

JAMAICA

Livro de Regras



Desenvolvido por: B. Cathala, M. Braff & S. Pauchon

Arte: Mathieu Leyssenne



Em fevereiro de 1678, após uma longa carreira na pirataria, Henry Morgan teve a esperteza de ser nomeado Governador da Jamaica, responsável por se livrar de piratas e bucaneiros! Em vez disso, ele acolheu todos os seus antigos "aliados" e irmãos de armas que acabaram se estabelecendo para usufruir impunes dos frutos de seus saques.

30 anos depois, para celebrar o jubileu de pérola de sua nomeação, o Grande Desafio foi organizado; uma corrida ao redor da ilha que irá premiar a tripulação mais rápida, e que tiver acumulado a maior quantidade de ouro em seus porões, declarando-a vencedora.

Para o convés, marujos!

Componentes

TABULEIRO

1 Tabuleiro, apresentando a Jamaica e o circuito da corrida

Casas Porto (Pinos dourados)



Casas Marítimas (Quadrados brancos)



Covil Pirata (Caveiras esculpidas na pedra)



Partida e Chegada da corrida



A Caixa de Navegação para os Dados de Ação



CARTAS DE AÇÃO

66 Cartas de Ação em 6 cores, 1 cor por jogador



Os 5 ícones que podem ser encontrados nos cantos das cartas e suas ações:



Embarcar *Ouro*



Embarcar *Pólvora*



Embarcar *Comida*



Movimentar o navio para frente



Movimentar o navio para trás



80 fichas de *Dobrões de Ouro*, usados para pagar taxas portuárias e vencer o jogo!



45 fichas de *Comida*, essencial para se movimentar no mar.



45 fichas de *Pólvora*, usadas para aumentar o valor do *Dado de Combate*.



9 fichas de *Tesouro*, usadas para mostrar se um *Covil Pirata* já foi saqueado ou não.



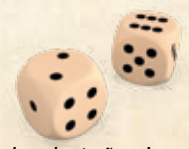
12 *Cartas de Tesouro*, oferecem poderes especiais, *Ouro* ou *Tesouros Amaldiçoados*...



6 navios, um por jogador.



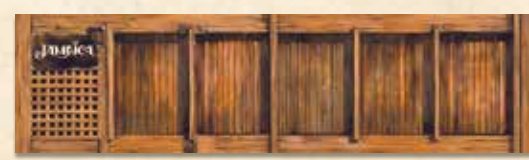
1 *Bússola* (mostra quem é o *Capitão* na rodada atual).



2 *Dados de Ação*, determinam o nível das ações possíveis.



1 *Dado de Combate/Deriva*, usado para resolver batalhas marítimas e... quando estiver à *Deriva*!



6 tabuleiros individuais representando os 5 *Porões* de um navio.

Preparação

Aleatoriamente, pegue 9 das 12 *Cartas de Tesouro*, embaralhe e posicione-as do lado direito da *Caixa de Navegação*, formando uma pilha virada para baixo. Devolva as 3 cartas restantes para a caixa do jogo sem olhá-las.

Coloque o *Dado de Combate* na fortaleza.

1

2

6

Coloque as 9 fichas de *Tesouro* nos 9 *Covis Pirata* (caveiras esculpidas na pedra).



7

Cada jogador pega um tabuleiro individual que representa os 5 *Porões* do seu navio...



8

... e o baralho de *Cartas de Ação* na sua cor. Cada jogador embaralha e forma uma pilha de cartas viradas para baixo, posicionando-a à frente de seu tabuleiro individual, formando sua *ilha de compra*.

9

A *ilha de descarte* é onde jogadores colocam as cartas que já foram jogadas.





3

Cada jogador posiciona o navio da sua cor na casa *Port Royal*, preparado para zarpar.

4

Direção da corrida.

5

Recursos são separados por tipo para formar o *Banco* e colocados ao alcance de todos os jogadores.

11

Cada jogador pega as 3 primeiras *Cartas de Ação* de sua própria *pilha de compra* e as segura conforme mostrado acima, dessa forma poderão ver as ações possíveis (ícones nos cantos superiores).

12



Determine 1 jogador de forma aleatória para ser o *Capitão* da primeira rodada. Ele receberá a *Bússola* e os 2 *Dados de Ação*.

Agora você está pronto para ler as regras!

10

Cada jogador coloca 3 fichas de *Comida* e 3 *Dobrões* em dois de seus *Porões*.



Rodada

1 ROLAR DADOS



O Capitão rola os Dados de Ação.



Ele escolhe a ordem em que os colocará na Caixa de Navegação após olhar as 3 Cartas de Ação em suas mãos.

2 ESCOLHA SUA CARTA



Uma vez que os dados foram posicionados, cada jogador escolhe secretamente a carta de sua mão que pretende jogar...



... e posiciona-a virada para baixo em sua própria pilha de descarte.

3 AÇÕES



Os jogadores aguardam até que todos tenham escolhido sua carta. Somente nessa hora o Capitão vira a sua carta...



... e executa ambas as ações: primeiro a indicada para o período da manhã, depois a da noite.



As ações da manhã são associadas ao dado da esquerda (o sol) e as ações da noite ao dado da esquerda (a lua).



Em turnos, os outros jogadores fazem o mesmo: viram suas cartas e executam ambas as ações, sempre de acordo com os dados colocados pelo Capitão.

4 FINAL DA RODADA



a) Depois de todos os jogadores executarem suas ações, todos pegam a primeira carta de sua pilha de compras para manter sempre 3 cartas em sua mão. As cartas jogadas permanecem viradas para cima na pilha de descarte.



b) A Bússola é passada para o jogador à esquerda, que se torna o novo Capitão.

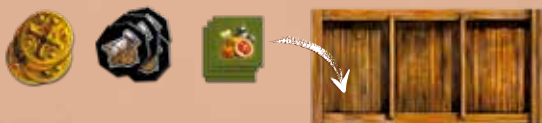
Uma nova rodada se inicia. Recomeça a partir da etapa 1- Rolar Dados, depois 2- Escolha sua Carta, então, 3- etc.



Ações

Existem 2 tipos de ação.

EMBARCAR



Quando um dos 3 ícones de *embarcar* é exibido, o jogador deve embarcar o recurso indicado. O dado associado com a ação apresenta o número de fichas a serem embarcadas em um *Porão vazio* (você **nunca** poderá embarcar fichas num *Porão* que já tiver algo).



Quando nenhum *Porão* estiver disponível durante a ação de embarcar, o jogador deve esvaziar 1 *Porão* para abrir espaço (as fichas são devolvidas ao Banco).

Importante: Jogadores não tem permissão para devolver ao Banco o mesmo tipo de fichas que estiverem embarcando.

MOVIMENTAR



Quando um dos 2 ícones de *movimentação* é exibido, o jogador deve mover seu navio **para frente** ou **para trás**. O dado indica o número de casas que o navio **deve** se mover.

Algumas casas serão gratuitas, mas a maioria delas vai exigir pagamento.

CASAS COM CUSTO



a) Uma casa **porto** custa o número de *Dobrões* apresentado no pino dourado. Esse valor é pago para o Banco.

b) Uma casa **marítima** custa uma *ficha de Comida* para cada quadrado branco desenhado. Esse valor é pago para o Banco.

CASAS GRATUITAS



Quando um jogador termina seu movimento em um *Covil Pirata*, ele **nunca** precisa pagar nada.

IMPORTANTE



Quando um jogador termina seu movimento numa casa ocupada por um navio oponente, deve **primeiro** entrar em combate (veja a próxima página).



Se um jogador não tem fichas de *Ouro* ou *Comida* suficientes para pagar os custos, seu navio fica à **Deriva** (veja na próxima página).



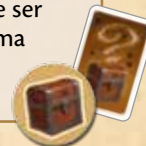
Quando um jogador termina seu movimento em um *Covil Pirata* com uma *ficha de Tesouro*, esta deve ser descartada e o jogador pega uma *Carta de Tesouro* e a coloca ao lado de seus *Porões*.



Roda da



Ações



Combate

Quando um jogador termina seu movimento em uma casa ocupada por um navio oponente, ele deve entrar em combate **primeiro**. Os jogadores procedem da seguinte forma:

1 ATAQUE

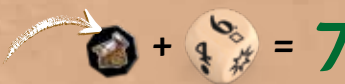


O jogador que aportar na casa ocupada é o atacante.

Ele começa a batalha gastando quantas fichas de *Pólvora* quiser (se tiver alguma).

Em seguida, ele rola o *Dado de Combate* e acrescenta o valor do dado ao número de fichas de *Pólvora* gastos para obter seu **poder de fogo**.

2 DEFESA



Depois, é a vez do defensor gastar fichas de *Pólvora* se quiser, rolar o dado de *Combate* e obter seu próprio **poder de fogo**.

3 COMPARAÇÃO

Ataque	Defesa
10	7

O jogador com o **poder de fogo** mais alto vence a batalha.

Em caso de empate, nada acontece.

4 APÓS A BATALHA

O vencedor da batalha pode escolher uma das 3 opções:



a) Roubar o conteúdo de um dos *Porões* de seu oponente (as regras para embarcar recursos também se aplicam neste caso);



b) Roubar uma *carta de Tesouro* do oponente, esteja ela virada para cima ou para baixo.



c) Dar uma *carta de Tesouro Amaldiçoado* para seu oponente.

! ESTRELA



O jogador que lançar o dado com a estrela para cima vence a batalha **imediatamente**.

Se for o atacante, seu oponente **não poderá** se defender.

Se for o defensor, ele vence a batalha, **independentemente do poder de fogo do atacante**.

Deriva

Se um jogador não tiver fichas de *Ouro* ou *Comida* suficientes para pagar os custos necessários, ele deve seguir estes 2 passos:

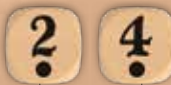
1 PAGAMENTO



O jogador paga para o Banco tanto quanto ele puder (no exemplo acima, 2 fichas de *Comida* no lugar das 3 solicitadas).

2 LANÇAR O DADO

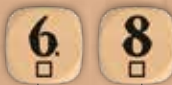
Em seguida, o jogador lança o dado de *Deriva* e movimenta seu navio de acordo com o resultado:



círculo



Mover-se para a casa *Porto* anterior mais próxima.



quadrado



Mover-se para a casa *Marítima* anterior mais próxima.



caveira



Mover-se para o *Covil Pirata* anterior mais próximo.



estrela



Permanecer nesta casa.

IMPORTANTE

- Pode haver uma batalha ao final de um movimento gerado pela *Deriva*, mas você **nunca** precisa pagar o custo da nova casa.
- Uma *Deriva* não poderá fazer você voltar para além de *Port Royal*.

Existem 2 tipos de *Tesouro*.

Tesouros

PODERES

As 4 cartas de *Tesouro* abaixo oferecem poderes especiais.

Quando um jogador compra uma delas, ele deve colocá-la **virada para cima** ao lado de seu *Porão*. Ele poderá usar esse poder enquanto tiver a carta.



Mapa de Morgan

Permite que seu portador tenha 4 *Cartas de Ação* na mão, em vez de 3.

Sabre de Saran



Permite a seu portador rolar novamente seu próprio *dado de Combate* ou fazer seu oponente rolar novamente o dado dele. A 2ª rolagem deve ser a utilizada.



Lady Beth

Acrescenta 2 pontos ao *dado de Combate*.

6º Porão



Esta carta atua como um 6º *Porão*. As regras usuais para embarcar recursos se mantêm.

TESOUROS

As 8 cartas de *Tesouro* abaixo modificam a pontuação do jogador no final do jogo. Quando o jogador compra uma delas, deve colocá-la **virada para baixo** ao lado de seus *Porões*. A carta só poderá ser revelada no final do jogo, quando houver a contagem de pontos.



5 *Tesouros* **acrescentam pontos**.

Seus valores variam entre +3 e +7.



3 *Tesouros* são **amaldiçoados e reduzem pontos**.

Seus valores variam entre -2 e -4.

Um jogador pode ter mais de 1 *carta de Tesouro*.

Fim do Jogo

1 CHEGADA



Assim que um jogador alcançar *Port Royal*, ele para ali. Quaisquer ações da noite restantes são ignoradas.

Os jogadores deverão terminar a rodada atual e o jogo termina.

Então os jogadores contabilizam seus pontos.

3 VITÓRIA

O jogador com a maior pontuação vence o jogo.

No caso de empate, o jogador que tiver avançado mais no percurso vence a corrida.

Se ainda assim o empate se mantiver, os jogadores empatados dividem a vitória.

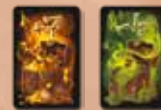
2 PONTUAÇÃO



8



+3 +3 +6



+7 -4

= 23 PONTOS

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

O número branco na casa em que o navio estiver...

+ os *Dobrões* em seu *Porão*...

+ Qualquer *Tesouro*...

- Qualquer *Tesouro Amaldiçoado*...

Importante: Terminar em uma casa marcada com **-5**, ou qualquer outra casa antes desta, custa 5 pontos!

Detalhes

RODADA

Quando a *pilha de compra* de um jogador terminar e ele precisar comprar uma nova carta, ele deve embaralhar sua *pilha de descarte* para formar uma nova *pilha de compras*.

AÇÕES

Jogadores devem sempre completar totalmente suas ações da manhã antes de partir para as ações da noite. Então:

- Quando a primeira ação for um movimento, jogadores não podem pagar o custo de uma casa com recursos que ainda serão recebidos na segunda ação;
- Jogadores não podem evitar batalhas ou pagar o custo de uma casa entre 2 ações de movimento;
- *Dobrões* recebidos com a carta *Ouro-Ouro* não podem ser acumulados e embarcados em um único *Porão*.

Embarcar

Quando um jogador precisar embarcar um tipo de recurso e todos os seus *Porões* estiverem preenchidos com aquele mesmo recurso, a ação é descartada.

Movimentar

Jogadores podem se movimentar para trás como primeiro movimento. No entanto, devem completar uma volta no circuito da ilha para terminar o jogo.

CUSTO DA CASA

- Quando pagar o custo de uma casa, o jogador pode escolher um ou mais *Porões* que utilizará para fazer o pagamento.
- Uma casa é paga apenas uma vez: quando o navio aportar nela.

TESOUROS

- **Sabre de Saran:**
 - Você não pode adicionar *Pólvora* na segunda rolagem;
 - Você pode forçar a segunda rolagem do oponente caso ele tire estrela;
 - Você deve usar o poder do Sabre imediatamente após a rolagem do dado que deseja modificar.
- Você não pode olhar o conteúdo de um *Tesouro* escondido antes de roubá-lo de um oponente.
- Quando você rouba o 6º *Porão*, você também rouba seu conteúdo.

DERIVA

- Quando um jogador se movimentar para trás numa encruzilhada, ele pode escolher sua rota livremente.

COMBATE

- Nenhuma batalha pode ocorrer em *Port Royal*.
- Quando um jogador lançar um *dado de Combate* com a estrela para cima, ele não recupera a *Pólvora* que gastou.
- Quando um jogador termina seu movimento em uma casa ocupada por **vários** navios, ele escolhe 1 oponente e apenas 1 batalha ocorre.

Para Dois Jogadores



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



- ✘ Atribua um tabuleiro individual com 5 *Porões* para ele. Então, coloque 5 *Dobrões* em um de seus *Porões* e 3 *Dobrões* em outro.
- ✘ Pegue a carta **Lady Beth** da pilha de *Tesouros* e coloque-a ao lado dos *Porões* dele. O *Navio Fantasma* acrescenta +2 às suas rolagens de Combate.
- ✘ **Jogadores não podem roubar esta carta do *Navio Fantasma*.**



As regras de Combate permanecem as mesmas. É o oponente do navio atacado que rola o *dado de Combate* em nome do *Navio Fantasma* e toma as decisões em caso de vitória. Se o *Navio Fantasma* vencer a batalha, ele pode roubar tudo que quiser, porém qualquer coisa que não for *Ouro* é atirado ao mar (volta para o *Banco*). *Ouro* é colocado em um *Porão* de acordo com as regras para embarcar.

- ✘ O *Navio Fantasma* também pode roubar *cartas de Tesouro*, mas nunca dará cartas.
- ✘ Se um jogador vencer o *Navio Fantasma*, poderá roubar os recursos de um *Porão* ou roubar uma *carta de Tesouro* (exceto **Lady Beth**), ou dar a ele qualquer *carta Tesouro*.



Cuidado! Não é incomum que o *Navio Fantasma* vença o jogo... Aproveite a corrida!



A rodada permanece a mesma com exceção da sequência de *Ações*. O *Capitão* realiza suas duas ações, depois seu oponente faz o mesmo, em seguida, o *Capitão* movimenta o *Navio Fantasma*.



O *Capitão* movimenta o *Navio Fantasma* duas vezes a cada rodada de acordo com o resultado dos *dados de Ação*.

- ✘ As movimentações são semiautomáticas.

Existem 3 possibilidades antes de **cada** movimentação:

1 – O *Navio Fantasma* é o único a estar na liderança:

-> Ele **deve** mover-se para trás.



2 – O *Navio Fantasma* é o único a estar por último na corrida:

-> Ele **deve** mover-se para frente.



3 – O *Navio Fantasma* não está em nenhuma das situações descritas acima:

-> O *Capitão* decide a direção do movimento. Ele pode inclusive decidir por lançar um ataque contra seu próprio navio. Da mesma forma, quando ele encontra uma encruzilhada: é o *Capitão* quem decide o caminho.



- ✘ O *Navio Fantasma* nunca paga o custo de uma casa.
- ✘ Quando ele termina sua movimentação em um *Covil Pirata*, o *Navio Fantasma* pega seu *Tesouro*, se houver. Ele deve ser colocado com a face para baixo ao lado de seus *Porões*. **Jogadores não podem olhá-lo.**



É tecnicamente possível jogar com o *Navio Fantasma* em qualquer jogo com menos de 6 jogadores. É uma variação tentadora, uma vez que ela induz a mais batalhas e reviravoltas. No entanto, como os recursos que o *Navio Fantasma* ganha são lançados ao mar, isso também pode deixar navios à *Deriva* mais vezes, algo que tende a tornar o jogo mais lento. A escolha é sua!



Fim do jogo



Detalhes



Para Dois Jogadores

Biografias



Anne Bonny (~1700 - 1722†). Ela era apenas uma adolescente quando decidiu seguir carreira na pirataria. Esperta como uma raposa, ela cobriu a si mesma, as velas e o convés de seu navio com sangue de tartaruga para aterrorizar os marinheiros franceses de um navio mercante. Horrorizados, os marinheiros não ousaram lutar e entregaram a ela sua carga de pedras preciosas. Presa em 1720, ela escapou por um triz da forca antes de começar uma segunda carreira, assumindo outro nome.

Mary Read (~1690 - 1720†). Nascida na Inglaterra por volta do final do século XVII. Sua mãe costumava vesti-la como um garoto para receber suporte financeiro. Mary começou sua carreira como militar antes de zarpar para a Jamaica, onde ficou amiga de Anne Bonny. Elas permaneceram unhas e carne até serem presas, em 1720. Mary Read escapou da forca por se declarar grávida, mas morreu pouco tempo depois, na prisão, acometida por febre amarela.



John Rackham (1682 - 1720†), conhecido como "Calico Jack" por conta das roupas coloridas que usava, foi preso diversas vezes, mas sempre encontrou maneiras de escapar com a ajuda de Anne Bonny e Mary Read, as duas piratas mulheres mais famosas. Finalmente, ele foi preso e enforcado em 1720, em Port Royal, Jamaica.

Olivier Levasseur (~1690 - 1730†), apelidado de "La Buse" ("O Abutre") por conta da velocidade e brutalidade com a qual sempre avançou sobre suas presas. Quando foi para a forca, ele arremessou um criptograma para a multidão, gritando "Encontre meu tesouro, aquele capaz de entender." Desde então, muitos entusiastas e caçadores de tesouros tentam encontrar seu tesouro lendário.



Samuel Bellamy (1689 - 1717†), foi um pirata inglês mais conhecido como "Black Sam" e recebeu o apelido de "Príncipe dos Piratas". Sua carreira teve um fim repentino em 27 de abril de 1717, quando afundou em Cape Cod durante uma terrível tempestade, levando com ele um tesouro fabuloso. Uma equipe de mergulhadores descobriu os destroços de seu navio em 1982, o primeiro a ser registrado como um autêntico navio pirata.

Edward Drummond (~1680 - 1718†), mais conhecido como "Barba Negra", atormentou o Caribe de 1716 a 1718. Era famoso por colocar pavios acesos sob seu chapéu para aterrorizar seus inimigos. Durante sua última batalha contra o *Pérola*, um navio de guerra inglês, seu corpo foi encontrado com nada menos que 25 ferimentos. Sua cabeça foi cortada e exposta em um guréps. Seu navio e tesouro nunca foram encontrados.



Você reparou que pode criar uma cena inteira se colocar as cartas lado a lado? Aproveite sua exploração!

Um jogo publicado por
SPACE Cowboys - Asmodee Group
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-
Billancourt - FRANCE
© 2021 SPACE Cowboys.
Todos os direitos reservados.



GALÁPAGOS
Tradução: Di Toledo
Revisão: Camila Loricchio
Diagramação BR: Felipe Godinho
e Guilherme Xavier

www.mundogalapagos.com.br