

# JAMÁICA

*Reglas del juego*



Diseño del juego: B. Cathala, M. Braff y S. Pauchon

Ilustraciones: Mathieu Leyssenne





*En febrero de 1678, tras toda una vida dedicada a la piratería, Henry Morgan consiguió hábilmente que lo proclamasen gobernador de Jamaica, con la tarea de expulsar de allí a todos los piratas y bucaneros. Sin embargo, en lugar de eso, Morgan congregó a todos sus antiguos «aliados» y compañeros de correrías, que se asentaron en la isla para disfrutar con total impunidad de los botines conseguidos.*

*Treinta años más tarde, para conmemorar el aniversario de su nombramiento, se ha organizado el Gran Desafío, una carrera alrededor de la isla, de la que saldrá vencedora la tripulación que consiga reunir más oro en las bodegas de su barco.*

*¡Todos a bordo!*



# Contenido

## TABLERO

1 tablero con la isla de Jamaica y el circuito de la carrera

La casilla de Salida y Meta

Casilla de Puerto (alfiler dorado)

Casilla de Mar (cuadrados blancos)

Guarida pirata (roca con forma de calavera)



La caja de Navegación para los dados de Acción



## CARTAS DE ACCIÓN

66 cartas de Acción en 6 colores diferentes, uno por jugador



Los 5 iconos que aparecen en las esquinas superiores de las cartas y las acciones asociadas a cada uno de ellos son los siguientes:



Abastecerse de Oro



Abastecerse de Pólvora



Abastecerse de Víveres



Mover el Barco hacia delante



Mover el Barco hacia atrás



80 Doblones de oro, que sirven para pagar las tasas portuarias y ¡ganar la partida!



45 fichas de Víveres, esenciales para navegar por el mar.



45 fichas de Pólvora, que se utilizan para aumentar el valor del dado de Combate.



9 fichas de Tesoro, que indican si una Guarida pirata se ha saqueado o no.



12 cartas de Tesoro, que proporcionan poderes especiales, Oro o Tesoros malditos.



6 Barcos, uno por jugador.



1 Brújula, que indica quién es el Capitán de la ronda actual.



2 dados de Acción, que determinan el nivel de las acciones disponibles.



1 dado de Combate/Desabastecimiento, para disputar las batallas navales y resolver las situaciones de desabastecimiento.



6 tableros individuales, que representan las 5 Bodegas del barco.



# Preparación

Selecciona de forma aleatoria 9 de las 12 cartas de Tesoro, barájalas y colócalas boca abajo en una pila en la parte derecha de la caja de Navegación. Sin mirarlas, devuelve las 3 cartas restantes a la caja del juego.

Coloca el dado de Combate en la fortaleza.



Coloca las 9 fichas de Tesoro sobre las 9 Guardias piratas (las rocas con forma de calavera).



A cada jugador le corresponde un tablero individual que representa las 5 Bodegas de su Barco y...



... el mazo de cartas de Acción del color correspondiente. Baraja estas cartas y colócalas boca abajo por encima de tu tablero individual para formar el mazo de robo.

El mazo de descartes será donde se vayan dejando las cartas conforme se vayan utilizando.





Preparación

3

Sitúa tu Barco en la casilla de *Port Royal* y prepárate para la carrera. Los demás jugadores deben hacer lo mismo.

4

Dirección de la carrera.

Organiza los recursos por tipos y colócalos al alcance de la mano. Esta reserva será la Banca.

5



11

Roba las 3 primeras cartas de Acción de tu mazo. Sujétalas tal y como se muestra en el dibujo de arriba para que puedas ver qué acciones tienes disponibles en los iconos de las esquinas superiores.

12



Entre todos, elegid un jugador de forma aleatoria para que sea el Capitán durante la primera ronda. Este recibe la Brújula y los dados de Acción.

**¡Ya estáis listos para jugar!**

10

Coloca 3 fichas de Víveres y 3 Doblones de oro en 2 de tus Bodegas.



# Ronda de juego

## 1 TIRAR LOS DADOS

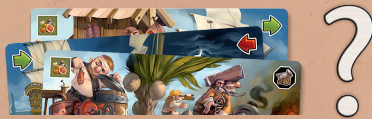


El Capitán tira los dados de Acción.



Tras observar las 3 cartas de Acción que tiene en la mano, el Capitán debe elegir el orden en el que quiere colocar los dados en la caja de Navegación.

## 2 ELEGIR LAS CARTAS



Una vez que el Capitán haya colocado los dados, elige en secreto cuál de las 3 cartas que tienes en la mano quieres jugar...

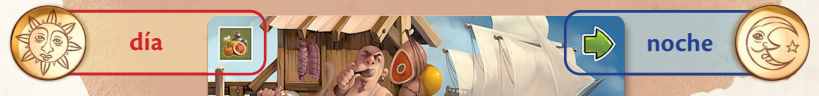


... y colócala bocabajo en tu mazo de descartes.

## 3 ACCIONES



Una vez que todos hayáis elegido vuestra carta, el Capitán le da la vuelta a la suya...



... y lleva a cabo las dos acciones indicadas: primero la del **día** y después la de la **noche**.



La acción del día está asociada al dado de la izquierda (el sol) y la de la noche al dado de la derecha (la luna).



Por turnos, los demás hacéis lo mismo: le dais la vuelta a vuestra carta y completáis las dos acciones indicadas, siempre según el resultado de los dados colocados por el Capitán.

## 4 FIN DE LA RONDA



a) Cuando todos hayáis completado las acciones, roba la primera carta de tu mazo para volver a tener 3 cartas en la mano. Las cartas que ya hayas utilizado se dejan bocarriba en el mazo de descartes.



b) La Brújula pasa al jugador de la izquierda, que será el Capitán de la siguiente ronda.

Empezad de nuevo en la sección 1. Tirar los dados, luego la 2. Elegir las cartas, luego la 3, etc.

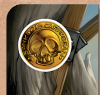




# Acciones

Hay 2 tipos de acciones.

## ABASTECIMIENTO



Si obtienes uno de los tres iconos de abastecimiento, deberás abastecerte del recurso indicado. El dado asociado a esa acción te indica la cantidad de fichas de dicho recurso que tienes que cargar en una Bodega **vacía**, es decir, **no** puedes colocar fichas en una Bodega que ya contenga otras.



Si no tienes ninguna Bodega disponible, deberás vaciar una de ellas para hacer espacio, devolviendo a la Banca las fichas que contenga.

**Importante:** no puedes devolver a la Banca fichas del mismo recurso del que te estás abasteciendo en ese momento.

## CASILLAS SIN COSTE



**Nunca** tendrás que pagar nada cuando termines tu movimiento en una Guarida pirata.

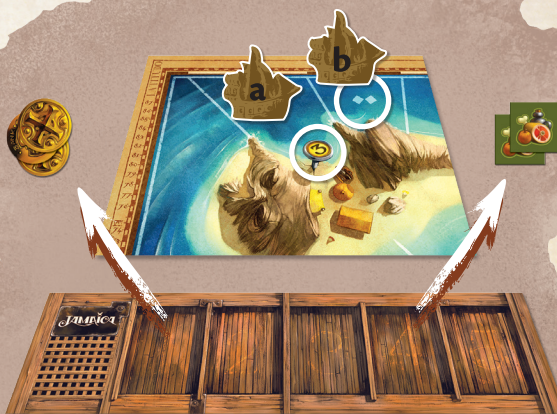
## MOVIMIENTO



Si obtienes uno de los dos iconos de movimiento, deberás mover tu Barco, bien hacia **delante** o bien hacia **atrás**. El dado asociado a esa acción te indica el número de casillas que debe moverse el Barco.

Algunas casillas no tienen coste, pero la mayoría requieren un pago.

## CASILLAS CON COSTE



a) Las casillas de **Puerto** cuestan la cantidad de Doblones que se indica en el alfiler dorado. Tienes que pagárselos a la Banca.

b) Las casillas de **Mar** cuestan 1 ficha de Víveres por cada cuadrado blanco que contienen. Tienes que pagárselas a la Banca.

## IMPORTANTE



Si terminas tu movimiento en una casilla ocupada por el Barco de un oponente, ambos debéis enfrentaros **primero** en combate (ver siguiente página).



Si no tienes los Doblones de oro o las fichas de Víveres suficientes para pagar el coste de una casilla, estás en situación de **desabastecimiento** (ver siguiente página).



Si terminas tu movimiento en una Guarida pirata que tenga una ficha de Tesoro encima, descarta esa ficha, roba una carta de Tesoro y déjala al lado de tus Bodegas.



Barra de Juegos



Acciones



# **Combate**

Si terminas tu movimiento en una casilla ocupada por el Barco de un oponente, ambos debéis enfrentaros **primero** en combate de la siguiente manera:

## **1** ATAQUE



$$\text{Barco} + \text{Pólvora} + \text{Dado} = 10$$

El jugador que llega a la casilla ocupada es el atacante.

Para comenzar el combate, el atacante puede gastar todas las fichas de Pólvora que quiera (si tiene alguna).

A continuación, tira el dado de Combate y suma el valor obtenido al número de fichas de Pólvora que había decidido gastar. Esa será su **potencia de fuego**.

## **2** DEFENSA



$$\text{Barco} + \text{Pólvora} + \text{Dado} = 7$$

Después, llega el turno del asaltado, que, de igual manera, puede gastar las fichas de Pólvora que quiera y tira el dado de Combate para obtener su **potencia de fuego**.

## **3** CONFRONTACIÓN

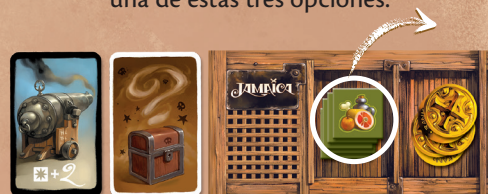
|               |                |
|---------------|----------------|
| <b>Ataque</b> | <b>Defensa</b> |
| <b>10</b>     | <b>7</b>       |

El jugador con la **potencia de fuego** más alta gana el combate.

En caso de empate, no sucede nada.

## **4** TRAS EL COMBATE

El ganador del combate puede elegir una de estas tres opciones:



a) Robar el contenido de una de las Bodegas del oponente, respetando las reglas generales de abastecimiento.



b) Robarle 1 carta de Tesoro al oponente, esté bocarriba o bocabajo.



c) Darle al oponente 1 carta de Tesoro maldito.

## **!** ESTRELLA



Si uno de los dos jugadores tira el dado y obtiene la estrella, ese jugador gana el combate **inmediatamente**.

Si el atacante obtiene la estrella, el asaltado **no** puede defenderse.

Si el asaltado obtiene la estrella, este gana el combate **independientemente de la potencia de fuego del atacante**.



# Desabastecimiento

Si no tienes los Doblones de oro o las fichas de Víveres suficientes para pagar el coste requerido de una casilla, debes seguir estos dos pasos:

## 1 PAGAR



Paga a la Banca las fichas que puedas, como en el ejemplo de arriba, en el que se están pagando 2 fichas de Víveres en vez de las 3 requeridas.

## 2 TIRAR EL DADO

Después, tira el dado de Desabastecimiento y mueve tu Barco según el resultado obtenido:

2

círculo



Mueve el Barco hacia atrás hasta la siguiente casilla de Puerto.

4

6

cuadrado



Mueve el Barco hacia atrás hasta la siguiente casilla de Mar.

8

10

calavera



Mueve el Barco hacia atrás hasta la siguiente Guarida pirata.

estrella

estrella



El Barco no se mueve.

## IMPORTANTE

- Puede haber un combate al completar un movimiento causado por un **desabastecimiento**, pero nunca pagarás el coste de esa **nueva** casilla debido a ello.
- Un **desabastecimiento** no puede hacerte retroceder más allá de la casilla de *Port Royal*.

Hay dos tipos de Tesoros.

## TESOROS

Estas 8 cartas de Tesoro modifican la puntuación al final de la partida. Cuando robes una de estas cartas, debes colocarla **bocabajo** al lado de tus Bodegas. Estas cartas se revelan al final de la partida, durante el recuento de puntos.



5 Tesoros suman puntos.

Con valores que van desde +3 a +7 puntos.



3 Tesoros están malditos y restan puntos.

Con valores que van desde -2 a -4 puntos.

Puedes tener más de 1 carta de Tesoro.

## Tesoros

### PODERES ESPECIALES

Estas 4 cartas de Tesoro otorgan poderes especiales.

Cuando robes una de estas cartas, debes colocarla **bocarriba** al lado de tus Bodegas. Podrás beneficiarte de dicho poder mientras tengas la carta.



#### El mapa de Morgan

El jugador que tenga esta carta puede tener 4 cartas de Acción en la mano en lugar de 3.

#### El sable de Saran

El jugador que tenga esta carta puede volver a tirar su propio dado de Combate o hacer que su oponente vuelva a tirar el suyo. El resultado de la segunda tirada debe aceptarse.



#### Lady Beth

Añade 2 puntos al dado de Combate.

#### 6.ª Bodega

Esta carta actúa como una 6.ª Bodega y se rige por las reglas generales de abastecimiento.





# Final de la partida

## 1 FIN DE LA CARRERA



En cuanto uno de vosotros llegue a *Port Royal*, se detiene ahí y se ignora cualquier posible acción de la noche restante.

El resto de los jugadores completáis la ronda y después, la partida llega a su fin.

Ahora os toca hacer el recuento de puntos.

## 3 VICTORIA

El jugador con la puntuación más alta gana la partida. En caso de empate, quien tenga una mejor posición en la carrera entre los empatados gana la partida. Si aun así sigue habiendo empate, la victoria se comparte.

## 2 PUNTUACIÓN



8



+3

+3

+6



+7



-4

= 23 PUNTOS

Calcula tu puntuación final de la siguiente forma:

El número blanco de la casilla en la que se encuentra tu Barco...

+ los Doblones acumulados en tus Bodegas...

+ los Tesoros que tengas...

- los Tesoros malditos que tengas...

**Importante:** si terminas la partida en la casilla marcada con **-5** o en cualquier casilla anterior a esa, ¡pierdes 5 puntos!



## Especificaciones



### RONDA DE JUEGO

Si te quedas sin cartas de Acción en tu mazo, baraja tu mazo de descartes para crear uno nuevo.



### ACCIONES

Siempre tienes que completar la acción del día antes que la de la noche. Por lo tanto:

- No puedes pagar el coste de una casilla con recursos que vas a obtener con la segunda acción si la primera acción es un movimiento;
- No puedes evitar los combates o el pago del coste de una casilla entre movimientos si tus dos acciones son de movimiento;
- Los Doblones que obtengas con la carta Oro-oro no se pueden combinar y acumular en una única Bodega.

### Abastecimiento

Si tienes que abastecerte de un tipo de recurso y todas tus Bodegas están llenas de ese mismo recurso, no podrás realizar la acción, se considera nula.

### Movimiento

Puedes desplazar tu Barco hacia atrás como primer movimiento, pero tendrás que completar la vuelta al circuito de la isla para finalizar la partida.



### COSTE DE LAS CASILLAS

- Puedes elegir de qué Bodega(s) quieres extraer los recursos cuando tengas que pagar el coste de una casilla.
- Las casillas solo se pagan una vez: cuando el Barco llega y se coloca en ellas.



### TESOROS

- **El sable de Saran:**
  - No puedes añadir Pólvora a la segunda tirada del dado;
  - En caso de que tu oponente obtenga la estrella, puedes hacer que repita la tirada;
  - Debes utilizar el poder del sable inmediatamente tras la tirada de dado que quieras modificar.
- No puedes ver el contenido de una carta de Tesoro oculta antes de robársela a un oponente.
- Si robas la **6.ª Bodega**, también te llevas los recursos que haya en ella.



### DESABASTECIMIENTO

- Puedes elegir qué ruta tomar cuando tengas que retroceder y te encuentres con una bifurcación.



### COMBATE

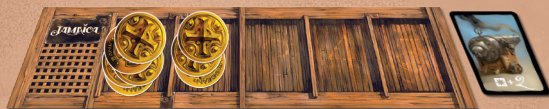
- Los combates no están permitidos en *Port Royal*.
- Aunque **obtengas** la estrella al tirar el dado de Combate, no recuperas la Pólvora que hayas gastado.
- Si terminas tu movimiento en una casilla ocupada por **varios** Barcos, debes elegir un oponente y llevar a cabo un único combate contra él.



# Partidas para 2 jugadores



El Barco negro se convierte en el Barco fantasma y se sitúa en *Port Royal* con vuestros 2 Barcos.



- ✗ Se le asignan unas Bodegas y se colocan 5 Doblones en una y 3 en otra.
- ✗ También se le asigna la carta **Lady Beth**, del mazo de cartas de Tesoro, y se coloca al lado de sus Bodegas. Así, el Barco fantasma sumará 2 puntos a sus tiradas del dado de Combate.
- ✗ **No le podéis robar esta carta al Barco fantasma.**



Las reglas del combate son las mismas. El oponente del Barco asaltado será el que tire el dado de Combate por el Barco fantasma y tome las decisiones correspondientes si este gana el combate. Si el Barco fantasma gana, puede robar lo que quiera, pero todos los recursos que robe, a excepción del oro, se tiran por la borda (se devuelven a la Banca). El oro se coloca en las Bodegas, siguiendo las reglas generales de abastecimiento.

- ✗ El Barco fantasma puede robar cartas de tesoro, pero no puede dar ninguna.
- ✗ Si uno de vosotros gana al Barco fantasma, puede robarle los recursos de una de sus Bodegas, robarle una carta de Tesoro (excepto la carta **Lady Beth**) o darle una carta de Tesoro.



¡Cuidado! Hay bastantes probabilidades de que el Barco fantasma gane la partida... ¡A disfrutar de la carrera!



Es técnicamente posible jugar con el Barco fantasma en cualquier partida con menos de 6 jugadores. Es una variante muy tentadora, ya que puede provocar muchos más combates y giros inesperados durante la partida. Sin embargo, puesto que los recursos que roba el Barco fantasma se tiran por la borda, también sufriréis más desabastecimientos que en una partida normal, lo cual tiende a ralentizar la partida. ¡Vosotros decidís!



El desarrollo de la ronda de juego es el mismo, con la excepción de la secuencia de las acciones. En esta variante, el Capitán realiza sus dos acciones, después lo hace el oponente y finalmente el Capitán mueve el Barco fantasma.



El Capitán mueve el Barco fantasma dos veces cada ronda, según el resultado de los dados de Acción.

- ✗ La dirección del movimiento es semiautomática. Se pueden dar **tres** posibles situaciones antes de cada movimiento:

1- El Barco fantasma es el único que va en cabeza:

-> **Debe** moverse hacia atrás.

2- El Barco fantasma es el único que va en último lugar:

-> **Debe** moverse hacia delante.



3- El Barco fantasma no está en ninguna de las situaciones anteriores:

-> El Capitán elige la dirección del movimiento. Puede incluso decidir atacar su propio Barco. De la misma manera, si llega a una bifurcación, es el Capitán quien decide qué ruta tomar.



- ✗ El Barco fantasma no paga el coste de ninguna casilla.
- ✗ Cuando el Barco fantasma termina su movimiento en una Guarida pirata, este se queda el Tesoro, si lo hubiera. Hay que colocarlo bocabajo al lado de sus Bodegas. **Nadie puede mirar el contenido de estas cartas.**



Final de la partida



Especificaciones



Partida para 2 jugadores



# Biografías



**Anne Bonny (~1700-1722†)**. Era solo una adolescente cuando decidió convertirse en pirata. Con gran ingenio, se cubrió tanto ella misma como las velas y la cubierta de su barco con sangre de tortuga para aterrorizar a los marineros franceses de un buque mercante. Horrorizados, no se atrevieron a enfrentarse a ella y le entregaron su cargamento de piedras preciosas. Tras ser capturada en 1720, se las arregló para escapar del patíbulo y retomar su vida de pirata, esta vez bajo un nombre falso.

**Mary Read (~1690-1720†)**. Nació en Inglaterra a finales del siglo XVII. Su madre solía vestirla como un niño para recibir ayudas económicas. Mary se alistó en el ejército antes de zarpar hacia Jamaica, donde conoció a Anne Bonny, con la que mantuvo una gran amistad hasta que las arrestaron en 1720. Mary Read se libró de que la ejecutaran alegando estar embarazada, pero murió poco después en prisión a causa de la fiebre amarilla.



**John Rackham (1682-1720†)**, conocido como Calicó Jack por la colorida vestimenta que llevaba, fue arrestado en numerosas ocasiones, pero siempre conseguía escapar con la ayuda de Anne Bonny y Mary Read, las dos mujeres piratas más conocidas. Finalmente, en 1720, Rackham fue encarcelado y ahorcado en Port Royal, Jamaica.

**Olivier Levasseur (~1690-1730†)**, apodado la Buse (el Halcón) por la velocidad y la crueldad con la que se abalanzaba sobre sus enemigos. En el momento de su ejecución en el patíbulo, lanzó un criptograma al público allí reunido y exclamó: «¡Mis tesoros para quien lo comprenda!». Desde entonces, muchos aficionados y cazadores de tesoros han intentado encontrar este legendario tesoro.



**Samuel Bellamy (1689-1717†)**, más conocido como Black Sam, fue un pirata inglés cuyo apodo era el Príncipe de los piratas. Su trayectoria en la piratería se terminó de forma repentina el 27 de abril de 1717, cuando su barco se hundió cerca de Cape Cod en una fuerte tormenta, llevándose consigo un magnífico tesoro. En 1982 se convirtió en el primer navío pirata autenticado, cuando un equipo de buceadores descubrió los restos del naufragio.

**Edward Drummond (~1680-1718†)**, más conocido como Barbanegra, asoló el Caribe entre 1716 y 1718. Era famoso por ponerse mechas encendidas bajo el sombrero para aterrorizar a sus enemigos. Durante su último combate contra la Perla, un barco de guerra inglés, su cuerpo fue hallado ni más ni menos que con 25 heridas. Lo habían decapitado y su cabeza apareció colgada del bauprés del barco enemigo. Hasta la fecha, tanto su barco como su tesoro siguen en paradero desconocido.



*¿Te has dado cuenta de que puedes recrear una escena completa colocando las cartas de Acción una tras otra? ¡Disfruta de tus historias!*

## ¿NECESITAS AYUDA?

Si, pese a todo el cuidado puesto en la fabricación de este juego, algún componente falta o está dañado, contacta con el Servicio al cliente de la distribuidora Asmodee en la siguiente dirección: [soporte.asmodee.es](mailto:soporte.asmodee.es)  
¡Solucionaremos el problema lo antes posible!

Un juego publicado por SPACE Cowboys - Asmodee Group  
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCIA  
©2021 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.  
Entérate de las últimas novedades de Jamaica y SPACE Cowboys  
en [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR),  
[space\\_cowboys\\_oficiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_oficiel) y [SpaceCowboys](https://www.tumblr.com/SpaceCowboys).