

JAMAÏCA

Spelregels



Spelontwerp: B. Cathala, M. Braff & S. Pauchon

Illustraties: Mathieu Leyssenne



In februari 1678 slaagde Henry Morgan erin om na een lange carrière als piraat, op slinkse wijze benoemd te worden tot gouverneur van Jamaica, en hij werd bovendien belast met de taak om de piraten en vrijbuiters te verjagen! Echter, in plaats hiervan nodigde hij zijn voormalige "partners" en piratenvrienden uit om zich op dezelfde plaats te vestigen, waar ze dan eindelijk ongestraft konden genieten van de rijkdom van hun plunderingen.

Dertig jaar later wordt de Grote Uitdaging georganiseerd om zijn jubileum te vieren in de ware stijl van een piraat: een race rond het eiland, waarbij het team dat op het einde het meeste goud en rijkdom bijeen heeft geplunderd in hun scheepsruimtes, als grootste piraten uitgeroepen zullen worden.

Hijs de zeilen!

Spelonderdelen

SPELBORD

1 spelbord met daarop Jamaica en het racetraject

Het veld met de start- en eindpositie



De navigatiekist voor de actiedobbelstenen

ACTIEKAARTEN

66 Actiekaarten in 6 kleuren, 1 kleur per speler



De 5 symbolen in de hoeken van de kaarten en hun acties:

- Goud inladen
- Buskruit inladen
- Voedsel inladen
- Beweeg het schip vooruit
- Beweeg het schip achteruit

80 gouden dubloenen om de havenkosten te dekken en om het spel te winnen!

45 voedsel fiches die essentieel zijn voor je beweging op zee.

45 buskruitfiches om de waarde van de gevechtsdobbelsteen te verhogen.

9 schatfiches die aangeven of een piratenhol al geplunderd is (of niet).

12 schatkaarten die je extra krachten geven, goud of vervloekte schatten...

6 schepen, 1 per speler.

6 spelersborden die de 5 scheepsruimtes voorstellen.

1 kompas (dat aangeeft wie de kapitein is tijdens de huidige ronde).

2 actiedobbelstenen die de mogelijke acties aantonen en hun sterkste.

1 gevechtsdobbelsteen om zeegevechten te beslissen en... tekorten!



Voorbereiding

Kies willekeurig 9 van de 12 *schatkaarten*, schud ze goed door elkaar en plaats ze gedekt in een stapel rechts van de *navigatiekist*. Leg de resterende drie kaarten terug in de doos zonder deze te bekijken.

Leg de *gevechtsdobbelsteen* op de vesting.

1

2



6

De 9 *schatfiches* worden op de 9 posities met een *piratenhol* geplaatst (rotsen in de vorm van een doodshoofd).



Iedere speler ontvangt een *spelersbord* met de 5 *scheepsruimtes* van hun schip...

7



8

...en ook een set *actiekaarten* in hun kleur, die goed geschud worden en gedekt boven hun *spelersbord* worden geplaatst. Dit is hun *persoonlijke stapel*.

9

Uitgespeelde kaarten komen tijdens het spel op deze *aflegstapel* terecht.



3

Elke speler zet het schip van hun eigen kleur op het *Port Royal* veld, klaar voor de start.

4

De richting van de race.



5

De voorraden worden op type gesorteerd en vormen de *bank*, die binnen handbereik van alle spelers moet liggen.



10

Elke speler plaatst 3 voedsel fiches en 3 dubloenen in twee van hun *scheepsruimtes*.



11

Iedere speler neemt de eerste 3 actiekaarten van hun *persoonlijke stapel* en houdt deze zodanig vast dat de mogelijke acties goed zichtbaar zijn (de symbolen in de bovenste hoeken).

12

Kies 1 willekeurige speler die de rol van de *kapitein* zal vervullen tijdens de eerste ronde. Hij ontvangt het *kompas* en de 2 *actiedobbelstenen*.

Je bent nu klaar om de regels te lezen!

Spelronde

1 ROL DE STENEN



De kapitein gooit de actiedobbelstenen.



En kiest de volgorde om deze stenen op de navigatiekist te plaatsen, na het bekijken van de 3 actiekaarten in de hand.

4 EINDE VAN DE RONDE



Heeft iedereen de acties uitgevoerd, dan trekt iedere speler een kaart van hun persoonlijke stapel om weer tot 3 handkaarten te komen.

Gespeelde kaarten komen met hun beeldzijde zichtbaar op de aflegstapel.



Het kompas schuift door naar de volgende speler (aan je linkerkzijde), die hierdoor de nieuwe kapitein wordt.

Een nieuwe spelronde begint.
Herhaal 1 – Rol de stenen, dan 2 – Kies kaarten, vervolgens 3 – Acties, enz...

2 KIES KAARTEN



Zijn de dobbelstenen geplaatst, dan kiest iedere speler 1 van zijn handkaarten om te spelen...



... en legt deze gedekt op hun aflegstapel.

3 ACTIES



Heeft iedereen een kaart gekozen en neergelegd, dan draait de kapitein zijn gekozen kaart om...



... en voert de twee acties uit: eerst de actie voor de ochtend en daarna de actie voor de avond.



De ochtendactie is verbonden aan de linkerdobbelsteen (zon), de avondactie aan de rechterdobbelsteen (maan).



Tijdens een beurt doen de andere spelers hetzelfde: ze draaien een kaart om en voeren beide acties uit, steeds in overeenstemming met de door de kapitein gegooid dobbelstenen.

Acties

Er zijn 2 soorten acties.

INLADEN



Is één van de drie symbolen voor het *inladen* zichtbaar, dan is de speler verplicht om dat type voorraad in te laden. De actiedobbelsteen toont het aantal fiches dat je moet inladen in een **lege** scheepsruimte (je mag **geen** fiches toevoegen aan een *scheepsruimte* die al fiches bevat).



Is er geen *scheepsruimte* meer beschikbaar tijdens het inladen, dan moet de speler 1 *scheepsruimte* leegmaken om plaats te maken (de fiches gaan terug naar de bank).
Belangrijk: je mag niet hetzelfde type goederen naar de bank terugsturen als het type dat je wenst in te laden.

BEWEGEN



Is één van de twee symbolen voor het *bewegen* zichtbaar, dan moet de speler zijn schip **vooruit** of **achteruit** bewegen. De dobbelsteen toont het aantal velden dat het schip **moet** bewegen.

Sommige velden zijn zonder kosten te bereiken, maar de meeste velden vereisen een betaling.

VELDEN MET KOSTEN



- a) Op een veld met een **haven** betaal je de bank het aantal *dubloenen* dat zichtbaar is op de gouden naald.
- b) Op een veld met een **zee** betaal je de bank één *voedsel*fiche voor elk wit vierkantje.

VRIJE VELDEN



Eindigt een speler na een beweging op een veld met een *piratenhol*, dan betaalt men **niets**.

BELANGRIJK



Eindigt de beweging van een speler op een veld met daarop het schip van een andere speler, dan zal er **eerst** een gevecht plaatsvinden (zie volgende pagina).



Heeft een speler onvoldoende *dubloenen* of *voedsel*fiches om te betalen, dan is er sprake van een **tekort** (zie volgende pagina).



Eindigt de beweging van een speler op een veld met een *piratenhol* met een *schat*fiche, dan wordt dat fiche afgelegd en trek deze speler een *schat*kaart die naast hun *scheepsruimte* gelegd wordt.



Gevecht

Eindigt de beweging van een speler op een veld met daarop het schip van een andere speler, dan zal er **eerst** een gevecht plaatsvinden. Dit gaat als volgt:

1 AANVAL



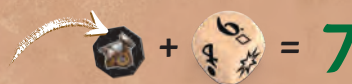
De speler die op een bezet veld komt is de aanvaller.

Deze speler begint het gevecht door het inzetten van een aantal *buskruitfiches* naar keuze (indien men deze heeft).

Hierna gooit deze speler de *gevechtsdobbelsteen* en voegt het resultaat toe aan het aantal ingezette *buskruitfiches*.

Dit totaal is de **aanvalsterkte** van de aanvaller.

2 VERDEDIGING



De verdediger mag hierna ook een willekeurig aantal *buskruitfiches* naar keuze inzetten en de *gevechtsdobbelsteen* gooien. Het totaal is de **aanvalsterkte** van de verdediger.

3 VERGELIJKING

Aanval	Verdediging
10	7

De speler met de hoogste **aanvalsterkte** wint het gevecht.

Zijn de tegenstanders even sterk, dan gebeurt er niets.

4 GEVOLGEN

De winnaar van het gevecht kan één van de volgende 3 opties kiezen:



a) Steel de inhoud van één van de *scheepsruimtes* van de tegenstander (de gebruikelijke regels voor het inladen blijven gelden);



b) Steel een openliggende of gedekte *schat* van de tegenstander.



c) Geef een *vervloekte schat* aan de tegenstander.

! STER



Een speler die een ster gooit wint **onmiddellijk** het gevecht.

Als de aanvaller een ster gooit, dan kan de tegenstander zich **niet meer** verdedigen.

Als de verdediger een ster gooit, dan wint deze speler het gevecht, **ongeacht de aanvalsterkte van de aanvaller**.

Tekort

Heeft een speler onvoldoende *dubloenen* of *voedselfiches* om te betalen, dan is er sprake van een **tekort**. Volg deze 2 stappen:

1 BETALEN



De speler betaalt de bank zoveel als men zich kan veroorloven (in het voorbeeld 2 *voedselfiches* in plaats van de vereiste 3).

2 STEEN ROLLEN

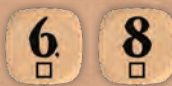
De speler gooit de *gevechtsdobbelsteen* en beweegt hun schip volgens het resultaat:



cirkel



Beweeg achteruit naar het eerste veld met een *haven*.



vierkant



Beweeg achteruit naar het eerste veld met een *zee*.



doodshoofd



Beweeg achteruit naar het eerste veld met een *piratenhol*.



ster



Er gebeurt niets.

BELANGRIJK

- Als er een gevecht plaatsvindt na het bewegen door een **tekort**, dan betaal je **nooit** de kosten voor dat nieuwe veld.
- Een **tekort** brengt je niet verder terug dan het *Port Royal* veld.

Er zijn 2 soorten schatten.

Schatten

KRACHTEN

De 4 *schatkaarten* hieronder bieden speciale krachten.

Trekt een speler één van deze kaarten, dan plaatst men deze **open** naast hun *scheepsruimtes*. Zolang de kaart in bezit is, kan men deze kracht blijven gebruiken.



De kaart van Morgan

De eigenaar mag 4 *actiekaarten* in de hand hebben in plaats van 3.

Sabel van Saran

Hiermee kan een speler de eigen *gevechtsdobbelsteen* opnieuw gooien of hun tegenstander opnieuw laten gooien.



Dame Beth

Voegt 2 punten toe aan de *gevechtsdobbelsteen*.

6° *scheepsruimte*

Deze kaart fungeert als een 6° *scheepsruimte*. De gebruikelijke regels voor het inladen zijn van toepassing.



SCHATTEN

De 8 *schatkaarten* hieronder wijzigen de score van de speler aan het einde van het spel. Trekt een speler één van deze kaarten, dan plaatst men deze **gedekt** naast hun *scheepsruimtes*. Ze worden pas onthuld aan het einde van het spel, zodra alle punten worden geteld.



5 *schatten* voegen punten toe aan de score.

De waarden variëren van +3 tot +7.



3 *schatten* zijn **vervloekt** en tellen als minpunten.

De waarden variëren van -2 tot -4.

Een speler kan meer dan één *schatkaart* bezitten.



Gevecht



Tekort



Schat

Einde van het spel

1 FINISH VELD



Zodra een speler het *Port Royal* veld bereikt, dan stopt men daar. Indien er nog een avondactie uitgevoerd moet worden, dan vervalt deze. De huidige spelronde wordt nog normaal afgewerkt en het spel eindigt daarna. Vervolgens tellen de spelers hun punten.

3 OVERWINNING

De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler die de verste positie op het bord heeft bereikt.

Is er dan nog een gelijke stand, dan delen deze spelers de overwinning.

2 PUNTENTELLING



8



+3 +3 +6 +7 -4

= 23 PUNTEN

De eindscore van een speler wordt als volgt berekend:

Het witte getal van het veld waarop hun schip zich bevindt...

+ het aantal *dubloenen* in hun *scheepsruimtes*...

+ eventuele *schatten*...

- eventuele *vervloekte schatten*...

Belangrijk: Eindig je jouw beurt op het veld met **-5** of ieder veld hiervoor, dan kost dat je 5 punten!



Specificaties



SPELRONDE

Als de *persoonlijke stapel* van een speler op is en men moet een nieuwe kaart trekken, dan schudt men hun *afgestapel* om hiermee een nieuwe *persoonlijke stapel* te vormen.



ACTIES

Spelers moeten hun ochtendactie uitgevoerd hebben voordat ze aan hun avondactie beginnen. Dus:

- Is de eerste actie een beweging, dan kunnen spelers de kosten voor een veld niet betalen met voorraden die ze bij een tweede actie verdienen;
- Spelers mogen tussen 2 bewegingsacties geen gevechten ontwijken of de kosten voor een veld betalen;
- *Dubloenen* die je verkrijgt met de *goud-goud* kaart kun je niet combineren en in 1 *scheepsruimte* inladen.

Inladen

Dient een speler een bepaalde voorraad in te laden terwijl hun *scheepsruimtes* al gevuld zijn met ditzelfde type voorraad, dan wordt deze actie geeneerd.

Beweging

Spelers mogen achteruit bewegen bij hun eerste beweging. Ze moeten echter nog steeds rond het eiland gaan om het spel te kunnen beëindigen.



KOSTEN VAN VELDEN

- Als een speler betaalt voor een veld, dan is men vrij om te kiezen uit welke *scheepsruimte* betaald wordt.
- Een veld dient slechts één keer betaald te worden; zodra het schip erop landt.



SCHATTEN

- **Sabel van Saran:**
 - Je mag geen *buskruit* toevoegen aan de tweede worp;
 - Je kunt een tegenstander ook dwingen om een tweede worp uit te voeren indien men de ster gooit;
 - De kracht van de Sabel moet je direct na de eerste worp gebruiken indien je deze wenst te veranderen;
- Je mag een verborgen *schatkaart* niet eerst bekijken voordat je deze steelt van je tegenstander.
- Steel je de **6^e scheepsruimte**, dan krijg je ook de inhoud hiervan.



TEKORT

- Beweeg je achteruit naar een splitsing, dan is de speler vrij om zelf de route te kiezen.



GEVECHT

- Er vinden geen gevechten plaats bij *Port Royal*.
- Gooi je de ster met de *gevechtsdobbelsteen*, dan verbruik je nog altijd het *buskruit* dat je ingezet had.
- Eindigt een speler op een veld waar **meerdere** schepen staan, dan kiest men 1 tegenstander en vindt er slechts 1 gevecht plaats.

Spel voor 2 spelers



Het zwarte schip wordt het *spookschip* en wordt samen met de twee andere schepen op het *Port Royal* veld geplaatst.



- ✘ Een spelersbord met 5 *scheepsruimtes* wordt hieraan toegewezen. Leg 5 *dubloenen* in één *scheepsruimte* en 3 *dubloenen* in een andere.
- ✘ Zoek de **Dame Beth** *schatkaart* en leg deze naast de *scheepsruimtes* van het *spookschip*. Het *spookschip* krijgt hiermee een +2 bonus op alle gevechtsworpen.
- ✘ Deze kaart kan nooit gestolen worden van het *spookschip*.



Gevechten worden op de gebruikelijke manier afgehandeld. De tegenstander van het aangevallen schip gooit de *gevechtsdobbelsteen* voor het *spookschip* en beslist wat men mag doen indien het gevecht gewonnen wordt. Als het *spookschip* wint, dan kan het *spookschip* iets stelen naar keuze. Echter, alles behalve het *goud* wordt onmiddellijk overboord gegooid (terug naar de *bank*). *Goud* laadt je in een *scheepsruimte* volgens de normale regels.

- ✘ Het *spookschip* kan ook *schatkaarten* stelen maar zal deze nooit afstaan.
- ✘ Wint een speler het gevecht van het *spookschip*, dan kan deze speler de inhoud van een *scheepsruimte* stelen, een *schatkaart* stelen (behalve **Dame Beth**) of een *schatkaart* afstaan.



Let op! Het kan zomaar gebeuren dat het *spookschip* het spel wint... Veel plezier met de race!



De *spelronde* blijft hetzelfde, behalve de volgorde van de *acties*: de *kapitein* voert twee *acties* uit, daarna doet de tegenstander hetzelfde en daarna beweegt de *kapitein* het *spookschip*.



De *kapitein* beweegt het *spookschip* twee keer per ronde. Het aantal velden wordt zoals gewoonlijk door de *actiedobbelstenen* bepaald.

- ✘ Het *spookschip* betaalt geen kosten voor **elke** beweging en de richting verloopt bijna automatisch volgens deze 3 regels:

1 – Gaat het *spookschip* alleen aan de leiding:

-> Het **moet** achteruit bewegen.



2 – Staat het *spookschip* alleen achteraan in de race:

-> Het **moet** vooruit bewegen.



3 – Staat het *spookschip* op een andere positie als hierboven beschreven:

-> De *kapitein* kiest de vaarrichting en kan zelfs besluiten om het eigen schip aan te vallen. Ook bij een splitsing zal de *kapitein* mogen kiezen.



- ✘ Het *spookschip* betaalt nooit de kosten van een veld.
- ✘ Eindigt de beweging op een veld met een *piratenhol*, dan krijgt het *spookschip* de *schat* die er zich mogelijk bevindt. Deze wordt gedekt naast de *scheepsruimtes* gelegd. **Spelers mogen deze niet bekijken.**



Het is technisch mogelijk om met het *spookschip* te spelen in elk spel met minder dan 6 spelers. Dit is een spannende variant, omdat dit leidt tot meer gevechten en andere twists. Maar omdat de voorraden die het *spookschip* verkrijgt overboord gegooid worden, heb je ook vaker te maken met *tekorten* dan gebruikelijk, wat het spel kan vertragen. De keus is aan jullie!



Einde van het spel



Specificaties



Spel voor 2 spelers

Biografieën



Anne Bonny (~1700 - 1722†). Ze was nog maar een tiener toen ze het leven als een piraat omarmde. Haar eerste buit was een Frans koopmanschip dat kostbare stenen vervoerde. Ze had zichzelf en haar schip volledig bedekt met schildpaddenbloed, waarna ze het schip wist te overmeesteren. De Franse zeelui waren door angst bevangen en boden geen weerstand. Gevangen genomen in 1720, kon ze ternauwernood de galg ontvluchten en startte ze een tweede piratenleven onder een andere naam.

Mary Read (~1690 - 1720†). Zij werd geboren in Engeland aan het einde van de 17^e eeuw. Haar moeder kleepte haar als een jongen om een erfenis op te strijken. Hierna begon Mary een militaire carrière voor ze in Jamaica belandde en een nauwe vriendschap opbouwde met Anne Bonny. Ze bleven onafscheidelijk tot aan hun arrestatie in 1720. Mary Read kon de galg ontlopen door een zwangerschap te veinzen maar overleed kort hierna in de gevangenis aan de gevolgen van de gele koorts.



John Rackham (1682 - 1720†), was beter bekend als "Calico Jack". Deze bijnaam dankte hij aan de fel gekleurde kleren die hij droeg. Meermaals gevangen genomen, wist hij altijd te ontsnappen dankzij de hulp van Anne Bonny en Mary Read, de twee meest beruchte vrouwelijke piraten. Hij werd uiteindelijk gepakt en opgehangen in 1720 in Port Royal, Jamaica.

Olivier Levasseur (~1690 - 1730†), had de bijnaam "De Buizerd" omwille van de snelheid en de meedogenloze wijze waarop hij op zijn slachtoffers dook. Toen hij bij de galg voor het publiek stond met het koord rond zijn nek, gooide hij een cryptisch briefje in de menigte en riep hij "Hij die het begrijpt, ga op zoek naar mijn schat!". Sindsdien hebben vele schattenjagers getracht om de juiste locatie te achterhalen van zijn legendarische schat.



Samuel Bellamy (1689 - 1717†), was een Engelse piraat en beter bekend als "Zwarte Sam" of ook "De Prins van de Piraten". Zijn loopbaan kwam abrupt tot een einde op 27 april 1717 toen zijn schip, tijdens een zware storm, bij Cape Cod zinkte en een grote schat mee de diepte in nam. Een team duikers heeft zijn schip ontdekt in 1982: het is het enige bekende piratenschip dat ooit is teruggevonden.

Edward Drummond (~1680 - 1718†), beter bekend als "Zwartbaard" oefende een schrikbewind uit in de Caraïben van 1716 tot 1718. Hij was berucht omdat hij kanonlonten, die hij onder zijn hoed verstopte, in brand stak voordat hij vijandige schepen overviel. Tijdens zijn laatste gevecht tegen de *Pearl*, een Engels oorlogsschip, werd zijn lichaam gevonden met meer dan 25 wonden. Hij werd onthoofd en zijn hoofd werd opgehangen aan een boegspriet. Zowel zijn schip als zijn schat zijn nooit meer teruggevonden.



Is het je al opgevallen dat je de kaarten langs elkaar kunt plaatsen? En dat je dan een volledig plaatje krijgt? Veel plezier bij je ontdekkingsocht!

HULP NODIG?

Dit product is met de grootste mogelijke aandacht gemaakt. Mocht er onverhoopt toch een probleem zijn met het spel, neem dan contact op met de klantenservice van Asmodee via www.asmodee.com

DISTRIBUTIE

Asmodee The Netherlands - Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond - The Netherlands
Asmodee Belgium - Theodoor Swartsstraat 3 - 3070 Kortenberg - Belgium

Jamaica wordt uitgegeven door SPACE Cowboys - Asmodee Group
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCE

© 2021 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.

Volg het laatste nieuws over Jamaica en SPACE Cowboys

op www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR),

[space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) en [SpaceCowboysL](https://www.twitter.com/SpaceCowboysL).