IV

Pravidla hry **Jamaica** jsou ve formě velké námořní mapy, kde se každý ostrov zabývá určitou části pravidel. Doporučujeme, aby jste propluli všemi ostrovy, počínaje ostrovem **1 - Kolo hry**. Po pročtení všech bodů z první ostrova, plavte na následující, **2 - Typy akcí**, které také pročtěte celé. Plujte od ostrova k ostrovu, až doplujete k **7 - Konec hry**. Ve spodní části mapy je **kontinent** obsahující poznámky, které budou užitečné v průběhu hry.

Nezačínejte hrát dokud neprozkoumáte všechny

1 - KOLO HRY

1 - Hod kostkou

Kapitán hodí akčními kostkami.

Určí pořadí kostek pro umístění do navigačního boxu, po zvážení 3 akčních karet v jeho ruce.

2 - Výběr karty

Poté, co byly kostky umístěny, si každý hráč vybere jednu kartu z ruky, s kterou chce hrát...

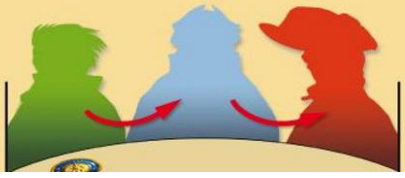
... a umístí ji lícem dolů na odkládací balíček.

3 - Akce

Kapitán čeká, dokud si každý hráč nezvolí svou kartu. Pak teprve obrací svou...

a provádí dvě akce: jednu ranní a jednu večerní.

Ranní akci představuje levá kostka (slunce) a večerní akci představuje pravá kostka (noc).



4 - Konec kola

Jakmile všichni dokončí své akce, tak si každý hráč vezme vrchní kartu ze svého balíčku aby měl 3 karty. Kartu s kterou hrál odloží lícem nahoru na odkládací balíček.

Kompas putuje k hráči po levé straně, který se stává novým kapitánem.

ho

ostrovy!

2 - TYPY AKCÍ

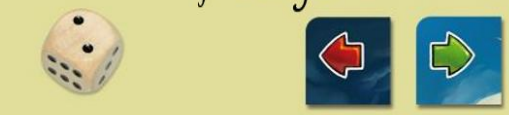
Naložení

Pokud symbol ukazuje, že hráč má naložit zásoby. Akční kostka ukazuje kolik zásob musí být naloženo do **prázdných** míst paluby (nikdy nemůžete nakládat do míst, kde už něco je).

Pokud nemáte volné místo na palubě během nakládání, musíte jej udělat (zásoby ze zvoleného místa vraťte do Banku).

Důležité: nemůžete vrátit stejný typ zásob jako nakládáte!

Pohyb



Pokud symbol ukazuje šipku, znamená to že se musí hráč posunout vpřed nebo zpět. Kostka určuje o kolik polí se **musí** posunout.

Hráč musí vždy zaplatit poplatek místa kde jeho pohyb končí ...

... pokud už je místo obsazeno jinou lodí, pak musí nejdříve dojít k bitvě.

3-

4-POPLATKY

Bezpoplatku

Pokud hráčův pohyb končí u pirátského doupěte, **nic** neplatí.

Pokud je ještě žeton s pokladem na místě, je odstraněn ze hry a hráč si vezme kartu s pokladem a položí ji vedle své paluby.

S poplatkem

a) V **přístavu** zaplať tolik dublonů kolik je

b) Na **moři** zaplať jedním jídelním

BITVA

1 - Útok

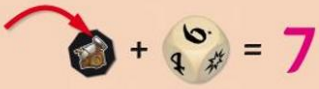
Hráč který připluje do obsazeného prostoru je útočník.

Začne bitvu výběrem počtu žetonů se střelným prachem dle svého rozhodnutí (pokud nějaké žetony má).

Poté hodí bojovou kostkou a přidá výsledek k počtu žetonů se střelným prachem.

Tím získá hodnotu své **bojové síly**.

2 - Obrana



Poté se brání druhá strana, rozhodne kolik žetonů střelného prachu bude zapotřebí a hodí bojovou kostkou. Sečtením počtu žetonů a výsledku hodu dává jeho **bojovou sílu**.

3 - Srovnání

Útok	Obrana
10	7

Hráč s vyšší **bojovou silou** vyhrává bitvu.

Pokud mají oba stejně, nic se neděje.

4 - Výsledek bitvy

Vítěz bitvy má na výběr z následujících 3 možností:

a) vykrást jedno místo z paluby soupeře (musí dodržet klasická pravidla pro nakládání);

b) ukrást poklad soupeře;

c) dát prokletý poklad soupeřovi.

! - Symbol

Pokud hráč hodí symbol, **okamžitě** vyhrává bitvu.

Pokud útočník hodí symbol, jeho soupeř se **nemůže** bránit.

Pokud bránicí se hráč hodí symbol, vyhrává bitvu **bez ohledu na bojovou sílu utočníka**

A nové kolo začíná.
Začněte znova na bodu 1 - Hod kostkou, pak 2 - Výběr karty, pak 3, atd.

Postupně provádí to samé ostatní hráči: otočí svou kartu a provedou 2 akce, vždy podle kostek umístěných kapitánem.

6 – POKLADY

Vylepšení

Zobrazené pokladní karty znázorňují speciální vylepšení. Pokud hráč vlastní některou z nich, umísti jí vedle své paluby lícem nahoru. Toto vylepšení může využívat dokud kartu vlastní.

Morganova mapa

Hráč může držet 4 akční karty místo 3.

Šaranová šavle

Hráč může znovu hodit bojovou kostkou nebo může donutit soupeře k znovu hození. Druhý hod musí být uznán.

Lady Beth

Přidá 2 body k bojové kostce.

6-sté místo

Tato karta slouží jako 6-té místo na palubě. Má klasická nakládací pravidla.

Poklady

Těchto 8 karet s poklady ovlivňuje scóre hráče na konci hry. Pokud hráč obdrží jednu z těchto karet, položí jí vedle své paluby lícem dolů. Ukáže je až na konci hry, kdy se sčítají body.

5 pokladů přidá body Jejich hodnota je od +3 do +7.

3 poklady jsou prokleté a vemou vám body. Jejich hodnota je od -2 do -4.

Hráč může mít více karet s poklady.
Každý poklad může být ukarden nebo odevzdán po boji.

8 – KONTINENT

1 – KOLO HRY

Má-li hráč prázdný balíček na palubě a musí si vzít kartu, zamíchá si odkládací balíček.

2 – TYPY AKCÍ

Každý hráč musí dokončit svou ranní akci před zahájením večerní! Například:
- je-li první akcí pohyb, tak nemůže platit poplatky zdroji které získá v noční akci;
- hráč nesmí provádět žádné bojové akce ani nakládat zdroje během dvou plavebních akcí;
- dublony a získané zlaté karty není možné kombinovat a umísťovat do jednoho prostoru.

Nakládání

Pokud si má hráč naložit zdroj určitého typu a vše jeho místa jsou plná tím typem, akce je ignorová

Pohyb

Hráčova první plavba m opačným směrem. Ale p plout opačně až do kon

zobrazeno na zlatém špendlíku. Platbu dej do Banku.

žetonem za každý bílý čtvereček. Platbu dej

Pokud hráč nemá dostatek peněz nebo jídla k zaplacení celé částky, tak je **Švorc.**

5–ŠVORC

1 - Platba

Hráč zaplatí do Banku tolik žetonů kolik si může dovolit (jak je na obrázku, zaplatí 2 žetony které má místo 3 které měl platit)

2 - Pohyb zpátky

Pak pluje svou lodí zpět až na místo kde je schopný zaplatit **plnou** částku (to může být pirátské doupě, které je bez poplatků).

3 - Platba

Nakonec zaplatí poplatek na novém místě.

!

Pokud hráč zastaví u piraátského doupěte, jako výsledek kroků Švorc, nic zde neplatí.
Pokud je v doupěti stále pokladní žeton, může si poklad vzít.

3 – BITVA

• Bitvy nesmí proběhnout na *Port Royal.*

• Pokud je na bojové kostce hozen symbol, střelný prach se použije.

• Pokud hráčova plavba končí na místě kde je více lodí, určí si jednu lod' s kterou bude bojovat.

4 – POPLATKY

• Pokud hráč dopluje na zpoplatněné místo, může si určit z kterého místa na palubě bude platit.

• Místo se platí jen jednou: když lod' vpluje do místa.

5 – ŠVORC

• Pokud jste Švorc a plavíte se zpět a první místo kde můžete platit je obsazeno jinou lodí, tak jako první dochází k bitvě.

• Pokud se hráč plaví zpět a dopluje na rozcestí, vybere si cestu.

6 – POKLADY

• **Šaranová šavle:**

- není povoleno přidávat střelný prach na druhý hod
- můžete donutit soupeře aby házel znova, pokud hodí symbol;
- síla šavle musí být použita ihned po hodu kostkou, pokud ji chcete použít.

• Nemůžete se podívat na zakrytý poklad dokud jej nukradnete soupeřovi.

• Pokud kradete šestou pozici, kradete jí i s obsahem.

7-KONEC HRY

1 - Konec závodu

Jakmile hráč dopluje do *Port Royal*, zastaví tam. Všechny následující akce jsou ignorovány.

Celé kolo hry je dokončeno klasicky a hra skončí.

Poté si hráči spočítají body.

2 - Body

8	+3	+3	+6	+7	-4

= 23 BODŮ

Hráčovo skóre se spočte takto:

Bílé číslo na kterém hráč stojí ...
+ všechny dublony na palubě
+ poklady
- zakleté poklady

Místo označené -5 a všechny před ním stojí hráče -5 bodů.

3 - Vítězství

Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

Pokud je remíza, tak vyhrává hráč který projel první cílem.

Pokud i tak je remíza, tak se hráči podílí na vítězství spolu.

Hra dvou hráčů

Černá loď se použije jako loď duchů. Začíná v *Port Royal* stejně jako oba hráči.

Je jí přidělena paluba s 5 místy. Naloží se 5 dublony do jednoho místa a 3 dublony do jiného místa. Z balíčku pokladů se vyjme Lady Beth a položí se vedle paluby. Tím získává loď duchů +2 body k boji. Tato karta nesmí být nikdy ukradena.

Kolo hry probíhá stejně, kromě kroku 3 - Akce: kapitán provede své dvě akce, poté i spoluhráč a pak kapitán pluje s lodi duchů. S lodí pluje vždy dvakrát v jednom kole. Počet míst, o které loď pluje, se získá jako obvykle pomocí akční kostky. Loď duchů nikdy neplatí poplatky. Směr plavby je polo-automatická: před každou plavbou můžou nastat tyto situace:

- loď duchů vede závod -> musí plout zpět

- loď duchů prohrává -> musí plout vpřed

- loď duchů nevyhrává ani neporhrává -> kapitán rozhodne směr plavby. Může také rozhodnout o napadení své lodi. Pokud se dostane loď na rozcestí, tak rozhoduje kapitán.

Pokud loď dopluje k pirátskému doupěti s pokladem, tak jej vykrade. Kartička s pokladem se umístí lícem dolů vedle paluby. Hráči nesmí poklad vidět!

Bitvy probíhají jako obvykle. Soupeř hodí bojovou kostkou pro loď duchů a dělá všechna rozhodnutí pro výhru bitvy. Pokud loď duchů vyhraje bitvu, vykrade soupeřovou loď. Může ukrást co chce, zbytek kromě zlata je hozeno do moře (vráceno do Banku): zlato je umístěno do míst na palubě za dodržení klasických nakládacích pravidel. Může také ukrást kartu s pokladem, ale ta už nemůže být nikdy použitá ve hře.

Pokud hráč vyhraje bitvu s lodi duchů, může vykrást jedno místo na palubě, ukrást kartu pokladů (kromě Lady Beth) a nebo dát jí kartu pokladů.