

# JAMAICA

Van de Wereld naar de Wereld van de Wereld

## VOORBEREIDING

Elke speler neemt een scheepsruimbord, kiest een schip en neemt de bijhorende set actiekaarten van dezelfde kleur. Deze kaarten worden geschud en gedekt voor zich neergelegd. Het schip zelf wordt op Port Royale geplaatst.

Trek blind 9 van de 12 schatkaarten, schud ze en leg in het midden van het speelbord, rechts van de navigator. De 3 overgebleven kaarten gaan uit het spel zonder ze te bekijken.



navigator

schatkaarten

Plaats de gevechtsdobbelsteen op het fort en de 9 schatfiches op de 9 piratengrotten (doodshoofden) die over het bord verspreid zijn.



Sorteer de grondstoffen (voedsel, buskruit, dubloenen) op soort en leg ze naast het speelbord.

Elke speler plaatst 3 voedselchips en 3 dubloenen in 2 van zijn ruimen en trekt de eerste drie actiekaarten van zijn stapel en houdt ze geheim.

Kies een startspeler die het kompas en de 2 actiedobbelstenen krijgt. Hij is de kapitein in de eerste ronde.

## RONDEVERLOOP

### 1. werp 2 actiedobbelstenen

De kapitein werpt de 2 actiedobbelstenen en kiest in welke volgorde hij ze op de navigator legt.

### 2. actiekaarten kiezen

Elke speler kiest één van zijn 3 beschikbare actiekaarten en legt deze gedekt voor zich neer.

### 3. acties uitvoeren

Te beginnen bij de kapitein draait elke speler om beurt zijn actiekaart om en speelt zijn/haar ochtendactie (linkerbovenhoek) en zijn/haar avondactie (rechterbovenhoek).

De ochtendactie moet volledig voltooid zijn alvorens de avondactie kan plaatsvinden.

### 4. einde van de ronde

Elke speler trekt de bovenste actiekaart van zijn gedekte stapel. Het kompas wordt aan de volgende speler in wijzerzin gegeven. Hij/zij is de nieuwe kapitein.

Als je geen nieuwe kaart kan trekken doorschud je je aflegstapel opnieuw. Dit wordt je nieuwe trekstapel.

## ACTIES

### laden

Bij elk laadsymbool (voedsel, buskruit of dubloenen) moet de speler zoveel goederen in een leeg ruim plaatsen als aangegeven op de actiedobbelsteen.

Als de speler geen leeg ruim heeft dan moet hij er een leegmaken en de inhoud terug in de algemene voorraad leggen. Hierbij mag je geen ruim leegmaken dat hetzelfde goed bevat dat je laadt. Als alle ruimen al hetzelfde goed bevatten dan voer je de actie niet uit.

### verplaatsen

Bij elk pijlsymbool moet de speler zijn schip zoveel velden voorwaarts of achterwaarts plaatsen als aangegeven op de actiedobbelsteen.

Een speler mag als eerste actie ook achteruitvaren, maar moet de volledige ronde afleggen om het spel te winnen.

Als het veld waarop je eindigt bezet is door een ander schip dan volgt onmiddellijk een gevecht. De kosten zoals aangegeven op het veld worden betaald na het gevecht.

## GEVECHTEN

De speler die zijn beurt eindigt op een bezet veld is de aanvaller. Als er meerdere schepen op hetzelfde veld staan kiest de speler met wie hij het gevecht aangaat. Er vindt dus maar één gevecht plaats. In Port Royale wordt nooit gevochten.

De aanvaller besteedt een aantal buskruitchips naar zijn keuze en voegt telt hierbij het resultaat van een worp met de gevechtsdobbelsteen. Dit is zijn totale sterkte. De verdediger doet vervolgens hetzelfde. De speler met de hoogste sterkte wint het gevecht. Bij een gelijke sterkte gebeurt er niets.

Als een speler (aanvaller of verdediger) een ster rolt wint hij/zij onmiddellijk het gevecht (het buskruit wordt wel steeds teruggelegd in de algemene voorraad).

De winnaar kiest een van de volgende:

1. Steel de inhoud van één van de cargoruimtes van de verliezer. (laadregels zijn van toepassing)
2. Steel blind een schat van de verliezer.
3. Geef een (vervloekte) schat aan de verliezer.

## KOST VAN VELDEN

Een **havenveld** kost het aantal dubloenen aangegeven door de gouden naald (af te leggen in de algemene voorraad).



Een **zeeveld** kost evenveel voedselchips zoals aangegeven door de witte vierkantjes op het veld.



Een **piratengrot** veld kost niets, als de schatfiche er nog ligt wordt deze verwijderd en neemt de speler een schatkaart.



Als de speler de kost niet kan betalen betaalt hij zoveel hij kan (af te leggen in de algemene voorraad) en verplaatst vervolgens zijn schip achterwaarts naar het eerste veld waarvoor hij wel volledig kan betalen. Hij/zij betaalt vervolgens de prijs van dit nieuwe veld (tip: dit kan ook een kostenloze piratengrot zijn waar bovendien nog een schat ligt!) Bij een splitsing kiest de speler de route zelf. Als het veld bezet is volgt er bovendien nog een gevecht.

## SCHATTEN

Een schat wijzigt de score van een speler aan het eind van het spel (vervloekte schatten beïnvloeden de score hierbij negatief).

Ze worden steeds gedekt gehouden tot het eind van het spel. Een speler kan een onbeperkt aantal schatten hebben en eender welke schat kan gestolen of gegeven worden tijdens een gevecht.

Vier van de schatten hebben speciale krachten en worden open gelegd als je ze verkrijgt.

De speler beschikt over deze kracht zolang hij in het bezit is van de schat.

### De schatkaart

De speler mag 4 actiekaarten in zijn hand hebben.

### De sabel

De speler mag zijn eigen worp met de gevechtsdobbelsteen overdoen of de vijand dwingen de zijne/hare over te doen (ook bij een ster). Het nieuwe resultaat is het enige geldende.

### Het kanon

voegt +2 toe aan je worp met de gevechtsdobbelsteen.

### Het zesde laadruim

Voegt een zesde laadruim toe aan je schip (de gewone laadregels gelden).



## EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler Port Royale bereikt stopt het spel voor hem onmiddellijk. Zijn/haar schip eindigt op Port Royal. Elke resterende avondactie wordt hierbij genegeerd.

De spelronde wordt verder afgewerkt zoals gebruikelijk.

Vervolgens tellen de spelers hun punten als volgt:

Het getal van het veld waarop de speler geëindigd is.

- + het aantal dubloenen in het ruim van zijn/haar schip.
  - + het aantal schatten.
  - het aantal vervloekte schatten.
- 
- = totale score

Opgelet! Eindigen op of vóór het veld "-5" kost nog 5 punten extra.

Bij gelijkspel wint de speler die het verst heeft gevaren.

## SPEL MET TWEE SPELERS

Het zwarte schip vertrekt in Port Royale als het spookschip.

Het spookschip heeft bij de start 5 dubloenen in één ruim en 3 dubloenen in een ander ruim.

Het spookschip heeft ook de kaart van het kanon die bovendien nooit kan gestolen worden.

Nadat de spelers bewogen hebben beweegt het spookschip twee keer, zoals aangegeven op de actiedobbelstenen.

Het spookschip betaalt nooit de kosten aangegeven op een veld.

Als het spookschip aan de leiding ligt dan vaart het altijd achterwaarts. Als het spookschip laatst ligt dan vaart het altijd voorwaarts. In andere gevallen bepaalt de kapitein de richting. (hij mag er zelfs voor zorgen dat zijn eigen schip aangevallen wordt!)

Het spookschip neemt de schat aan boord als het op een piratengrot eindigt (als die er nog ligt). De spelers mogen niet zien welke schat dit is.

Gevechten worden zoals gebruikelijk uitgevochten, de tegenspeler gooit de dobbelsteen namens het spookschip en kiest ook welke actie wordt uitgevoerd bij winst van het spookschip.

Bij het stelen van de inhoud van een ruim wordt hierbij alles behalve dubloenen in zee gegooid (terug naar de algemene voorraad). Dubloenen worden volgens de gebruikelijke regels in de ruimen van het spookschip geplaatst.

Het spookschip kan schatten stelen maar nooit weggeven.

De speler die tegen het spookschip wint mag de inhoud van een ruim stelen, een schat stelen (behalve het kanon) of een schat geven aan het spookschip.

