

Ямайка

Правила гри



Дизайн гри:
Бруно Катала, Малкольм Брафф та Себастьян Пошон

Ілюстратор: Метью Лесен



У лютому 1678 року після тривалої піратської кар'єри Генрі Морган зробив хитрий хід і отримав посаду губернатора Ямайки. Мета призначення полягала у звільненні Карибського басейну від піратів та шукачів пригод! Натомість Морган запросив колишніх «помічників» та поплічників, які осіли на Ямайці і безкарно насолоджувались плодами грабездів.

30 років по тому, заради пристойного святкування свого призначення, Морган організовує Великий Виклик – регату навколо острова, наприкінці якої переможцем стане команда, яка назбирає найбільше золота у свої трюми.

Всі наверх, хлопці, і в атаку!

Склад гри

ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле, що зображує острів Ямайка та маршрут регати

Старт та Фініш регати

Порт
(золота булавка)



Море
(білі квадрати)



Піратське лігво
(скала у вигляді черепа)



Навігаційний блок для кубиків дії та карт скарбів



КАРТИ ДІЇ

66 карт дії у 6 кольорах по комплекту для кожного гравця



5 символів у кутах карт та дії, які їм відповідають:



Завантаження **золотих дублонів**



Рух корабля вперед



Завантаження **пороху**



Рух корабля назад



Завантаження **їжі**

80 жетонів золотих дублонів, що використовуються для сплати митних платежів та перемоги у грі!



45 жетонів їжі, необхідної під час плавання.



45 жетонів пороху для збільшення значення кидка бойового кубика.



9 жетонів скарбів, які показують, чи піратське лігво вже було пограбовано.



12 карт скарбів, які можуть забезпечити гравця особливими властивостями, золотом або проклятими скарбами...



6 кораблів, по одному для кожного гравця.



6 планшетів гравця із зображенням п'яти трюмів корабля.



1 компас (вказує на капітана поточного раунду).



2 кубики дії, що показують кількість можливих дій.



1 кубик Битви/Нестачі, що використовується у двобої та... при нестачі!



Підготовка до гри

Виберіть навмання 9 з 12-ти карт скарбів, перемішайте їх та покладіть у стосі долілиць на праву частину навігаційного блока. Поверніть решту 3 карти до коробки, не дивлячись на лицьовий бік.

Покладіть кубик Битви на зображення фортеці на ігровому полі.

1

2



6

Покладіть жетони скарбів на місця дев'яти піратських лігв (скали у формі черепа).



Кожен гравець отримує планшет гравця із зображенням п'яти трюмів корабля...

7



8

... та набір карт дій свого кольору. Він перемішує карти та викладає їх долілиць над своїм планшетом гравця. Це – власна колода гравця.

9

Колода скиду – це місце, куди гравці викладають карти, які вони зіграли.



3

Кожен гравець ставить корабель свого кольору на поле *Port Royal* (Порт-Рояль), звідки починається регата.

4

Напрямок регати.

5

Ресурс кожного виду викладається окремою купкою у межах досяжності кожного гравця, формуючи банк.

11

Кожен гравець бере до руки верхні 3 карти дій зі своєї колоди гравця та тримає їх так, як показано на малюнку вище, щоб бачити всі можливі дії, вказані на них (символи у верхніх кутах).

12

Виберіть гравця, який розпочне гру. Цей гравець стає Капітаном у першому раунді і отримує компас та 2 кубики дії.

Тепер ви готові ознайомитись з правилами!

10

Кожен гравець отримує 3 жетони їжі та 3 золоті дублони та розміщує їх у двох своїх трюмах.



Ігровий раунд

1 КИДОК КУБИКІВ



Капітан кидає кубики дій.



Він вирішує, в якому порядку викласти ці кубики у навігаційному блоці, керуючись діями, вказаними на картах дій в його руці.

2 ВИБІР КАРТ



Після викладення кубиків, кожен гравець вибирає карту з руки, яку він хоче зіграти...



... та кладе її долілиць на місце своєї колоди скиду.

3 ДІЇ



Гравці чекають, доки кожен з них вибере свою карту. Потім Капітан перевертає свою...



... та виконує обидві дії: спочатку **ранкову**, потім **вечірню**.



Ранкова дія позначається лівим кубиком (сонце), вечірня – правим кубиком (місяць).



Решта гравців **по черзі** також перевертають свої карти та виконують обидві дії, керуючись значеннями кубиків, які виклав Капітан.

4 КІНЕЦЬ РАУНДУ



а) Після того, як усі гравці виконали свої дії, вони беруть верхню карту з власної колоди гравця, щоб у руці знову було 3 карти. Зіграні карти залишаються лежати горілиць у колоді скиду.



б) Компас передається наступному гравцеві ліворуч від Капітана. Тепер Капітаном стає цей гравець. Починається новий раунд. Почніть знову з пункту 1 – Кидок кубиків, потім перейдіть до 2 – Вибір карти, потім 3 – і т.д.

Дії

Існують 2 типи дій.

ЗАВАНТАЖЕННЯ



Якщо на карті зображений один із символів ресурсів, гравець має завантажити відповідний ресурс у свій трюм. Кубик дії показує, скільки жетонів треба помістити в **порожній** трюм свого корабля (ніколи не можна класти жетони у трюм, в якому вже є якийсь ресурс).



Якщо всі ваші трюми зайняті, слід спорожнити один з них (поверніть жетони до банку).

Важливо: не можна повертати до банку жетони того ж типу, які ви збираєтесь завантажити на корабель.

ВІЛЬНІ КЛІТИНКИ



Якщо корабель гравця закінчує свій рух на полі з піратським лігвом, гравець не зобов'язаний нічого сплачувати.

РУХ



Якщо на карті зображені символи руху, гравець переміщує свій корабель **вперед** або **назад**. Кубик вказує на кількість кроків, на які слід перемістити корабель.

Деякі клітинки безкоштовні, але більшість з них вимагають оплату.

ПЛАТНІ КЛІТИНКИ



а) За зупинку на клітинці Порту слід сплатити кількість дублонів, вказану цифрою на золотій булавці. Гроші йдуть у банк.

б) За зупинку на клітинці Моря слід сплатити по одному жетону їжі за кожен білий квадрат, зображений на цій клітинці. Гроші теж йдуть у банк.

ВАЖЛИВО



Якщо гравець закінчує рух свого корабля на клітинці, зайнятій кораблем іншого гравця, **одразу** починається двобій.



Якщо у гравця не вистачає золота або їжі для сплати вартості зупинки, виникає **Нестача** (див. наступну сторінку).



Якщо гравець закінчує рух свого корабля на клітинці піратського лігва, на якому лежить жетон скарбів, цей жетон скидається, а гравець бере карту скарбів з відповідної колоди і кладе її біля свого трюму.



Двобій

Якщо корабель гравця зупиняється на клітинці, де вже є корабель іншого гравця, **одразу** повинен розпочатися двобій. Гравці виконують наступні дії:

1 АТАКА

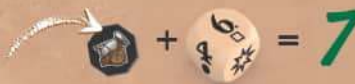


Першим атакує гравець, чий корабель зупинився на зайнятій клітинці.

Він вирішує, скільки пороху він готовий витратити (якщо він є в його трюмі), і викладає відповідну кількість жетонів з трюму на стіл.

Потім він кидає кубик Битви та додає число, яке викинув на кубику, до кількості викладених жетонів пороху, отримуючи максимальну **потужність пострілу**.

2 ОБОРОНА



Тепер настає черга гравця, що обороняється, викласти жетони пороху (за бажанням і наявністю), кинути кубик Битви та отримати свою **потужність пострілу**.

3 ПОРІВНЯННЯ

Атака	Оборона
10	7

Гравець з більшою потужністю пострілу виграє двобій.

У випадку нічиєї нічого не відбувається.

4 НАСЛІДКИ БОЮ

Переможець двобою може вибрати одну з наступних дій:



а) Заволодіти вмістом одного з трюмів противника (застосовується звичайне правило завантаження товару у трюм);



б) Забрати у противника карту скарбів, що лежить горілиць або долілиць;



в) Віддати карту проклятих скарбів своєму противнику.

! ЗІРКА



Гравець, який викинув зірку на кубику Битви, **одразу** стає переможцем у двобої.

Якщо зірку викинув атакуючий гравець, його противник **не може** захищатись.

Якщо зірку викинув гравець, що захищається, він перемагає у битві, **незалежно від потужності пострілу атакуючого гравця**.

Нестача

Якщо у гравця немає достатньої кількості жетонів золота або їжі для сплати мита чи годування команди, він робить наступні 2 кроки:

1 ОПЛАТА



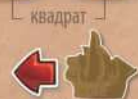
Гравець віддає банку всі жетони необхідного типу, які в нього є (у прикладі вище – 2 жетони їжі замість необхідних трьох).

2 КИДОК КУБИКА

Потім гравець кидає кубик нестачі та переміщує свій корабель відповідно до результату:



Перемістіть свій корабель назад до найближчої клітинки порту.



Перемістіть свій корабель назад до найближчої клітинки моря.



Перемістіть свій корабель назад до найближчого лігва піратів.



Залишайтеся на місці.

ВАЖЛИВО

Наприкінці руху, спровокованому нестачею, може відбуватися двобій. Але за потрапляння на нову клітинку внаслідок нестачі ви **ніколи** нічого не сплачуєте. **Нестача** не може змусити вас переміститись далі Порт-Рояля у зворотному напрямку.

Скарби

Існують 2 види скарбів.

БОНУСИ

4 карти скарбів, описані нижче, надають певні бонуси.

Коли гравець отримує одну з них, він викладає її **горілиць** поруч із своїм трюмом. Він може використовувати бонус цієї карти, доки вона в нього є.



Мапа Морган
Дозволяє власнику тримати в руці 4 карти замість трьох.

Шабля Сарана

Дозволяє власнику перекинути кубик Битви або змусити противника це зробити. Результат другого кидка є остаточним.



Леді Бет
Додає 2 пункти до результату кубика Битви.

Шостий трюм

Ця карта є шостим трюмом, до якого застосовуються звичайні правила завантаження.



СКАРБИ

8 карт скарбів, описані нижче, змінюють рахунок гравця наприкінці гри.

Якщо гравець витягне одну з таких карт, він викладає її **долілиць** поруч зі своїм трюмом. Карта відкривається наприкінці гри.



5 карт скарбів надають додаткові очки.
Від +3 до +7.



3 карти скарбів прокляті та позбавляють гравця очків.
Від -2 до -4.

У гравця може бути більше однієї карти скарбів.

Кінець гри

1 КЛІТИНКА ФІНІШУ



Щойно гравець досягне *Port Royal* (Порт-Рояля), він зупиняється. Будь-яка невиконана вечірня дія ігнорується. Гравці дограють раунд до кінця, після чого гра завершується.

Тепер підраховуються очки.

3 ПЕРЕМОГА

Виграє гравець із найбільшою кількістю очок.

У випадку нічиєї виграє гравець, який знаходиться далі від фінішу.

У випадку подальшої нічиєї всі такі гравці розділяють перемогу.

2 ПІДРАХУНОК ОЧОК



8



+3 +3 +6 +7 -4

= 23 очка

Кінцевий підрахунок очок відбувається так:

Біла цифра, зображена на клітинці, на якій зараз стоїть корабель гравця...

+ дублони в його трюмах...

+ карти скарбів...

- карти проклятих скарбів...

Важливо: якщо корабель знаходиться на клітинці із зображенням -5 або на іншій клітинці перед нею, він втрачає 5 очок!

Пояснення до правил гри



ІГРОВИЙ РАУНД

Коли колода гравця закінчилася, а гравець має брати наступну карту, він перемішує карти у колоді скиду та створює нову колоду гравця.



Дії

Гравці завжди повинні повністю завершити свою ранкову дію перед виконання вечірньої дії. Отже:

- якщо перша дія – це рух, гравець не може сплатити вартість клітинки ресурсами, які він може отримати завдяки вечірній дії;
- гравці не можуть уникнути двообою або сплати вартості клітинки між двома діями руху;
- дублони, отримані в результаті обох дій однієї карті, не можна завантажувати в той самий трюм.

Завантаження Рух

Якщо гравець має завантажити ресурс певного типу, а його трюми заповнені ресурсами того ж типу, ця дія ігнорується.

Гравці можуть рухатись назад у перший хід. Проте для закінчення гри слід пройти весь шлях навколо острова за годинниковою стрілкою.



Вартість клітинки

При сплаті за зупинку на клітинці гравець може вибирати, з якого трюму віддавати товар.

Оплата за зупинку на клітинці стягується лише раз: при потраплянні корабля на неї.



Скарби

Шабля Сарана:

- Забороняється додавати порох до другого кидка;
- Якщо противник викинув зірку, його теж можна змусити перекинути кубик;
- Властивість шаблі необхідно використати одразу після кидка кубика, який ви хочете змінити. Не можна подивитись на закриту карту скарбів перш ніж забрати її у противника.

Якщо ви забираєте 6-й трюм, ви також забираєте вміст цього трюму.



Нестача

Коли гравець рухається назад, на розгалуженні він може обирати будь-який з двох шляхів.



Двобій

В *Port Royal* (Порт-Роялі) двобій не відбувається.

Якщо гравець викинув зірку на бойовому кубіку, він все одно втрачає порох, який він виклав з трюму.

Якщо корабель гравця зупинився на клітинці, на якій розташовані кораблі кількох гравців, він обирає 1 гравця, якого буде атакувати в одному двобої.

Гра для двох гравців



Чорний корабель стає Кораблем-Привидом та розміщується у *Port Royal* (Порт-Рояль) разом з кораблями двох гравців.



- ✘ Покладіть окремий планшет гравця для цього корабля. Потім покладіть в один з його трюмів 5 дублонів, а в другий 3 дублони.
- ✘ Виберіть карту **Леді Бет** з-поміж карт скарбів та покладіть її поруч з цим планшетом. Корабель-Привид завжди збільшує потужність свого пострілу на 2.
- ✘ **Гравці не можуть вкрасти карту з Корабля-Привида.**



Правила двоюкою залишаються без змін. Противник атакованого корабля кидає кубик Битви за Корабля-Привида та приймає рішення у випадку перемоги. Якщо Корабель-Привид виграє двобій, він може вкрасти будь-що, але все крім золота викидається за борт (повертається до банку). Золото розміщується у трюмі згідно із загальними правилами.

- ✘ Корабель-Привид також може вкрасти карти скарбів, але ніколи не віддає свої.
- ✘ Якщо гравець переміг Корабель-Привид у двобої, він може вкрасти весь запас ресурсів з одного трюму або карту скарбів (крім **Леді Бет**), або віддати йому свою карту скарбів.



Зауважте, що Корабель-Привид часто може стати переможцем у грі... Насолоджуйтесь регатою!



Раунд гри проходить так само за виключенням послідовності дій. Капітан виконує дві свої дії, потім його противник робить те саме, а потім Капітан переміщує Корабель-Привид.



Капітан переміщує Корабель-Привид двічі у кожному раунді відповідно до результатів, що випали на кубиках дії.

Напрямок руху напівавтоматичний. Він відбувається залежно від розташування Корабля-Привида:

1 – Корабель-Привид знаходиться попереду всіх інших кораблів: Він **повинен** рухатись назад.

2 – Корабель-Привид знаходиться позаду всіх інших кораблів. Він **повинен** рухатись вперед.



3 – Корабель-Привид не знаходиться в жодній з вищевказаних позицій: Капітан самостійно визначає напрямок руху. Він навіть може вирішити атакувати і власний корабель. На роздоріжжі Капітан також вирішує, яким шляхом буде рухатись Корабель-Привид.



- ✘ Корабель-Привид ніколи не сплачує вартість потрапляння на клітинку.
- ✘ Коли він зупиняється у піратському лігві, Корабель-Привид забирає карту скарбів (якщо є). Вона викладається долілиць біля його трюму. **Гравцям забороняється дивитись на її лицьовий бік.**



Технічно можливо використовувати Корабель-Привид в будь-якій грі для 5 та менше гравців. Це дуже спокусливий варіант, оскільки провокує більше двобоїв та неочікуваних поворотів гри. Проте, через те, що ресурси, які отримав Корабель-Привид, викидаються за борт, у грі частіше трапляється нестача, яка гальмує гру. Вибір за вами!



Кінець гри



Пояснення



Гра для двох

Біографії



Енн Бонні (~1700 - 1722†). Ще підлітком вона вирішила обрати кар'єру пірата. Неймовірно кмітлива, вона розфарбувала себе, вітрила і палубу свого корабля кров'ю черепах задля залякування французьких матросів торговельного судна. Налякані французькі матроси не наважилися чинити опір та віддали їй свій вантаж дорогоцінних каменів. Арештована у 1720 році, вона ледве втекла від шибениці, щоб продовжити кар'єру під вигаданим ім'ям.

Мері Рід (~1690 - 1720†). Народилася в Англії наприкінці 17-го століття. Її мати звичай вдягала її хлопцем задля отримання грошової підтримки. Мері почала кар'єру в армії, а потім відпливла до Ямайки, де потоваришувала з Енн Бонні. Вони залишалися нерозлучними подругами до свого арешту у 1720. Мері рід уникла шибениці завдяки своїй заяві про вагітність. Але невдовзі після цього вона померла у в'язниці від жовтої лихоманки.



Джон Рекхем (1682 - 1720†), більше відомий як Каліко Джек через яскравий одяг, який він дуже полюбляв. Його кілька разів заарештовували, але йому завжди вдавалось утекти за допомогою Енн Бонні та Мері Рід (двох відомих піраток). Зрештою його посадили до в'язниці та повісили у Порт-Роялі на Ямаїці у 1720 році.

Олів'є Левассер (~1690 - 1730†) на прізвисько «Ла Бюз» (що означає «Канюк»), яке він отримав завдяки швидкості та нещадності, з якою він налітав на своїх жертв. Вже стоячи біля шибениці, він кинув у натовп клаптик паперу з криптограмою і викрикнув: «Той, хто розуміє, знайди мій скарб!». Багато ентузіастів та шукачів скарбів з того часу намагалися знайти ці легендарні скарби.



Семюел Белламі (1689 - 1717†) був англійським піратом, більше відомим як «Чорний Сем» на прізвисько «Принц піратів». Його кар'єра раптово закінчилася 27 квітня 1717 року, коли він потонув разом із кораблем під час жакливого шторму біля Кейп-Коду, забравши із собою дивовижні скарби. У 1984 році водолазна команда знайшла залишки його судна, які стали першими ідентифікованими уламками піратського корабля.

Едвард Драммонд (~1680 - 1718†), краще відомий як «Чорна Борода», тероризував Карибський басейн з 1716 по 1718 рік. Він був відомий тим, що під час бою вплітав у бороду запальні гноти й тим залякував своїх ворогів. Він загинув у своєму останньому бою з англійським воєнним кораблем «Перлина», а на його тілі знайшли не менше 25 ран. Його голову відрубали та повісили на бушприті. Ані його корабель, ані його скарби ніколи не було знайдено.



Ви помітили, що можна відтворити цілковиту сцену, якщо покласти карти поруч одна до одної? Насолоджуйтесь дослідженням!

Потрібна допомога?
Якщо, незважаючи на всі заходи, вживані під час виробництва цієї гри, якоїсь деталі бракує, або вона пошкоджена, будь ласка,

зверніться до відділу обслуговування клієнтів нашого дистриб'ютора Асмоде за наступним посиланням: <https://fr.asmodee.com/fr/support>.
Ваше питання буде вирішено відповідним чином!