

JAMAIICA



I Contexto e objetivo do jogo

Em fevereiro de 1678, após uma longa carreira na pirataria, Henry Morgan foi esperto e conseguiu ser nomeado Governador da Jamaica, encarregado de afastar os piratas e bucaneiros! Em vez de fazer isso, ele convidou todos os seus antigos "parceiros" e companheiros para se instalarem no local, onde finalmente poderiam aproveitar os frutos de suas atividades com total impunidade. Trinta anos depois, o Grande Desafio foi organizado para celebrar sua nomeação em grande estilo; uma corrida pela ilha, no fim da qual o time vencedor será aquele que tiver acumulado a maior quantidade de ouro. Todos a bordo!



II Componentes do Jogo

O tabuleiro

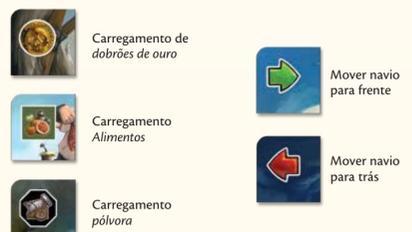


Cartas de Ação

66 cartas de ação em 6 cores, sendo 1 cor por personagem



Os 5 símbolos nos cantos das cartas e suas respectivas ações associadas:



Biografias



Anne Bonny (1697 - 1722 f) ainda era uma adolescente quando aderiu à vida pirata. Seu primeiro saque foi de um navio mercante que transportava pedras preciosas. Ela foi interceptada totalmente coberta de sangue de tartaruga, assim como estavam as velas e a ponte do seu navio. Os marinheiros franceses ficaram tão apavorados que não reagiram. Presa em 1720, ela escapou por pouco do nó da forca e começou uma segunda carreira na pirataria usando o nome Bartholomew Roberts.



Mary Read (? - 1720 f) nasceu na Inglaterra no fim do século XVII. Sua mãe a vestia de menino para conseguir uma herança. Ela iniciou uma carreira militar e partiu para a Jamaica, onde se tornou uma amiga próxima de Anne Bonny. As duas eram inseparáveis, até serem presas em 1720. Mary Read se livrou do nó da forca fingindo estar grávida, mas, pouco depois disso, morreu de febre amarela na prisão.



Samuel Bellamy (? - 1717 f) era um corsário mais conhecido como "Black Sam" e apelidado de "Príncipe dos Piratas". Sua carreira acabou abruptamente em 27 de abril de 1717, quando seu navio afundou em Cabo Cod durante uma forte tempestade, levando consigo uma quantidade considerável de espólios. Uma equipe de mergulhadores descobriu seu navio em 1984: esse foi o único navio pirata da história a ser redescoberto.



John Rackham (? - 1720 f) era mais conhecido como "Calico Jack". Ele ganhou seu apelido devido às coloridas roupas feitas de calicó que vestia. Foi preso várias vezes e sempre conseguia fugir com a ajuda de Anne Bonny e Mary Read, as duas piratas mulheres mais famosas daquela época. Ele finalmente foi preso e enforcado em 1720 em Spanish Town, na Jamaica.



Olivier Levasseur (~1680 - 1730 f) ou "O Urubu", percorreu o Oceano Índico e recebeu esse apelido pela rapidez em que atacava sua presa. Perante a forca, com a corda em volta do pescoço, ele jogou um bilhete criptografado no rumo da multidão, gritando "Aquele que compreender encontrar o meu tesouro!". Desde então, muitos devotos e caçadores de tesouros têm tentado encontrar o local da sua fabulosa riqueza.



Edward Drummond (~1680 - 1718 f) conhecido como "Barba Negra", exerceu um reino de terror no Caribe entre 1716 e 1718. Era conhecido por atear fogo a pavios de canhão colocados em sua barba antes de atacar navios inimigos, causando pânico entre a tripulação. Interceptado pelo Pearl, uma fragata inglesa, foi morto e então decapitado no fim de uma longa batalha durante a qual ele foi ferido nada mais, nada menos que 25 vezes. Nem seu navio nem seu tesouro jamais foram encontrados.



Você percebeu que, se colocar as cartas uma ao lado da outra, você obtém uma imagem completa? Aproveite a exploração!

Editora: GameWorks S&RL (www.gameworks.ch). Jogo criado por: Malcom Bralf, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon. Ilustrações: Mathieu Leysenne (www.nii.com), gráficos: Samuel Rouge, navios: Stéphane Gaudin, tradução para o português do Brasil: Bárbara Coelho Melo. Os autores agradecem a todos aqueles, iniciantes e experts, que participaram dos testes do jogo... e das regras!

III Preparação



1 Seleccione, aleatoriamente, 9 das 12 cartas de tesouro, embaralhe-as e coloque-as viradas para baixo em uma pilha ao lado direito da caixa de navegação. Sem olhá-las, coloque as três cartas restantes de volta na caixa de jogo.

2 O dado de combate é colocado na fortaleza.

3 Cada jogador coloca o navio da sua respectiva cor no espaço de Port Royal, pronto para zarpar.

4 Direção da corrida.

5 Os recursos são separados por tipo e juntos compõem o Banco, o qual deve ficar ao alcance de todos os jogadores.

6 Os 9 marcadores de tesouro são colocados nos 9 covis dos piratas (pedras em forma de caveira).

7 Cada jogador recebe uma ficha que representa os 5 porões do seu navio...

8...assim como um conjunto de cartas de ação, correspondentes à cor com a qual está jogando, as quais são embaralhadas e colocadas acima dos porões, viradas para baixo, formando o seu deck pessoal

9 A pilha de descarte é onde são colocadas as cartas jogadas no decorrer do jogo.

10 Cada jogador coloca 3 marcadores de alimentos e 3 dobrões em dois dos seus porões.



11 Cada jogador pega as primeiras 3 cartas de ação do seu respectivo deck. Essas cartas devem ser seguradas da maneira demonstrada acima, de forma que as possíveis ações fiquem visíveis (símbolos nos cantos superiores).



12 Um jogador é selecionado aleatoriamente para ser o Capitão durante a primeira rodada. Ele recebe a bússola e dois dados de ação.

Você está pronto para ler as regras do outro lado!

As regras para Jamaica serão mostradas aqui no formato de um grande mapa marítimo, sendo que cada ilha abrange uma seção diferente das regras. Recomendamos que você siga as regras em conjunto, começando pela ilha 1 – Rodada. Quando tiver concluído todos os pontos da primeira ilha, siga para a ilha seguinte, 2 – Tipos de Ação, a qual você também irá explorar completamente. Siga de ilha em ilha, finalizando em 7 – Fim do jogo. Na base do mapa, o Continente contém observações que serão úteis no decorrer do jogo.

Não comece a jogar até que tenha explorado todas as ilhas!

1-RODADA

1 – Rolagem de dados



O Capitão lança os dados de ação.



Ele escolhe em qual ordem alocá-los na caixa de navegação após consultar as 3 cartas de ação presentes em sua mão.

4 – Fim da Rodada



Quando todos tiverem completado suas ações, cada jogador pega a carta de cima do seu deck para voltar a ficar com uma mão de até 3 cartas. Cartas jogadas permanecem viradas para cima na pilha de descarte.



A bússola passa para o jogador à esquerda, que, então, torna-se o novo Capitão.

Uma nova rodada começa.

Comece novamente com 1 – Rolagem de dados, então 2 – Escolhendo uma carta, depois 3 -, etc.

2 – Escolhendo uma carta



Quando os dados tiverem sido alocados, cada jogador escolhe a carta de sua mão que deseja jogar...



...e a coloca virada para baixo em sua pilha de descarte.

3 – Ações



Espera até que todos tenham escolhido suas cartas. Depois disso, o Capitão vira sua carta para cima...



...e realiza as suas ações; primeiro a ação matutina e depois a ação noturna.



A ação matutina é vinculada ao dado da esquerda (sol) e a ação noturna é vinculada ao dado da direita (lua).



O outro jogador, por sua vez, faz o mesmo: ele vira sua carta e realiza suas 2 ações, sempre de acordo com os dados colocados pelo Capitão.

Carregamento



Se um dos três símbolos de carregamento estiver à mostra, então o jogador deve carregar o recurso. O dado de ação mostra quantos marcadores devem ser carregados em um porão vazio (portanto, você não pode adicionar marcadores a um porão que já contiver marcadores).

Movimento



Se um dos dois símbolos de movimento estiver à mostra, então o jogador deverá mover seu navio para frente ou para trás. O dado indica o número de espaços que o navio deve mover.

Espaços Livres

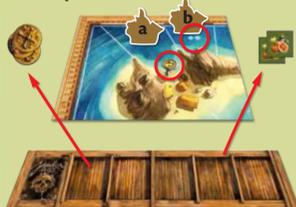


Se um jogador terminar seu movimento em um covil de piratas, ele não paga nada.

Se ainda houver um marcador de tesouro no covil, o marcador é removido do jogo e o jogador pega uma carta de tesouro, colocando-a ao lado dos seus porões.

4-CUSTO DOS ESPAÇOS

Espaços Com Um Custo



a) Um espaço portuário tem um custo igual ao número de dobrões mostrado no alfinete dourado. Esses dobrões devem ser pagos ao Banco.

b) Um espaço marítimo tem um custo de um marcador de alimentos para cada quadrado branco mostrado. Esses marcadores devem ser pagos ao Banco.

Se o jogador não tiver marcadores de ouro ou de alimentos suficientes para pagar o custo, haverá uma Escassez!

2-TIPOS DE AÇÃO

3-COMBATE

1 – Ataque



O jogador que acabar em um espaço ocupado é o atacante. Ele começa a batalha gastando a quantidade de marcadores de pólvora que desejar (se ele possuir algum).

Em seguida, ele rola o dado de combate e adiciona o resultado ao número de marcadores de pólvora gastos.

Isso demonstrará qual será sua força de combate.

2 – Defesa



Em seguida, é a vez do defensor designar os marcadores de pólvora que desejar, rolar o dado de combate e, então, calcular sua própria força de combate.

3 – Comparação

Ataque 10 Defesa 7

O jogador com a maior força de combate vence a batalha. Se a força de ambos jogadores for a mesma, nada ocorre.

4 – Resultado da Batalha

O vencedor da batalha pode escolher uma das 3 opções:



a) roubar o conteúdo de um dos porões do adversário (as regras normais de carregamento se aplicam);



b) roubar um tesouro do seu adversário;



c) dar um tesouro amaldiçoado para o seu adversário.

! – Estrela



Se um jogador rolar uma estrela, ele vence imediatamente a batalha.

Se o atacante rolar a estrela, o adversário, portanto, não poderá se defender.

Se o defensor rolar a estrela, ele vence a batalha independentemente da força de combate do atacante.

7-FIM DO JOGO

1 – fim da corrida



Assim que um jogador chegar a Port Royal, ele para ali. Qualquer ação noturna restante é ignorada.

A Rodada atual é finalizada normalmente e o jogo acaba.

Agora, os jogadores somam seus pontos.

2 – Pontos



8 +3 +3 +6 +7 -4 = 23 PONTOS

A pontuação final de um jogador é calculada da seguinte maneira:

O número branco no espaço em que o navio está no momento é...

+ quaisquer dobrões em seus porões...

+ quaisquer tesouros...

- quaisquer tesouros amaldiçoados.

Observação: terminar o jogo no espaço marcado como -5, ou em qualquer espaço antes dele, custa 5 pontos.

3 – O Vencedor

Vence o jogador com o maior número de pontos.

Caso haja empate, vence o jogador que estiver mais à frente na corrida.

Caso ainda fique empatado, os jogadores em questão compartilham a vitória.

Poderes

As 4 cartas de tesouro mostradas abaixo fornecem um poder especial. Quando um jogador compra uma dessas cartas, ela é colocada virada para cima ao lado dos seus porões.



Mapa de Morgan

O jogador pode ter 4 cartas de ação em sua mão em vez de 3.



Sabre de Saran

Permite que o jogador rerrole seu próprio dado de combate ou que ele force seu adversário a rerrolar o dele. O segundo resultado deve ser aceito.



Lady Beth

Adiciona 2 pontos ao dado de combate.



6° Porão

Esta carta age como um 6° porão. As regras normais de carregamento se aplicam.

6-TESOUROS

Tesouros

As 8 cartas de tesouro mostradas abaixo modificam a pontuação do jogador no fim do jogo. Quando um jogador compra uma dessas cartas, ela é colocada ao lado dos seus porões viradas para baixo.

Ela só é revelada no fim do jogo quando os pontos estiverem sendo somados.



5 tesouros adicionam pontos. Seus valores variam de +3 a +7.



3 tesouros são amaldiçoados e diminuem pontos. Seus valores variam de -2 a -4.

Um jogador pode ter mais de uma carta de tesouro. Qualquer tesouro pode ser roubado ou dado depois de um combate.

5-ESCASSEZ

1 – Pagamento



O jogador paga ao Banco tanto quanto tiver condições (no exemplo acima, 2 marcadores de alimentos em vez dos 3 exigidos).

3 – Pagamento



Por fim, ele paga o custo do novo espaço.

2 – Movendo-se para trás



Em seguida, ele volta com o seu navio para o primeiro espaço cujo custo ele consegue pagar por completo (esse espaço pode ser um covil de piratas, visto que se trata de um espaço livre).

!

Se um jogador parar em um covil de piratas como resultado de uma Escassez, não há nada a pagar. Se houver um marcador de tesouro no covil, o jogador pode pegá-lo.

8-CONTINENTE

1 – RODADA

Se o deck de um jogador estiver vazio e ele tiver que comprar uma carta, a pilha de descarte é embaralhada para criar um novo deck.

2 – TIPOS DE AÇÃO

Cada jogador deve resolver sua ação matinal por completo antes de começar a ação noturna! Por exemplo:

- se a primeira ação for de movimento, o custo do espaço não pode ser pago com recursos que serão adquiridos com a segunda ação;
- o jogador não pode evitar qualquer combate entre duas ações de movimento ou evitar pagar o custo de um espaço;
- dobrões obtidos com a carta ouro-ouro não podem ser agrupados e colocados em um único porão.

Movimento

Os jogadores podem se mover para trás como seu primeiro movimento. No entanto, eles ainda devem completar um circuito pela ilha para poder finalizar o jogo.

Carregamento

Se um jogador tiver que carregar um recurso de um tipo e todos os seus porões já estiverem cheios do mesmo recurso, a ação é ignorada.

3 – COMBATE

- Não pode haver combate em Port Royal.
- Se a estrela for lançada no dado de combate, a pólvora ainda é usada.
- Se o movimento de um jogador acabar em um espaço onde houver mais de um navio adversário, ele deve escolher contra quem lutar e ocorrerá apenas uma batalha.

4 – CUSTO DOS ESPAÇOS

- Ao pagar por um espaço, o jogador é livre para escolher a partir de qual porão ou porões pegar recursos para pagar.
- Um espaço só é pago uma vez quando o navio termina sobre ele.

5 – ESCASSEZ

- Ao se mover para trás como resultado de uma Escassez, se o primeiro espaço que puder ser pago já estiver ocupado, ocorrerá uma batalha primeiro.
- Ao se mover para trás passando por uma bifurcação, o jogador escolhe qual rota pegar.

6 – TESOUROS

- Sabre de Saran: - você não pode adicionar pólvora à segunda rolagem;
- você também pode forçar o seu adversário a rerrolar se ele rolar a estrela;
- o poder do Sabre deve ser usado imediatamente após a rolagem de dado se quiser alterá-la.
- Você não pode olhar um tesouro escondido antes de roubá-lo de um adversário.
- Se você roubar um 6° porão, você também roubará o seu conteúdo.

Partida com dois jogadores

O navio preto se torna o Navio Fantasma. Ele é colocado em Port Royal junto aos navios dos dois jogadores.

Uma ficha com 5 porões é designada a esse navio. Coloque 5 dobrões em um dos seus porões e 3 dobrões em outro. Remova a carta Lady Beth das cartas de tesouro e coloque-a ao lado desses porões. O Navio Fantasma, portanto, adiciona +2 às suas rolagens de combate. Essa carta nunca poderá ser roubada.

A Rodada permanece a mesma, exceto pelo passo 3- Ações: o Capitão realiza suas duas ações, daí seu adversário faz o mesmo e, depois, o Capitão move o Navio Fantasma. Ele deve mover o navio duas vezes a cada rodada. O número de espaços movidos é

determinado pelos dados de ação como de costume. O Navio Fantasma nunca paga quaisquer custos de movimento. A direção na qual o navio se move é semiautomática: antes de cada movimento, existem 3 possibilidades:

- o Navio Fantasma está em primeiro lugar na corrida -> ele deve se mover para trás;
- o Navio Fantasma está em último lugar na corrida -> ele deve se mover para frente;
- o Navio Fantasma não está em nenhuma dessas situações -> o Capitão escolhe a direção do movimento. Ele pode até mesmo decidir fazer com que esse navio ataque o seu próprio navio. Da mesma maneira, se o Navio Fantasma chegar em uma bifurcação: o Capitão decide.

Se o movimento do Navio Fantasma acabar em um covil de piratas, ele pega qualquer tesouro que possa

estar ali. Esse tesouro é deixado virado para baixo e é colocado ao lado dos porões correspondentes: os jogadores não podem examiná-lo.

Batalhas são lutadas normalmente. O jogador adversário rola o dado de combate para o Navio Fantasma e toma quaisquer decisões necessárias se vencer a batalha. Se o Navio Fantasma vencer uma batalha, ele pode roubar o que quiser. No entanto, qualquer coisa, exceto ouro, é jogada no mar (ou seja, é devolvida ao Banco); o ouro é colocado nos porões de acordo com as regras de carregamento normais. O Navio Fantasma também pode roubar cartas de tesouro, mas nunca as dá para ninguém.

Se um jogador vencer uma batalha contra o Navio Fantasma, ele pode roubar o conteúdo de um porão, roubar uma carta de tesouro (exceto a carta Lady Beth) ou dar-lhe uma carta de tesouro.