

Zasady gry do Jamajki zostały tutaj przedstawione w formie mapy morskiej a każda wyspa określa osobne reguły. Zalecamy abyście razem poznawali reguły począwszy od wyspy 1 - Runda Gry. Kiedy poznacie wszystkie punkty na pierwszej wyspie wtedy skierujcie się na następną 2 - Typy Akcji, z którą też powinniście się zaznajomić. Następnie odwiedzajcie kolejne wyspy kończąc na 7 - Koniec Gry. Na dole mapy znajduje się Kontynent, który zawiera informacje przydatne w trakcie całej rozgrywki.

Nie rozpoczynaj gry zanim nie poznasz wszystkich wysp!

1 - RUNDA GRY

1 - rzut kośćmi



Kapitan rzuca kośćmi akcji



Wybiera, w jakiej kolejności ułożyć je w kabine nawigacji, po obejrzeniu swoich 3 kart akcji w dłoni

4 - koniec rundy



Gdy każdy ukończył swoje akcje, każdy gracz bierze górna kartę ze swojego pokładu tak, aby mieć w dłoni znow 3 karty. Zagrane karty pozostają odkryte na stole kart odrzuconych



Kompas zostaje przekazany graczowi po lewej stronie, który teraz staje się Kapitanem

Zaczyna się nowa runda. Zaczynaj znow w kolejności 1- rzut kośćmi, później 2 - wybór karty, później 3, itd.

2 - wybór karty



Kiedy kości zostały już umieszczone, każdy z graczy wybiera kartę z reki, którą chce zagrać...

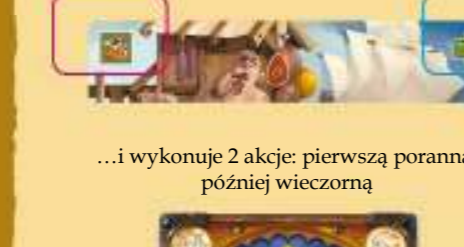


... i kładzie zakrytą na swoim stole kart odrzuconych

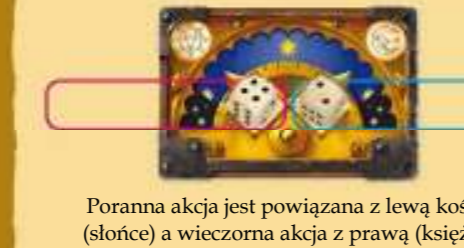
3 - akcje



Zaczekaj aż każdy wybierze swoją kartę. Następnie Kapitan odwraca swoją ...



...i wykonuje 2 akcje: pierwszą poranną, później wieczorną



Poranna akcja jest powiązana z lewą kością (słońce) a wieczorna akcja z prawą (księżyc)



Po kolei, inni gracze robią to samo: odwracają swoją kartę i wykonują 2 akcje, zawsze według kości umieszczonej przez Kapitana

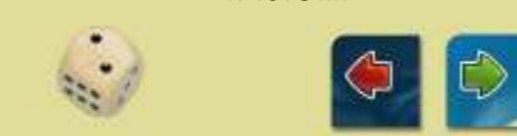
2 - RODZAJE AKCJI

Załadunek



Jeśli pokazany jest jeden z 3 symboli załadunku, gracz musi załadować zasoby. Kość akcji pokazuje ile żetonów musi zostać załadowanych do pustej ładowni (nie można nigdy dodać żetonów do ładowni, w której już są jakieś załadowane)

Ruch



Jeśli pokazany jest jeden z 2 symboli ruchu, gracz musi przesunąć statek do przodu lub go cofnąć. Kość pokazuje o ile trzeba statek przesunąć

Gracz musi zawsze zapłacić cenę za przestrzeń, na której jego ruch kończy się...

... ale gdy to miejsce jest zajmowane przez inny statek, wtedy musi się odbyć walka

3 - WALKA

1 - atak



Gracz, który ląduje w zajętym polu, jest atakującym. Zaczyna bitwę zużywając wybraną przez siebie ilość żetonów prochu strzelniczego, (jeśli ma jakieś) Następnie rzuca kością bitwy i dodaje rezultat do liczby prochu strzelniczego. To daje mu jego siłę walki.

2 - obrona



Następnie, jest kolej obrońcy, aby wybrać ilość żetonów prochu strzelniczego, rzucić kością bitwy i obliczyć swoją siłę walki.

3 - porównanie

atak	obrona
10	7

Gracz z większą siłą walki wygrywa bitwę. Jeśli ta siła jest taka sama u obu graczy, to nie się nie dzieje.

4 - wynik bitwy

Zwycięski gracz może wybrać jedną z poniższych 3 opcji:



a) ukraść zawartość jednej z ładowni swojego przeciwnika (zastosowane są zwykłe reguły załadunku)



b) ukraść skarb przeciwnikowi



c) dać kartę przekłętą skarbu przeciwnikowi

! - Gwiazda



Jeśli gracz wyrzuci gwiazdę, to natychmiast wygrywa bitwę. Jeśli atakujący wyrzuci gwiazdę, to jego przeciwnik nie może się bronić. Jeśli broniący się wyrzuci gwiazdę, to wygrywa bitwę, bez względu na siłę walki atakującego.

4 - KOSZT MIEJSCA

Darmowe miejsca



Jeśli gracz kończy swój ruch na jaskini pirackiej, to nie nie płaci

Jeśli jest tu jeszcze żeton skarbu, to jest usuwany z gry i gracz bierze kartę skarbu i kładzie obok swoich ładowni

Płatne miejsca



a) przestrzeń portu kosztuje liczbę dublonów pokazaną na złotej iglicy. Płatne do banku.
b) przestrzeń morza kosztuje jeden żeton żywności za każdy namalowany biały kwadracik. Płatne do banku.

Jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości złota lub żywności, aby zapłacić, wtedy następuje Niedobór (deficyt)

5 - NIEDOBÓR

1 - zapłata



Gracz płaci do banku tyle ile może sobie pozwolić (w powyższym przykładzie, 2 żetony żywności zamiast wymaganych 3)

2 - ruch wstecz



Następnie przesuwa swój statek w tył na pierwsze pole gdzie jest w stanie zapłacić cały koszt (to mogłoby być piracka jaskinia, bo jest to darmowe miejsce).

3 - zapłata



Na koniec płaci koszt nowego miejsca

!

Jeśli gracz zatrzyma się na jaskini pirackiej, w wyniku Niedoboru, nie ma nic do zapłacenia. Jeśli jest tam żeton skarbu, może go zabrać.

6 - SKARBY

Sily

4 karty skarbu, pokazane poniżej, dostarczają specjalnej mocy. Gdy gracz wyciągnie jedną z nich, jest umieszczana, odkryta, obok ładowni. Gracz może użyć jej mocy tak długo, jak zatrzymuje ta kartę.



Mapa Morgana
Gracz może mieć 4 karty akcji w ręce zamiast 3



Szabla Sarana
Pozwala graczowi powtórnie rzucić swoją kością bitwy lub kazać przeciwnikowi ponownie rzucić kością. Ten drugi wynik musi zostać zaakceptowany



Lady Beth
Dodaje 2 punkty do kości bitwy



Szósta ładownia
Ta karta funkcjonuje jako szósta ładownia. Dotyczyją jej zwykłe zasady załadunku

Skarby

8 kart skarbu pokazanych poniżej, modyfikuje punkty gracza na koniec gry. Kiedy gracz wyciągnie jedną z nich, jest umieszczana, zakryta, obok ładowni. Jest odkrywana tylko na koniec gry, kiedy są sumowane punkty.



5 skarbu dodaje punkty. Ich wartość wynosi od +3 do +7.



3 skarby są przeklęte i odejmują punkty. Ich wartość wynosi od -2 do -4

Gracz może mieć więcej niż 1 kartę skarbu. Skarb może być kradziony lub podarowany po bitwie.

8 - KONTYNET

1 - RUNDA GRY

Jeśli pokład jest pusty i gracz musi pociągnąć kartę, stos kart odrzuconych jest tasowany, aby utworzyć nowy pokład.

2 - RODZAJE AKCJI

Każdy gracz musi całkowicie przemyśleć poranną akcję przed rozpoczęciem wieczornej. Na przykład:
- jeśli pierwszą akcją jest *ruch*, koszt miejsca nie może być zapłacony zasobami, które będą wymagane w drugiej akcji.
- gracze nie wolno unikać bitwy pomiędzy dwoma akcjami ruchu ani unikać płacenia kosztu miejsca.
- dublony otrzymane dzięki karcie złoto-złoto nie mogą być połączone i umieszczone w pojedynczej ładowni.

3 - ładowanie

Jeśli gracz musi załadować jakiś rodzaj zasobów a jego ładownia są już zapełnione tym samym rodzajem, akcja jest ignorowana.
Ruch
Graczom wolno cofać się, jako ich pierwszy *ruch*. Ale nadal muszą obejść całą wyspę, aby ukończyć grę.

3 - WALKA

Żadna walka nie może się odbyć w Porcie królewskim. Jeśli jest wyrzucona gwiazda na kości bitwy, proch strzelniczy jest także zużywany
Jeśli *ruch* gracza kończy się na miejscu gdzie jest więcej niż jeden statek przeciwnika, wybiera, z kim będzie walczyć i odbywa się tylko 1 bitwa.

4 - KOSZT MIEJSCA

Płacąc za miejsce, gracze wolno wybrać, z której lub których ładowni chce zapłacić. Za miejsce płaci się tylko raz, gdy statek na nim ląduje

5 - NIEDOBÓR

Cofając się w wyniku Niedoboru, jeśli pierwsze miejsce, za które można zapłacić jest już zajęte, najpierw odbywa się bitwa
Cofając się przed rozwidleniem, gracz wybiera drogę.

6 - SKARBY

Szabla Sarana:
- nie wolno dodać prochu strzelniczego do drugiego rzutu
- możesz zmusić przeciwnika do powtórnego rzutu kością także w sytuacji, gdy wyrzucił gwiazdę
- moc szabli musi być użyta natychmiast po rzucie kością, jeśli chcesz to zmienić
Nie wolno oglądać ukrytego skarbu przed ukradzeniem jego przeciwnikowi
Jeśli kradniesz szósta ładownię, kradniesz także jej zawartość

Gra dla 2 graczy

Czarny statek staje się Statkiem Widmem. Jest umieszczony w Porcie Królewskim razem ze statkami graczy.
Do niego przynależy plansza z 5 ładowniami. Umieść 5 dublonów na jednej z jego ładowni oraz 3 dublony na innej. Usuń kartę *Lady Beth* z kart skarbu i umieść obok jego ładowni. Statek Widmo dodaje +2 do wyniku rzutu bitwy. Ta karta nigdy nie może być ukradzioną
Runda gry pozostaje taka sama oprócz kroku trzeciego - akcji: *Kapitan* wykonuje swoje dwie akcje, później jego przeciwnik robi to samo, następnie Kapitan przesuwa statek widmo. Przesuwa statek dwa razy w każdej rundzie. Liczba pól, o jakie jest przesuwany jest określona, jak zwykle, przez kość akcji. Statek Widmo nigdy nie płaci kosztów miejsca. Kierunek, w jakim statek jest przesuwany, jest

pół-automatyczny: przed każdym ruchem są 3 możliwości:

- Statek Widmo prowadzi w wyszczęgu -> musi zostać cofnięty
- Statek Widmo jest ostatni -> przesuwany jest do przodu
- Statek Widmo nie jest w żadnej z tych sytuacji -> Kapitan wybiera kierunek ruchu. Może nawet zdecydować się zaatakować swój własny statek. Tak samo, gdy statek dociera do rozwidlenia: kapitan decyduje.

Jeśli jego ruch kończy się na jaskini pirackiej, Statek Widmo zabiera skarb, jaki tam może być. Jest umieszczony, zakryty, obok ładowni: gracze nie mogą go obejrzeć.

Bitwy są normalnie rozgrywane. Przeciwny gracz

rzuci kością bitwy dla Statku Widma i podejmując wszelkie decyzje wymagane, gdy wygra bitwę. Jeśli Statek Widmo wygra bitwę, może ukraść, co chce. Wszystko inne niż złoto jest wyrzucane do morza, (czyli zwracane do banku): złoto jest złoto jest umieszczane w ładowniach według normalnych zasad załadunku. Statek może także ukraść kartę skarbu, ale nigdy żadnych nie rozdaje.

Jeśli gracz wygra bitwę przeciwko Statkowi Widmo, może ukraść zawartość ładowni, ukraść kartę skarbu (oprócz *Lady Beth*) lub dać kartę skarbu.