlegt, entsteht ein buntes Bild vom spannenden Piratenleben in der Karibik. Viel Spaß!



Spielvorbereitung

Von den 12 *Schatz-Karten* werden 9 zufällig gezogen, gemischt und als verdeckter Stapel rechts auf das *Navigationsgerät* gelegt. Die 3 restlichen Karten werden, ohne sie anzuschauen, in die Schachtel zurückgelegt.

Der *Schlach* auf die Fe

1

Die 9 *Schatz-Chips* werden auf die 9 *Piratenester* (totenschädel-förmige Felsformation) verteilt.

6

Jeder Spieler erhält eine Tafel, die die 5 *Laderäume* seines Schiffes darstellt...

7

...sowie die *Aktionskarten* seiner Farbe, die er mischt und verdeckt als *Nachziehstapel* vor seine *Laderäume* legt.

8

Die im Laufe der Partie ausgespielte Karten werden auf der *Ablage* abgelegt

9



t-Würfel wird
stung gelegt.

2

3

Jeder Spieler stellt sein Schiff
zum Auslaufen bereit auf das
Feld *Port Royal*.

4

Zugrichtung auf dem Rundkurs.

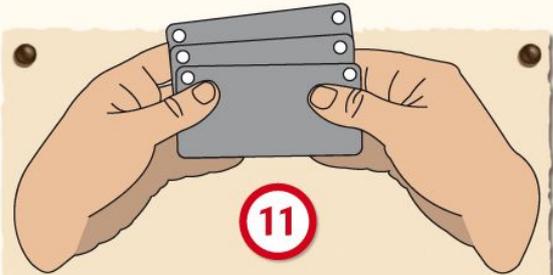
5

Die Ladungs-Chips
werden nach Typ (*Gold*,
Proviand, *Schießpulver*)
sortiert und bilden die
Bank, die man
in Reichweite
der Spieler platziert.



Jeder Spieler legt
3 Proviand-Chips und
3 Golddublonen in zwei
seiner Laderäume.

10



11

Jeder nimmt die ersten 3 Aktionskarten
von seinem Nachziehstapel auf die Hand,
um zu sehen, welche Aktionen (Symbole in
den oberen Ecken) sie ermöglichen.

12



Ein Spieler wird ausgewählt und zum
Kapitän der ersten Runde ernannt.
Er bekommt den *Kompass* und die
beiden *Aktionswürfel*.

**Jetzt seid Ihr bereit für die
Spielregeln auf der Rückseite!**

IV

Die Spielregeln von **Jamaica** wurden als große Seekarte gestaltet, auf der jede Insel ein bestimmtes Kapitel beherbergt. Wir empfehlen, die ganze Karte gemeinsam durchzugehen. Fangt bei der Insel **1-Spielverlauf** an. Habt Ihr alle Punkte auf einer Insel abgehandelt, fahrt zur folgenden Insel **2-Aktionen**, die ihr ebenso gründlich erkundet. So zieht Ihr weiter von Insel zu Insel, bis Ihr schließlich auf der Insel **7-Spielende** angekommen seid. Im unteren Teil der Karte findet Ihr auf dem **Kontinent** noch einige Regeldetails, die für einen reibungslosen Spielablauf nützlich sind.

Die Partie nicht beginnen, bevor Ihr alle Inseln erkundet!

1-SPIELVERLAUF

1 - Würfeln



Der Kapitän wirft die Aktionswürfel.



Nachdem er die 3 Aktionskarten auf seiner Hand überprüft hat, entscheidet er, in welcher Reihenfolge er sie auf das Navigationsgerät legt.

4 - Ende der Runde



Haben alle gespielt, nimmt jeder Spieler die oberste Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand, um wieder auf drei Handkarten zu kommen. Die letzte ausgespielte Karte bleibt jeweils offen auf der Ablage liegen.



Der Kompass wird an den Spieler zur Linken des Kapitäns weitergegeben, der so für die

2 - Wahl einer Karte



Sind die Würfel platziert, wählt jeder Spieler geheim diejenige seiner Handkarten aus, die er ausspielen will...



... und legt sie verdeckt quer auf seine Ablage.

3 - Aktionen



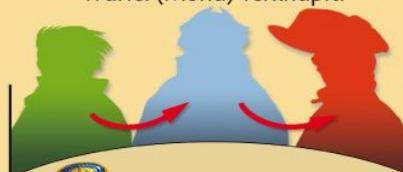
Es wird gewartet, bis alle sich für eine Karte entschieden haben. Dann deckt der Kapitän seine Karte auf...



... und führt die beiden Aktionen aus: zuerst die am **Morgen**, dann die am **Abend**.



Die Morgenaktion ist mit dem linken Würfel (Sonne), die Abendaktion mit dem rechten Würfel (Mond) verknüpft.



uf dieser
! zu
inent

let habt!

2-DIE AKTIONEN

Beladen



Bei einem der drei Symbole *Beladen* muss die angegebene Ladung an Bord genommen werden. Der mit der Aktion verknüpfte Würfel gibt an, wie viele Chips in einen **leeren** Laderaum gelegt werden müssen (es können also niemals zusätzliche Chips in einen Laderaum gelegt werden, in dem schon Chips liegen).



Ist kein Laderaum mehr frei, muss man einen leer räumen, um Platz zu schaffen (die Chips sind an die Bank zurückzugeben).

Achtung: Es darf nicht die gleiche Sorte Ladung ausgeräumt werden wie diejenige, die man laden will.

Ziehen



Bei einem der beiden Symbole *Ziehen* muss man sein Schiff **vorrücken** oder **zurückziehen**. Der Würfel gibt an, wie viele Felder man ziehen **muss**.

Anschließend muss die Abgabe für das Feld, auf dem das Schiff ankommt, gezahlt werden...

... doch ist das Feld bereits von einem gegnerischen Schiff besetzt, kommt es **zuerst** zur Schlacht.

4-ABGABEN FÜR DIE FELDER

Kostenlos



Wer auf einem *Piraten*nest landet, muss **nichts** bezahlen.

Ist noch ein *Schatz*-Chip im Spiel, wird er aus dem Spiel genommen, und der Spieler am Zug zieht eine *Schatz*-Karte, die er neben seinen Laderäumen ablegt.



Kostenpflichtig



a) Auf einem *Hafen*-Feld angekommen, muss der

b) Auf einem *Meer*-Feld angekommen, muss die

1 - Angriff



Der Spieler, der als letzter auf dem Feld ankommt, ist der Angreifer.

Er eröffnet das Feuer, indem er eine Anzahl *Schießpulver*-Chips ausspielt (sofern er welche besitzt).

Dann würfelt er mit dem *Schlacht-Würfel* und zählt die erwürfelten Augen zur Anzahl seines eingesetzten *Schießpulvers* hinzu.

Das Resultat gibt seine *Feuerkraft* an.

2 - Verteidigung



Anschließend ist es am Verteidiger, seinerseits *Schießpulver* aufzuwenden, wenn er das möchte, und den *Schlacht-Würfel* zu werfen, um seine *Feuerkraft* zu bestimmen.

3 - Vergleich

Angriff Verteidigung

10 7

Der Spieler mit der höheren *Feuerkraft* entscheidet die Schlacht für sich.

Bei Gleichstand passiert nichts.

4 - Der Ausgang

Die Sieger kann aus den drei folgenden Möglichkeiten wählen:



a) den gesamten Inhalt eines *Laderaums* seines Gegners erbeuten (unter Beachtung der Regeln für das Beladen);



b) einen *Schatz* des Gegners erbeuten;



c) dem Gegner einen *verfluchten Schatz* hinterlassen.

! - Stern



Ein Spieler, der den Stern würfelt, gewinnt die Schlacht **sofort**.

Ist es der Angreifer, der den Stern gewürfelt hat, kann sein Gegner sich also nicht verteidigen.

Ist es der Verteidiger, der den Stern gewürfelt hat, gewinnt er die Schlacht, **egal wie stark die Feuerkraft des Angreifers auch sein mag**.

SCHLACHT

folgende Runde *Kapitän* wird.

Eine neue Runde beginnt: angefangen mit Punkt **1**: Würfeln, **2**: Wahl einer Karte, **3** usw.

Einer nach dem anderen machen die folgenden Spieler das Gleiche: Sie decken ihre Karte auf und führen die beiden Aktionen aus, jeweils gemäß den Würfeln, die der *Kapitän* gesetzt hatte.

Stärken

Die 4 unten abgebildeten *Schatz-Karten* verleihen ihrem Besitzer eine besondere **Stärke**. Wer eine dieser Karten zieht, legt sie offen neben seine *Laderäume* und profitiert von ihr, solange er im Besitz der Karte ist.



Morgans Karte

Erlaubt 4 *Aktionskarten* anstatt nur 3 auf die Hand zu nehmen.



Sarans Säbel

Erlaubt es, seinen eigenen *Schlacht-Würfel* ein zweites Mal zu werfen oder denjenigen des Gegners nochmals werfen zu lassen. Der zweite Wurf muss dann aber akzeptiert werden.



Lady Beth

Erhöht den Wert des *Schlacht-Würfels* um 2 Punkte.



6. Laderaum

Die Karte dient als 6. *Laderaum*, der nach den üblichen Regeln be- und entladen wird.

6-SCHÄTZE

Reichtümer

Die unten abgebildeten 8 *Schatz-Karten* beeinflussen den **Punkttestand eines Spielers am Ende des Spiels**. Wer eine dieser Karten zieht, legt sie **verdeckt** neben seine *Laderäume*. Sie wird erst bei Spielende aufgedeckt, wenn die Endabrechnung gemacht wird.



5 Schätze bringen Punkte ein.

Ihr Wert beträgt zwischen +3 und +7 Punkten



3 Schätze sind verflucht und kosten Punkte.

Ihr Wert beträgt zwischen -2 und -4 Punkten.

Ein Spieler kann durchaus mehrere *Schätze* besitzen. Aber jeder *Schatz* kann in der Folge einer *Schlacht* erbeutet oder abgegeben werden.

8-KONTINENT

1-SPIELVERLAUF

Ist der eigene *Nachziehstapel* aufgebraucht und man muss eine Karte auf die Hand nehmen, werden die Karten der *Ablage* gemischt und ein neuer *Nachziehstapel* gebildet.

2-AKTIONEN

Der Spieler am Zug muss immer seine *Morgen-Aktion* vollständig durchführen, bevor er sich der *Abend-Aktion* zuwenden kann! Das heißt:

- Muss in der ersten Aktion gezogen werden, kann der Preis für das Ankunftsfeld nicht aus Mitteln bezahlt werden, die erst in der zweiten Aktion anfallen werden;
- Zwischen zwei Aktionen *Ziehen* entgeht man weder *Schlachten* noch dem Bezahlen der Felder;
- Die mit der *Doppel-Gold-Karte* erworbenen *Golddublonen* können nicht gesammelt und in einen einzigen *Laderaum* platziert werden.

Beladen

Muss ein Spieler eine bestimmte Sorte laden, und alle seine *Laderäume* sind bereits mit einer Sorte gefüllt, wird die Aktion ausgeführt.

Ziehen

Man kann beim ersten Zug zurückziehen. Allerdings nur einmal um die Insel herum, bevor man die Partie beendet.

auf der goldenen Nadel angegebene Betrag in *Golddublonen* an die *Bank* entrichtet werden.

Anzahl der weißen Quadrate auf dem Feld in entsprechend vielen *Proviant-Chips* an die *Bank* gezahlt werden.

Wer aus Mangel an *Gold* oder *Proviant* die geforderte Abgabe nicht bezahlen kann, muss wie folgt verfahren:

5-MANGEL

1-Zahlen



Man zahlt an die *Bank* so viel man kann (im obigen Beispiel 2 *Proviant-Chips* an Stelle der drei geforderten).

2-Rückzug



Anschließend muss man bis auf das nächst gelegene Feld zurückziehen, auf dem man den verlangten Preis **vollständig** zahlen kann (das kann auch ein *Piratennest* sein, da es ein kostenloses Feld ist).

3-Zahlen



Schließlich zahlt man den Preis für das neue Ankunftsfield.

!

Kommt man aufgrund von *Ressourcenmangel* in einem *Piratennest* an, ist nichts zu bezahlen. Befindet sich noch ein Schatz in diesem *Piratennest*, nimmt man ihn wie üblich an sich.

3-SCHLACHT

- Schlachten können nie in *Port Royal* stattfinden.
- Wer mit dem *Schlacht-Würfel* den Stern würfelt, darf das eingesetzte *Schießpulver* nicht wieder an sich nehmen.
- Beendet ein Spieler seinen Zug auf einem Feld, das bereits von mehreren Schiffen besetzt ist, wählt er einen einzigen Gegner für die Schlacht aus, das heißt es gibt nur eine Schlacht.

4-ABGABEN FÜR DIE FELDER

- Wenn man die Abgabe für ein Feld bezahlen muss, kann man sich beliebig aus seinen *Laderäumen* bedienen.
- Die Abgabe für ein Feld wird nur ein Mal bezahlt, nämlich dann, wenn man auf dem Feld ankommt.

5-MANGEL

- Wenn man aufgrund von *Ressourcenmangel* zurück ziehen muss und das nächste mögliche Feld, auf dem man zahlen kann, ist von einem anderen Spieler besetzt, kommt es **zunächst** zur Schlacht.
- Wer über eine Gabelung hinwegzieht, darf die Richtung seines Weges selber bestimmen.

6-SCHÄTZE

- **Sarans Säbel:**
 - Beim 2. Wurf darf kein *Schießpulver* zusätzlich eingesetzt werden;
 - Man kann den Gegner auch dann ein zweites Mal werfen lassen, wenn er einen Stern gewürfelt hat;
 - Die Macht des Säbels muss **unmittelbar nach** dem Wurf, den man wiederholt sehen möchte, eingesetzt werden.
- Ein *Schatz*, den man einem Gegner rauben möchte, darf zuvor nicht angesehen werden.
- Wer den *Schatz 6. Laderaum* raubt, raubt damit auch den gesamten Inhalt.

7-SPIELENDE

1 - Ankunft



Wenn ein Spieler in *Port Royal* ankommt, endet sein Zug. Eine eventuell für den Abend vorgesehene Aktion wird nicht mehr ausgeführt.

Die Runde wird noch zu Ende gespielt, dann endet die Partie.

Es kommt zur Endabrechnung.

2 - Abrechnung



8



+3 +3 +6



+7



-4

= 23 PUNKTE

Der Punktestand eines Spielers ergibt sich aus folgender Summe:

Die in Weiß angegebene Zahl auf dem Feld, auf dem sich sein Schiff befindet...

+ die *Golddublonen* in seinen *Laderäumen*...

+ eventuell in seinem Besitz befindliche *Schätze*...

- eventuell in seinem Besitz befindliche *verfluchte Schätze*.

Aufgepasst: Auf dem Feld „-5“ oder jedem anderen Feld dahinter aufzuhören, kostet 5 Punkte.

3 - Sieg

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Schiff auf dem Rundkurs am weitesten vorne liegt.

Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

Das Spiel zu zweit

Das schwarze Schiff wird zum *Geisterschiff*. Es wird zusammen mit den Schiffen der beiden Spieler auf *Port Royal* gestellt.

Zum *Geisterschiff* gehört auch eine Tafel mit 5 *Laderäumen*. 5 *Golddublonen* werden auf einen *Laderaum* gelegt und anschließend 3 *Golddublonen* auf einen andern. Aus den *Schatz-Karten* wird die Karte **Lady Beth** herausgesucht und neben die *Laderäume* des *Geisterschiffs* gelegt. Bei *Schlachten* ist das *Geisterschiff* also immer um +2 Punkte an *Feuerkraft* stärker. Diese Karte kann dem *Geisterschiff* auch nicht geraubt werden.

Der *Spielverlauf* bleibt gleich, außer in Bezug auf Punkt 3-Aktionen: Im Zwei-Personen-Spiel ist es so, dass der *Kapitän* seine beiden Aktionen ausführt, dann sein Gegenspieler, woraufhin wiederum der

Kapitän das *Geisterschiff* bewegt. In jeder Runde zieht er das *Geisterschiff* zweimal. Die Anzahl der zu ziehenden Felder ergibt sich ganz normal aus den *Aktionswürfeln*. Das *Geisterschiff* muss für die Felder, auf die es zieht, nichts bezahlen. Die Richtung der Züge ist halb-automatisch: Vor **jedem** Zug gibt es 3 Möglichkeiten:

- Steht das *Geisterschiff* alleine an der Spitze des Rundkurses, muss es zurückziehen.

- Bildet das *Geisterschiff* alleine das Schlusslicht, muss es vorrücken.

- Ist weder das eine noch das andere der Fall, darf der *Kapitän* entscheiden, ob er das *Geisterschiff* vor- oder zurückziehen will. Er kann dabei auch entscheiden, sein eigenes Schiff vom *Geisterschiff* angreifen zu lassen. Auch an einer Gabelung entscheidet der *Kapitän*, wohin die Reise geht.

In einem *Piratenest* angekommen, eignet sich das *Geisterschiff* den eventuell dort befindlichen Schatz an. Dieser wird neben seine *Laderäume* gelegt, ohne ihn anzusehen.

Die *Schlachten* finden nach den normalen Regeln statt. Der Gegner des angegriffenen Schiffes wirft den *Schlacht-Würfel* für das *Geisterschiff* und entscheidet im Falle des Sieges. Gewinnt das *Geisterschiff* eine *Schlacht*, kann es rauben was immer es will, doch alles wird ins Meer geworfen (das heißt zurück an die *Bank* gegeben), außer *Gold*, das gemäß den üblichen *Laderegeln* in den *Laderäumen* verstaut wird. Es kann auch *Schatz-Karten* rauben, verteilt aber nie selber welche.

Wurde das *Geisterschiff* in der *Schlacht* besiegt, kann man ihm den Inhalt eines *Laderaumes* oder eine *Schatz-Karte* (mit Ausnahme von **Lady Beth**) rauben oder ihm eine *Schatz-Karte* geben.