

**Jamaica - KSR\***

Vorbereitung: Jeder Spieler mischt seine Aktionskarten und nimmt die oberen 3 auf die die Hand. Startspieler ermitteln. Jeder Spieler lagert ein: 3 Proviant und 3 Gold.

Ablauf einer Runde:

**1.) Würfeln:**

Die beiden Aktionswürfel werfen und auf die beiden Felder des Navigationsgeräts legen. Der Startspieler darf zuvor seine 3 Aktionskarten auf der Hand sichten.

**2.) Wahl einer Aktionskarte:**

Jeder Spieler wählt geheim 1 Karte aus der Hand und legt sie verdeckt vor seiner Ablage aus.

aktuelle Karte	Nachziehstapel
verdeckt/offen	verdeckt
—	

**3.) Aktionen:**

Haben alle Spieler 1 Karte ausgelegt, deckt der Startspieler seine Karte auf. Er führt die Aktionen für den **Morgen** ☼ und dann den **Abend** ☾ aus. Alle Spieler führen dann der Reihe nach im Uhrzeigersinn ebenfalls nach dem Aufdecken ihrer Aktionskarte ihre beiden Aktionen aus, jede separat und komplett.

**BELADEN:**

- In einen eigenen **leeren Laderaum** soviele Chips legen, wie der Würfel für die Aktion vorgibt. Die Chips können Proviant, Schießpulver oder Golddublonen sein.
- **Ist kein Laderaum frei**, muss man einen Raum räumen (in die Bank). Es darf nicht die gleiche Sorte Ladung ausgeräumt werden, die man anschließend laden will. Hat man nur von einer Sorte Ladung, die die gleiche wie die aufzuladende ist, entfällt die Aktion.

**BEWEGEN:**

- ↶ roter Pfeil = rückwärts
- ↷ grüner Pfeil = vorwärts

**Man zieht genau sovielen Felder, wie die Würfelzahl es vorgibt.**

Ist das Zielfeld mit mind. 1 fremden Schiff besetzt, wählt man nur ein einziges Schiff dort als Gegner zum **Kampf**.

**KAMPF:**

(nicht in Port Royal)

Der **Neuankömmling ist der Angreifer** und nimmt offen eine beliebige Menge Schießpulver-Chips aus seinen Laderäumen. Dann würfelt er mit dem Schlacht-Würfel.



Stern gewürfelt = Kampf ist sofort gewonnen. Eingesetztes Schießpulver ist verloren.

**Anzahl Schießpulver-Chips + Augenzahl = Feuerkraft**

Der **Verteidiger darf** ebenfalls Schießpulver einsetzen und würfeln.

Der Spieler mit der höchsten Feuerkraft gewinnt die Schlacht.

Er darf sich nun als Lohn für eine Möglichkeit entscheiden:

- Gesamten Inhalt eines Laderaums des Gegners rauben. Es gelten aber die Regeln für das Beladen auf seinem eigenen Schiff.
- 1 Schatz des Gegners erbeuten (6. Laderaum evtl. mit Ladung).
- Dem Gegner einen verfluchten Schatz geben. Patt: Es passiert nichts, eingesetztes Schießpulver ist verloren.

**ABGABE:**

Auf dem **Zielfeld** ist eine **Abgabe** (beliebig aus Frachträumen) zu zahlen:

Auf einem Piratennest nimmt man 1 Schatz-Chip (falls noch da) und zieht 1 Schatzkarte (falls vorhanden). Kosten fallen nicht an.

Kann man nicht komplett bezahlen, gilt:

Zunächst zahlt man soviel von dem geforderten Gut, wie man hat.

Dann muss man auf das nächst mögliche Feld zurück, dessen Preis man komplett bezahlen kann und bezahlt zusätzlich das dort geforderte Gut.

Auf einem Piratennest erhält man einen evtl. noch vorhandenen Schatz.

Sollte beim Zurücksetzen das Zielfeld besetzt sein, wird vor dem Bezahlen zunächst gekämpft.

Piratennest:	umsonst
Hafenfeld:	angegebenen Wert in Gold bezahlen
Meeresfeld:	Anzahl weiße Quadrate in Proviant bezahlen

**SCHÄTZE:**

Wer eine der folgenden Schatzkarten zieht, legt sie offen neben seine Laderäume und profitiert ab sofort davon.

**Morgans Karte:** Man darf 4 statt 3 Aktionskarten auf der Hand halten.

**Sarans Säbel:** Man darf den eigenen oder gegnerischen Schlachtwürfel nochmals werfen. Dieser Wert gilt dann.

Wirft der Gegner "Stern", gilt Sarans Säbel trotzdem.

**Lady Beth:** Erhöht den Wert des eigenen Schlachtwürfels um 2.

**6. Laderaum:** Karte gilt als weiterer Laderaum.

Sonstige Schatzkarten werden verdeckt gehalten bis zum Spielende.

Es gibt Schatzkarten im Wert von 3 bis 7 Punkten und verfluchte Schätze im Wert von -2 bis -4 Punkten.

**4.) Ende einer Runde:**

Jeder Spieler nimmt die oberste Karte seines Nachziehstapels auf die Hand.

Will man nachziehen und der Stapel ist leer, mischt man die Ablage.

Die letzte ausgespielte Aktionskarte bleibt offen liegen.

Der Kompass (Startspielerstein) geht 1 Spieler weiter nach links.

**Ende des Spiels:**

Kommt ein Spieler in Port Royal an, endet sein Zug sofort. Eine evtl. offene Aktion für den Abend führt er nicht mehr aus. Die Runde wird zu Ende gespielt.

Würde ein Schiff über Port Royal hinaus ankommen, landet es trotzdem in Port Royal\*\*.

**Wertung:**

Ist auf dem Zielfeld des eig. Schiffs eine weiße Zahl, erhält man diesen Wert als Punkte.

Liegt das Schiff auf oder hinter dem Feld mit "-5", gibt es minus 5 Punkte.

Weitere Punkte = Gold im Laderaum + Schätze - verfluchte Schätze.

Höchste Punktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.03.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a>	*Für das Spiel zu zweit gelten Sonderregeln. **lt. Autor
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an <a href="mailto:roland.winner@gmx.de">roland.winner@gmx.de</a>	