



Jamaica

Diseñado por Bruno Cathala, Malcolm Braff y Sébastien Pauchon
2-6 Jugadores
Traducción / Resumen de Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com)

Los piratas se reúnen en una carrera alrededor de Jamaica, en la cual el ganador será el que haya amasado la mayor cantidad de oro.

PREPARACION

- Selecciona al azar 9 de las 12 cartas de tesoro y colócalas boca abajo al centro del tablero (descarta las 3 restantes).
- Coloca las 9 fichas de tesoro en las cuevas pirata y el dado de cañón en el fuerte.
- Separa los recursos (doblones, comida y cañones) por tipo y colócalos en el banco.
- Cada jugador coloca su barco en Port Royal y recibe un set de cartas (roba 3), un barco de 5 compartimentos, 3 comidas y 3 doblones, que coloca en 2 compartimentos de su barco.



- El jugador inicial (*capitán*) recibe la ficha de compás y los dos dados de navegación.



TURNO

1. El capitán lanza los dados y decide cual colocar en la *mañana* y cual en la *tarde*.



2. Todos los jugadores eligen una de las cartas que tienen en la mano y la colocan boca abajo frente a él. Cuando todos han escogido una...



3. El capitán ejecuta sus dos acciones, primero la *mañana* (dado de la izquierda) y luego la *tarde* (dado de la derecha). Los demás jugadores hacen lo mismo en su turno.



4. Fin del turno. La carta jugada es colocada en la pila de descarte personal. Cada jugador roba una carta para rellenar su mano a 3. Si no quedan cartas en el mazo, baraja la pila de descartes y comienza un nuevo mazo.



5. El compás pasa al jugador de la izquierda y comienza una nueva ronda.

TIPOS DE ACCIONES

Los jugadores deben completar la acción de la mañana antes de ejecutar la de la tarde, incluyendo sus beneficios, costos, combates, etc. En otras palabras, deben tratarse 100% como acciones independientes.

Cargar (dobloones, cañones, comida)



El jugador debe cargar la cantidad de recursos indicada en el dado recursos en un compartimento vacío de su barco.

Si no tiene ninguno vacío deberá echar por la borda el contenido completo de uno de los compartimentos. Requisito: debe ser de un tipo de recurso distinto al que se está cargando. Excepción: Si todos los compartimentos tuviesen el mismo recurso a cargar, entonces la acción es ignorada.



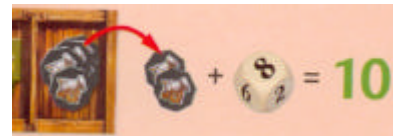
Movimiento

Si alguno de los símbolos de la carta es una flecha, el jugador deberá mover su barco **hacia adelante** o **hacia atrás**. El dado indica la cantidad de espacios que debe mover. Siempre debe pagar el precio de la casilla en la que termina su movimiento. Sin embargo si la casilla estaba ocupada por otro barco primero debe combatir.

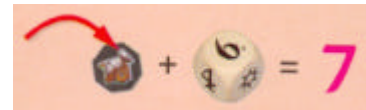


COMBATE

1. **Ataque:** el jugador que termine su movimiento en un espacio ocupado será el atacante. Si en dicho espacio hubiese más barcos, el atacante deberá escoger uno (sólo habrá un combate). Comienza la batalla gastando la cantidad de cañones que desee. Luego lanza el dado de combate y suma el resultado con los cañones. Esta será su fuerza de combate.



2. **Defensa:** el defensor calcula su fuerza de combate del mismo modo (cañones + dado).



3. **Comparación:**

- Si un jugador lanza una estrella gana de inmediato. No es necesario comparar y acaba la batalla (incluso si el defensor no ha jugado). Todos los cañones usados se pierden.
- De lo contrario gana la batalla en jugador con más fuerza de combate. Si hay un empate no corre nada.



4. **Ganador de la batalla.** El ganador puede escoger una de las siguientes opciones:



- Robar el contenido de uno de los compartimentos del oponente (se deben seguir las reglas de colocación).
- Robar una carta del oponente, tanto de tesoros (ocultas) como de poderes (a la vista → puede robarla directamente).
- Dar una carta de tesoro maldito al oponente.

Nunca habrá un ataque en Port Royal.

COSTO DE LOS ESPACIOS



Cueva pirata: no paga nada y si aún está la ficha de tesoro la remueve y toma la carta superior de tesoro.



Puerto (a): paga la cantidad de doblones que indica la casilla.

Mar (b): Paga una ficha de comida por cada cuadrado blanco.

El jugador puede escoger de que compartimento(s) sacará los bienes a pagar.

Si el jugador no tiene suficiente oro/comida para pagar → Escasez

ESCASEZ

1. Pagar todas las fichas que se tengan del recurso requerido.



2. Retroceder hasta el primer espacio en el cual es capaz de pagar el precio completo. Puede ser la cueva pirata, ya que es gratis. Si aún está la ficha de cofre, la descarta y toma la carta.



3. Pagar el costo del nuevo espacio.



Si el espacio en el cual termina al retroceder está ocupado por otro barco, se debe iniciar la batalla antes de pagar.

TESOROS

Un jugador puede tener más de una carta de tesoro/poderes. Cualquier carta de tesoro/poderes puede ser robada o entregada en un combate. Existen dos tipos:

Poderes: deben ser colocados boca arriba. Podrán ser usadas mientras mantenga el control de la carta.



Mapa de Morgan

El jugador puede tener 4 cartas de acción en su mano en lugar de 3.



Sable de Saran

Permite al jugador re lanzar su dado de batalla o hacer que un oponente lo re lance, incluso si obtuvo una estrella.

El sable debe ser utilizado inmediatamente después de un lanzamiento si es que se quiere modificar.

El segundo resultado debe ser aceptado.

Los cañones que se habían asignado permanecen (no se puede agregar o quitar cañones).



Lady Beth

Agrega 2 puntos al dado de combate.



6º Compartimento

Se aplican las reglas normales de los compartimentos. Si es robado, es robado con todo su contenido.

Tesoros: modifican positiva o negativamente el puntaje del jugador al final del juego. Debe ser colocado boca abajo en el área del jugador. No se pueden ver los tesoros ocultos antes de robarlos.

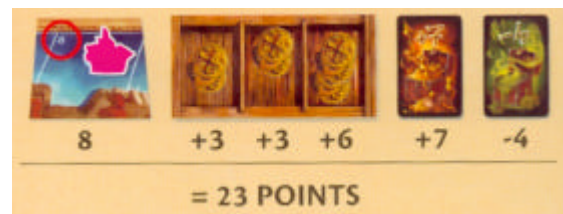


FINAL DEL JUEGO y PUNTUACION



Apenas un jugador llegue a *Port royal* se detiene en dicha casilla. Cualquier acción de la *tarde* que no haya sido jugada es ignorada. La ronda actual es jugada con normalidad y luego el juego termina.

El puntaje final del jugador será:



Premio de la posición final
(Número blanco indicado en el espacio donde terminó su barco.

Si no alcanzó a pasar la línea roja = -5)

+ doblones en su barco

+ tesoros positivos

- tesoros negativos

El jugador con más puntos será el ganador. En caso de empate ganará quien haya avanzado más en la carrera. Si el empate continúa, comparten la victoria.

JUEGO PARA 2 JUGADORES

El barco negro se convierte en *Barco Fantasma*. Es colocado en Port Royal con los otros barcos.

Se le asigna un tablero de 5 compartimentos. Coloca 5 doblones en uno y 3 en otro. También recibe la carta *Lady Beth* (por lo que siempre tiene +2 en combate) que no le puede ser robada.

Las rondas del juego permanecen igual, excepto por las *Acciones*. Primero el Capitán ejecuta sus 2 acciones, luego el oponente y finalmente el Capitán moverá al Barco Fantasma 2 veces por ronda (mañana y tarde). La cantidad de espacios es determinada por los dados de movimiento. El Barco Fantasma nunca paga el costo de las casillas. Para determinar la dirección del movimiento existen 3 posibilidades:

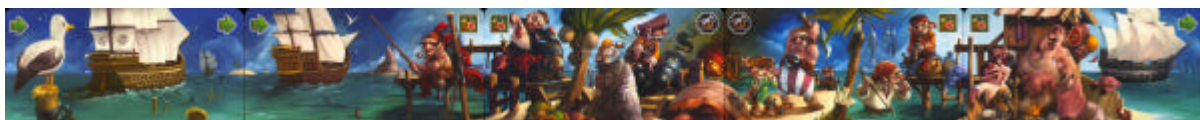
- El Barco Fantasma está liderando la carrera → Retrocede
- El Barco Fantasma es el último → Avanza
- El Barco Fantasma no está en ninguna de dichas situaciones → el Capitán elige la dirección del movimiento. Si llega a una bifurcación, él decide la dirección. Puede incluso decidir ponerlo en combate con su propio barco.

Si el movimiento termina en una cueva, la carta es colocada boca abajo junto a sus pertenencias. Los jugadores no pueden verla.

Las Batallas son llevadas a cabo con normalidad. El jugador que no está involucrado lanza los dados por el Barco Fantasma y toma las decisiones de robo en caso de que gane.

Si el Barco Fantasma gana la batalla puede robar cualquier cosa que quiera, sin embargo cualquier cosa que no sea oro es lanzada al mar (banco). Puede incluso robar cartas, pero nunca entrega una cuando gana. El oro obtenido de esta manera sigue las reglas normales de colocación.

Si un jugador gana la batalla puede robar el contenido de uno de sus compartimentos, robar una carta de tesoro (excepto Lady Beth) o entregar una carta de tesoro.



RESUMEN JAMAICA

Cada jugador recibe 3 comidas, 3 doblones y 3 cartas.

TURNOS:

1. Capitán asigna mañana y tarde.
2. Todos bajan una carta.
3. En orden de turno, cada jugador ejecuta el día y luego la noche.
4. Fin del turno. Rellenar mano a 3. Cambia el Capitán.

ACCIONES

- **Cargar (doblones, cañones, comida):** En un compartimento vacío de su barco. Si no tiene vacío → bota al agua el contenido completo de uno de los compartimentos de un tipo de recurso distinto al que se está cargando. Excepción: Si todos los compartimentos tuviesen el mismo recurso a cargar, entonces la acción es ignorada.
- **Movimiento:** Mover su barco **hacia adelante** o **hacia atrás**. Pagar el precio de la casilla final. (combate antes)

COMBATE

- Fuerza = cañones asignados + dado
- Estrella gana siempre
- Empate → no pasa nada
- Ganador roba a perdedor (compartimento o carta) o da carta maldita.
- No hay combates en Port Royal

COSTOS

- Cueva: Sin costo. Si aun esta la ficha la remueve y gana la carta.
- Puerto: Pagar doblones
- Alta Mar: pagar comida
- Escasez: paga todo lo que pueda del bien, luego retrocede hasta donde pueda pagar el total de la casilla. Puede ocurrir un combate (combate primero)

TESOROS

Poderes: boca arriba.

- **Mapa de Morgan:** 4 cartas de acción en la mano.
- **Sable de Saran:** relanzar inmediatamente dado de batalla, propio o del oponente, 1 vez.
- **Lady Beth:** +2 puntos al combate.
- **6° Compartimento:** Si es robado, es robado con todo su contenido.

Tesoros: +/- puntos, boca abajo.

FIN DEL JUEGO y PUNTUACION

Cuando alguien llega a Port Royal (si llega en la mañana, ignora la tarde). Se juega la ronda completa.

Puntaje = Puntos de la casilla + Oro + Cartas de Tesoro
– Tesoro Maldito

Empate: Gana quien esté más avanzado

DOS JUGADORES

- Barco Fantasma recibe: Tablero de Barco + Lady Beth + 5 Oro + 3 Oro
- Juega Capitán, luego oponente y finalmente el Barco Fantasma.
- Movimiento:
 - Liderando la carrera → Retrocede
 - Ultimo → Avanza
 - N/A → Capitán elige la dirección
- Nunca paga coste de casilla.
- Tesoros son colocados boca abajo.
- Combate
 - Jugador no involucrado actua como fantasma
 - Si gana: roba lo que quiera, pero sólo guarda oro o cartas. Nunca entrega una carga si gana.
 - Si pierde: jugador ganador elige que roba (excepto Lady Beth) o si entrega una carta.

