

Правила настольной игры «Ямайка» (Jamaica)

Автор: Malcolm Braff, Bruno Cathala, Sebastien Pauchon

Игра для 2-6 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана.

Идея и Цель Игры

В феврале 1678 года после окончания продолжительной карьеры пирата, Генри Морган был назначен вице-губернатором Ямайки, где он должен был начать борьбу с пиратством и каперством. Вместо этого он предложил обосноваться на острове своим прежним товарищам и братьям по оружию, где они, наконец, смогли пожинать плоды своей деятельности, оставаясь совершенно безнаказанными.

И вот, 30 лет спустя, его последователи решили организовать в его честь Большую Регату: гонку без правил вокруг острова, в конце которой победителем станет та команда, у которой в трюмах будет больше всех золота. Свистать всех наверх!

Состав Игры

- 1 игровое поле

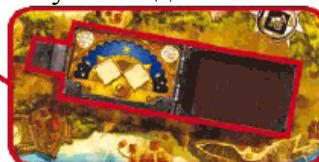
игровое поле с изображением острова
Ямайка и маршрута регаты



место старта и финиша



блок навигации для
кубиков действия



порт
(золотая булавка)



море
(квадраты)



пиратское логово
(скала в форме черепа)

- карты Действия (66 карт 6-ти цветов)



5 символов в углах карт действия и соответствующие им действия:



Погрузка
золотых дублонов



Передвижение корабля
вперёд



Погрузка
пищи



Передвижение корабля
назад



Погрузка
пороха

- 80 *золотых дублонов*, использующихся для выплат портовых пошлин и для победы в игре



- 45 жетонов *пищи*, необходимых для передвижения по морю



- 45 жетонов *пороха*, использующихся для увеличения значения результата броска *боевого кубика*



- 9 жетонов *сокровищ*, обозначающих разграблено ли пиратское логово



- 12 *карт сокровищ*, которые могут принести игроку дополнительные возможности, золото или проклятые сокровища



- 1 *компас*, показывающий, кто является *Капитаном* в текущем раунде



- 2 кубика действия, определяющие уровень возможных действий



- 1 боевой кубик, использующийся в сражениях



- 6 фигурок кораблей, по одному на каждого игрока



- 6 мини-полей, на которых изображено 5 *трюмов* каждого корабля



Биография Пиратов



Энн Бонни (1696-1722†) ещё девочкой выбрала жизнь пирата. Её первым уловом стал французский торговый корабль, перевозивший драгоценные камни. Она взошла на его палубу, вся покрытая кровью черепах, также как паруса и капитанский мостик её корабля. Французские моряки в страхе сложили оружие. Несмотря на арест в 1720 году, ей удалось избежать виселицы, после чего она продолжила пиратствовать.



Мэри Рид (?-1720†) родилась в Англии в конце XVII века. Мать одевала её в мальчишескую одежду, чтобы не потерять причитающееся ей наследство. Мэри сделала военную карьеру, прежде чем уплыть на Ямайку, где она стала близкой подругой Энн Бонни. Они были неразлучны до ареста в 1720 году. Мэри Рид удалось избежать повешенья, притворившись беременной, но она всё равно вскоре умерла от жёлтой лихорадки.



Сэмюэль Беллами (?-1717†) был английским капером, известным под именем «Чёрный Сэм» и прозванный «Принцем Пиратов». Его карьера внезапно подошла к концу 27 апреля 1717 года, когда его корабль затонул в заливе Кейп Код во время ужасного шторма, забрав с собой на дно значительную долю добычи. Группа дайверов обнаружила корабль Беллами в 1984 году – пока это единственный когда-либо найденный пиратский корабль.



Джон Рэкхем (?-1720†), более известный под именем «Калико Джек». Он получил своё прозвище за яркую ситцевую одежду, которую очень любил носить. Рэкхэм несколько раз попадался властям, но ему всегда удавалось сбежать при помощи Энн Бонни и Мэри Рид, двух самых известных пираток всех времён. Его арестовали и повесили в 1720 году в Спэниш-тауне на Ямайке.



Оливье Левасье (~1680-1730†) или «Канюк» плавал по Индийскому океану и получил своё прозвище из-за скорости, с которой он настигал свою жертву. Стоя на виселице с петлёй на шее он бросил в толпу загадочную криптограмму, крикнув «Мои сокровища найдёт тот, кто сможет это расшифровать!». До сих пор многие фанатики и охотники за добычей пытаются найти место нахождения его баснословного богатства.



Эдвард Драммонд (~1680-1718†), прославившийся под прозвищем «Чёрная Борода», держал в страхе весь район Карибского моря с 1716 по 1718 год. Он получил своё прозвище за то, что вплетал в бороду запальные фитили от пушек, прежде чем идти на abordаж, сея хаос в рядах противника. Чёрная Борода погиб в бою с английским шлюпом «Жемчужина». Во время боя он получил более 25 ранений и после смерти был обезглавлен. Ни его корабль, ни его сокровища до сих пор не найдены.



Если выложить карточки в ряд, у вас получится единая картинка.

Подготовка к Игре



- 1) Случайным образом выберите 9 из 12-ти *карт сокровищ*, перемешайте их и положите лицом вниз в стопку на правую часть *блока навигации*. Положите 3 оставшиеся карты в коробку с игрой, не открывая их.
- 2) *Боевой кубик* кладётся на изображение крепости на игровом поле.
- 3) Каждый игрок выбирает цвет и ставит свой корабль на область Порт-Ройяла, откуда начнётся регата.
- 4) Направление движения регаты.
- 5) Ресурсы сортируются по типам и формируют *Банк*, который должен находиться в пределах досягаемости всех игроков.
- 6) 9 жетонов *сокровищ* кладутся на 9 *пиратских логов* (скалы в форме черепа).
- 7) Каждый игрок получает мини-поле, на котором изображено 5 *трюмов* корабля...
- 8) ...а также набор *карт действия* своего цвета, которые перемешиваются и кладутся над мини-полем лицом вниз, образуя личную *колоду* игрока.
- 9) *Стопка сыгранных карт* – это место, куда кладутся карты во время игры.
- 10) Каждый игрок кладёт 3 жетона *пищи* и 3 *дублона* в 2 своих *трюма*.
- 11) Каждый игрок берёт первые 3 карты действия из своей колоды. Эти карты следует держать как показано на рисунке, чтобы были видны все доступные игроку действия, предоставляемые этими картами (символы в верхних углах).
- 12) Игроки любым способом определяют, кто будет ходить первым – этот игрок становится *Капитаном*. Он получает *компас* и 2 *кубика действия*.

I ИГРОВОЙ РАУНД

1) Бросок кубиков



Капитан бросает кубики действия.

Он выбирает, в каком порядке их положить в *навигационный блок*, исходя из своих 3-х *карт действия*.

2) Выбор карты



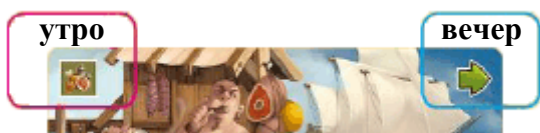
Как только кубики будут размещены на поле, каждый игрок выбирает из руки карту, которую хочет использовать...

...и кладёт её лицом вниз в свою *стопку сыгранных карт*.

3) Действия



Подождите, пока каждый игрок не выберет карту. Затем *Капитан* переворачивает свою карту...



...и совершает 2 указанных действия: сначала **утреннее**, затем **вечернее**.



Левый кубик (солнце) относится к утреннему действию, а правый (луна) – к вечернему.



Все игроки **в порядке очереди** делают то же самое: они переворачивают свои карты и совершают 2 действия, исходя из значений кубиков, выложенных *Капитаном*.

4) Конец Раунда



Когда все игроки полностью выполнят 2 своих действия, каждый игрок берёт верхнюю карту из своей колоды, чтобы пополнить «руку» до 3-х карт. И использованные карты остаются лежать лицом вверх в *стопке сыгранных карт*.



Компас переходит к игроку, сидящему слева от *Капитана*. Этот игрок становится **новым Капитаном**.

Начинается новый раунд: 1) Бросок кубиков, 2) Выбор карты, 3) и т.д...

II ВИДЫ ДЕЙСТВИЯ

Погрузка



Если на карте изображён один из трёх символов *погрузки*, игрок должен загрузить соответствующий ресурс на свой корабль. Кубик действия обозначает, какое количество жетонов необходимо *поместить* в **пустой** трюм своего корабля (класть жетоны в *трюм*, где уже лежат какие-либо жетоны, нельзя).

Если у вас нет пустого *трюма* во время погрузки, вы должны освободить от ресурсов любой *трюм* (жетоны из такого *трюма* возвращаются в *Банк*).

Важно: нельзя сбрасывать жетоны того же типа, который вы собираетесь погрузить на корабль.

Передвижение

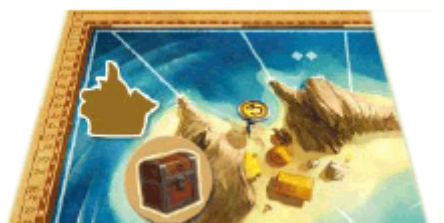


Если на карте изображён один или два символа *передвижения*, игрок должен передвинуть свой корабль **вперёд** или **назад**. Кубик действия обозначает число шагов, которое **должен** сделать корабль.

Важно: Игрок обязан **выплатить стоимость области**, в которой оказался его корабль (см. ниже).

Важно: Если корабль игрока **завершает передвижение в области**, где стоит корабль **противника**, **немедленно начинается сражение** (см. ниже).

Пустые Области



Если игрок завершает передвижение в *пиратском логове*, он не обязан **ничего** платить.

Если там находится жетон *сокровища*, он убирается из игры, а игрок получает *карту сокровища* и кладёт её рядом со своим мини-полем.



III СРАЖЕНИЕ

1) Нападение

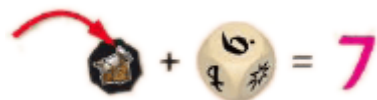


Игрок, корабль которого останавливается в области с другим кораблём, становится нападающим.

Он начинает сражение, вынимая из трюмов своего корабля любое количество жетонов *пороха* (если они у него есть).

Затем он бросает *боевой кубик* и прибавляет его результат к числу отложенных им жетонов *пороха*. Это его **сила**.

2) Защита



Затем то же самое делает защищающийся игрок: откладывает жетоны *пороха*, бросает *боевой кубик* и суммирует его результат с количеством отложенных жетонов – это его **сила**.

3) Сравнение

Нападение

10

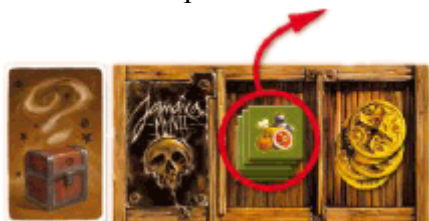
Защита

7

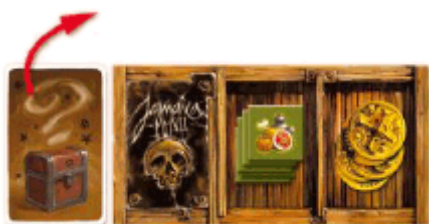
Игрок, у которого больше **силы**, побеждает в сражении.
Если сила обоих игроков равна, ничего не происходит.

4) Итог Сражения

Победитель сражения может совершить одно из 3-х возможных действий:



а) украсть содержимое одного из *трюмов* корабля соперника (применяются обычные правила погрузки);



б) украсть у противника *сокровище*;



в) отдать противнику своё *проклятое сокровище*.



Если у игрока при броске боевого кубика выпадает символ звезды, он **немедленно** выигрывает сражение.

Если звезду выбрасывает нападающий, его противник **не может** защищаться.

Если звезду выбрасывает защищающийся, он побеждает в сражении, **независимо от силы атакующего**.

IV СТОИМОСТЬ ОБЛАСТИ

Область со стоимостью



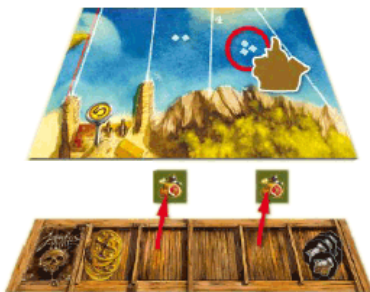
а) область **порта**: необходимо заплатить число *дублонов*, указанное на золотой булавке. Эти деньги кладутся в *Банк*.

б) область **моря**: необходимо отдать одну единицу *пищи* за каждый белый квадрат, изображенный в этой области. Жетоны *пищи* кладутся в *Банк*.

Если у игрока нет достаточного количества золота или пищи, чтобы заплатить портовую пошлину или накормить команду, возникает **Недостача!**

V НЕДОСТАЧА

1) Выплаты



Игрок отдаёт в *Банк* столько ресурсов/дублонов, сколько может (в примере слева 2 жетона *пищи* вместо 3-х необходимых)

2) Передвижение назад



Затем он перемещает свой корабль назад до первой области, в которой может выплатить **полную** стоимость (это может быть *пиратское логово*, так как в такой области не нужно ничего платить).

3) Выплаты



Наконец, игрок выплачивает полную стоимость новой области.

Важно: если игрок завершает передвижение в *пиратском логове* в ходе разбирательства с *Недостачей*, ему не нужно ничего платить. Если в этой области есть жетон *сокровища*, он может его взять.

VI СОКРОВИЩА

Сокровища

В игре есть 8 карт сокровищ, изображённых ниже, которые могут повлиять на очки игрока в конце игры. Когда игрок получает одну из таких карт, он кладёт её рядом со своим мини-полем **лицом вниз**. Такая карта открывается только в конце игры при подсчёте очков.



5 карт сокровищ увеличивают очки игрока. Их значения варьируются от +3 до +7.



3 карты сокровищ прокляты и уменьшают очки игрока.
 Их значения варьируются от -2 до -4.

Бонусы

4 карты сокровищ, изображённые ниже, предоставляют игроку специальные бонусы.
 Когда игрок получает такую карту, он кладёт её рядом со своим мини-полем **лицом вверх**.
 Он может пользоваться бонусом карты до тех пор, пока она находится у него.



Карта Моргана

Игрок может держать в руке 4 карты действия вместо 3-х.



Леди Бет

Прибавляет 2 очка к боевому кубу.



Сабля Сарана

Позволяет игроку перебросить свой боевой кубик или заставить противника перебросить его кубик. Можно использовать две попытки. Игроки обязаны принять результат второго броска.



6-й Трюм

Эта карта считается 6-м трюмом. К ней применяются обычные правила погрузки.

Игрок может одновременно иметь несколько карт сокровищ. Любые сокровища могут быть отняты или отданы (в случае с проклятыми) во время битвы.

VII Конец Игры

1) Конец регаты



Как только один из игроков достигает **Порт-Ройяла**, он прекращает совершать действия. Оставшееся вечернее действие (если оно не было использовано) игнорируется. Текущий *Игровой Раунд* доигрывается до конца по обычным правилам, затем игра заканчивается.

2) Очки



= 23 очка

При подсчёте очков суммируются:

Белая цифра области, на которой в данный момент находится корабль игрока...

+ все дублионы в трюмах его корабля...

+ все его сокровища...

– все проклятые сокровища.

Важно: если корабль не пересек красную линию («-5») финишной прямой, владелец такого корабля вычитает из своей суммы 5 победных очков.

3) Победитель

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.

При ничье побеждает игрок, корабль которого стоит ближе к финишу.

При дальнейшей ничье в игре оказывается несколько победителей.

VIII ПОЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ ИГРЫ

1) Игровой Раунд

Если в колоде карт действий заканчиваются карты, а игрок должен тянуть карту, он перемешивает свою стопку сыгранных карт и формирует новую колоду.

2) Тип Действий

Каждый игрок должен полностью завершить своё утреннее действие перед тем, как приступить к вечернему! Например:

- если первое действие – это *передвижение*, игрок не может выплатить стоимость области теми ресурсами, которые получит только при помощи второго действия;

- игрок не может избежать сражения или выплаты за область, если они оказались между двумя действиями *передвижения*;

- *дублоны*, полученные в результате обоих действий одной карты, нельзя класть в один трюм.

Погрузка

Если игрок получает ресурсы, когда все трюмы его корабля уже заняты **тем же** видом ресурсов, действие погрузки игнорируется.

Передвижение

Даже если игрок в свой первый ход использует карту действия для движения назад, он не побеждает в игре, так как, чтобы выиграть регату, необходимо сделать круг вокруг острова.

3) Сражение

- в *Порт-Ройале* не могут происходить сражения.

- если на *боевом кубике* выпадает символ звезды, отложенные для сражения жетоны **пороха** всё равно сбрасываются в Банк.

- если *передвижение* игрока завершается в области, где находятся несколько кораблей противников, он должен выбрать, с кем именно он хочет сразиться, так как произойдёт только *одно сражение*.

4) Стоимость Области

- Во время выплаты стоимости области игрок сам решает, из какого трюма(ов) он будет отдавать ресурсы.

- Стоимость области выплачивается только один раз – в тот момент, когда корабль оказывается на ней.

5) Недостача

- При движении в обратном направлении в результате *Недостачи*, если первая подходящая область (за которую игрок может выплатить полную стоимость) оказывается занятой, **сначала** разыгрывается сражение и только затем происходят выплаты.

- Если при движении в обратном направлении в результате *Недостачи* игрок оказывается на развилке, он сам решает, по какому пути ему идти.

6) Сокровища

- *Сабля Сарана*:

- вы не можете прибавить порох ко второму броску;

- вы можете заставить противника перебросить кубик, даже если у него выпал символ звезды;

- способность *Сабли* должна быть использована **немедленно** после броска кубика, если вы хотите изменить его результат.

- Вы не можете смотреть на лицевую сторону карты *сокровища* (если она лежит рубашкой вверх) до того как украдёте её у противника.
- Если вам удаётся украсть **6-й трюм**, вы также забираете его содержимое.

Игра Вдвоём

Чёрный корабль становится *Кораблём-Призраком*. Он ставится на *Порт-Ройял* вместе с двумя кораблями игроков.

Ему отводится мини-поле с 5-ью трюмами. Положите 5 *дублонов* в один *трюм* и 3 *дублона* в другой. Возьмите карту *сокровища* **Леди Бет** и положите её рядом с мини-полем *Корабля-Призрака*. Он получает +2 к боевому кубу. Эту карту украсть нельзя.

Игровой Раунд проходит по обычным правилам, кроме *фазы 3) Действия*: *Капитан* совершает 2 действия, затем то же самое делает его противник, затем *Капитан* дважды передвигает *Корабль-Призрак* (как будто у таинственного корабля карта действия с двумя символами передвижения). Число шагов, которое делает *Корабль-Призрак*, как обычно определяется кубиками действия. *Корабль-Призрак* никогда не выплачивает стоимость областей. Направление, в котором двигается этот корабль, полуавтоматическое: перед каждым его передвижением необходимо определить его положение на поле и передвинуть его исходя из этого:

- *Корабль-Призрак* лидирует в регате → он должен передвинуться назад.
- *Корабль-Призрак* отстаёт → он должен передвинуться вперёд.
- *Корабль-Призрак* не находится ни в одной из указанных выше позиций → *Капитан* сам выбирает направление его передвижения. Он может даже сделать так, чтобы *Корабль-Призрак* напал на его собственный корабль. Если *Корабль-Призрак* достигает развилки, решение за него принимает *Капитан*.

Если передвижение *Корабля-Призрака* завершается в *пиратском логове*, *Корабль-Призрак* забирает находящееся там сокровище. Оно кладётся лицом вниз рядом с его мини-полем: игроки не могут смотреть на его лицевую сторону.

Сражения проходят по обычным правилам. Противник вступившего в сражение с *Кораблём-Призраком* игрока бросает боевой кубик за *Корабль-Призрак* и принимает за него решение, если тот побеждает в сражении. Если *Корабль-Призрак* побеждает в сражении, он может украсть что угодно. Но всё кроме *золота* сбрасывается в море (возвращается в Банк): *золото* кладётся в *трюмы* согласно обычным правилам погрузки. *Корабль-Призрак* также может красть карты *сокровищ*, но не может их отдавать.

Если игрок побеждает в сражении с *Кораблём-Призраком*, он может украсть содержимое одного его *трюма*, карту *сокровища* (кроме **Леди Бет**) или отдать ему проклятую карту *сокровища*.