



در اواخر زمستان ۱۶۷۸، بعد از عمری دزد دریایی بودن، "هنری مُرگان" توانست هوشمندانه خود را فرماندار جزیره ای بنامد و سرپناهی را برای خود و ملوانانش بنا کند. او تمام دوستان و همکارانش را دعوت کرد تا در این مکان بدون ترس از مجازات، از حاصل اعمال خود لذت ببرند. بهشت دزدان دریایی ... **جامائیکا!**

سی سال بعد برای بزرگداشت نامگذاری فرماندار مرگان مسابقه بزرگی ترتیب داده شد از آن زمان تا به حال هر ساله این مسابقه بهانه ای شده تا دزدان دریایی پیر و جوانی که برای کسب شهرت و پول حاضرند جان خود را از دست بدهند دور هم جمع کند.

این مسابقه از این قرار است: بعد از یک دور کامل به دور جزیره، کشتی ای که بیشترین طلاها را داشته باشد برنده است.

پس اگر شما هم ترسی از خطرات دریا و دزدهای دریایی دیگر ندارید. **بادبان ها را بکشید!**

برای ۲ تا ۶ بازیکن

مناسب ۸ سال به بالا

زمان بازی حدود ۶۰ دقیقه

محتویات جعبه:

- ۱- صفحه بازی که نشان دهنده جامائیکا و مسیر مسابقه می باشد.
- ۲- ۶۶ کارت عمل در ۶ رنگ. هر رنگ شامل ۱۱ کارت برای هر بازیکن



در گوشه های کارت های عمل نماد هایی وجود دارد



بار زدن سکه طلا



بار زدن غذا



بار زدن باروت



حرکت به جلو



حرکت به عقب

نقطه شروع و پایان مسابقه



محل قرار دادن تاس های بازی



محل دزدان دریایی (پونز طلایی)



منطقه دریایی (مربع های سفید)



مخفیگاه دزدان دریایی (مخزنه هایی به شکل جمجمه)

۳- ۸۰ سکه طلا که برای پرداخت عوارض عبور و برنده شدن بازی.



۴- ۴۵ غذا برای عبور از دریا.



۵- ۴۵ باروت برای مبارزه.



۶- ۹ صندوقچه برای نشان دادن مخفیگاه گنج های دست نخورده یا گنج هایی که غارت شده اند



۷- ۱۲ کارت گنج شامل گنج، قدرت های اضافه، نفرین و...

۸- یک قطب نما برای نشان دادن کاپیتان در هر دور



تاس عمل



۹- ۲



۱۰- یک تاس مبارزه

۱۱- ۶ کشتی

۱۲- ۶ صفحه انبار کشتی برای نمایش ظرفیت و بار کشتی ها



چیدمان شروع بازی

1 از بین ۱۲ کارت گنج و عدد را به صورت تصادفی به پشت انتخاب و آن‌ها را بر بزنید و در این قسمت قرار دهید. بقیه کارت‌ها را به جمع‌برگر دانید.

2 تاس ساز را اینجا بگذارید

3 کشتی بازیکنان را در نقطه شروع قرار دهید

4 جهت مسابقه

5 منبع را بر اساس نوعشان مرتب کرده و گوشه‌ای در دست‌رسان بازیکنان بگذارید

6 صندوقچه‌های گنج را در خانه‌هایی که طرح مخفیگاه در آن درج شده دارد قرار دهید

7 هر بازیکن یک انبار کشتی می‌گیرد

8 بعلاوه هر کسی کارت‌های متناظر با رنگ کشتی‌اش را دریافت می‌کند که باید آن‌ها را بر زده و رو به روی خودش قرار دهد

9 کارت‌های استفاده شده را اینجا قرار دهید

10 برای شروع بازی، هر بازیکن سه سکه طلا و سه غذا در انبارش قرار می‌دهد

11 هر کسی سه کارت اول دسته کارت هایش را بر می‌دارد و به این شکل در دست می‌گیرد. این طوری نماد‌های بالای کارت‌ها مشخص هستند

12 یکی از بازیکن‌ها به عنوان کاپیتان دور اول انتخاب می‌شود. قطب نما و دو تاس عمل را به اول بدهید

حالا برای شروع بازی آماده هستید

قوانین

۱- یک دور بازی (game round)

- ریختن تاس:

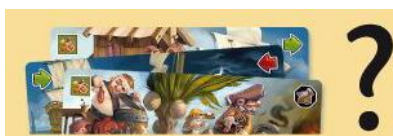


کاپیتان باید دو تاس عمل را با هم بریزد



کاپیتان بعد از این که ۳ کارت عمل خود را دید باید تاس ها را به هر ترتیبی که خواست روی محل مخصوص تاس ها در میان جزیره قرار دهد.

- انتخاب یک کارت:



وقتی تاس ها در محل خود قرار داده شدند هر بازیکنی یک کارت عمل را (که می خواهد آن را بازی کند) از دست خود انتخاب کرده

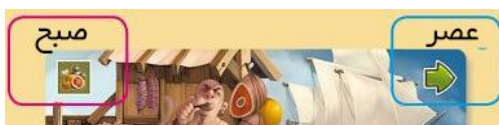


...و به پشت روی جایگاه دسته کارت های استفاده شده خود قرار می دهد.

- عمل:



تا زمانی که همه بازیکنان کارت خود را انتخاب کنند صبر کنید. سپس همه کارت های انتخاب شده خود را به پشت گذاشته و کاپیتان کارت عمل خود را رو می کند.

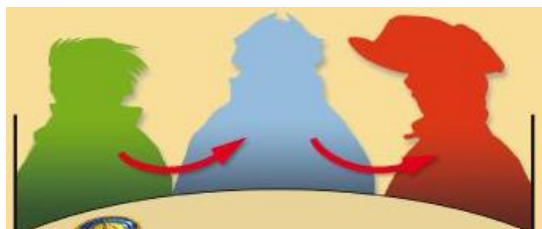


هر کارت شامل ۲ عمل است. اولین عمل که در سمت چپ کارت است عمل صبح گاهی و عمل سمت راست عمل عصر گاهی نام دارد



عمل صبح گاهی (عمل سمت چپ کارت) با تاس سمت چپ که نماد خورشید دارد در ارتباط است و همین طور عمل عصر گاهی با تاس سمت راست که دارای نماد ماه است.

هنگامی که کاپیتان عمل صبح گاهی خود را انجام داد، نفر سمت چپ کاپیتان عمل خود را انجام می دهد و هنگامی که تمامی بازیکنان اعمال صبح گاهی خود را انجام دادند کاپیتان و دیگر بازیکنان به ترتیب عمل عصر گاهی را انجام می دهند .



به ترتیب بقیه ی بازیکن ها بعد از کاپیتان هم کارهای مربوط به کارتشان را انجام می دهند. همیشه کارت هایشان را برگردانده و به ترتیب اعمال صبح و عصر اعمال آن را انجام می دهند.

- پایان دور بازی



هرگاه تمامی بازیکنان عمال مربوط به کارت های خود را انجام دادند، یک کارت از روی دسته کارت های خود بر می دارند تا تعداد کارت های خود را به عدد ۳ برسانند. کارت های بازی شده به رو در دسته مارت های مصرف شده باقی مس مانند.



قطب نما به بازیکن سمت چپ کاپیتان قبلی، یعنی کاپیتان جدید می رسد. حالا یک دور دیگر شروع می شود. اگر دسته کارت های بازیکنان تمام شده باشد، دسته مارت های مصرف شده خود را بر زده و یک دسته کارت جدید تشکیل می دهند.

۲- انواع اعمال

- بارگیری



اگر هر یک از سه عمل بار کردن (سکه ، غذا و باروت) روی کارت باشد. بازیکنان باید از کالای نشان داده شده، در کشتی خود بارگیری کنند. یعنی به تعداد عدد تاس مربوط به عمل، از آن کالا در یکی از جاهای خالی انبار کشتی خود قرار دهند. شما نمی توانید کالا ها در محلی که قبلا اسغال شده است قرار دهید.



اگر تمام جایگاه ها در انبار کشتی شما پر شده است باید یکی از آنها را خالی کنید. توجه کنید جایگاهی که خالی می کنید نباید دارای همان کالایی باشد که می خواهید بارگیری کنید.

- حرکت



اگر در کارت انتخاب شده یکی از دو نشانه حرکت (رو به عقب و یا رو به جلو) باشد بازیکن باید کشتی خود را به تعداد عدد تاس مربوطه، به خانه های جلو و یا عقب (بسته به جهتی کارت نمایش می دهد) حرکت دهد.

بازیکنان باید هزینه خانه ای که حرکتشان در آن تمام می شود را پرداخت کنند.(توضیحات در قسمت ۴)

اگر حرکت یک بازیکن در خانه ای تمام شود که بازیکن دیگری در همان خانه حضور داشته باشد یک مبارزه رخ می دهد(توضیحات در قسمت ۳)

۳- مبارزه

- مهاجم



حمله بازیکنی که به وارد خانه ای می شود که در آن بازیکنی دیگر قرار دارد را مهاجم می نامیم. این بازیکن مبارزه را با پرداخت هر تعداد باروت که بخواهد شروع می کند و سپس تاس مبارزه را می اندازد. جمع عدد تاس مبارزه و تعداد باروت های مصرف شده در این مبارزه قدرت بازیکن مهاجم می باشد

-مدافع

بازیکنی که در خانه مبارزه حضور داشته باشد را مدافع می نامیم. پس از مشخص شدن قدرت بازیکن مهاجم، بازیکن مدافع باید قدرت خود را مشخص کند. یعنی اول به تعداد دلخواه باروت مصرف کند و بعد تاس مبارزه را بیندازد.



-برنده

برنده مبارزه فردی است که قدرت بیشتری داشته باشد. در صورت مساوی بودن قدرت ها هیچ برنده ای در این مبارزه وجود نخواهد داشت.

حمله	دفاع
10	7

-جایزه

برنده مبارزه می تواند یکی از سه جایزه زیر را انتخاب کند:



گرفتن دارایی های یک جایگاه از حریف

گرفتن یک کارت گنج از حریف

دادن یک کارت گنج به حریف

-ستاره

اگر با ریختن تاس مبارزه برای بازیکنی، نماد ستاره آمده باشد. آن بازیکن برنده مبارزه می باشد.

اگر این تاس برای بازیکن مهاجم باشد، بازیکن مدافع نمی تواند دفاع خود را انجام دهد.

اگر این تاس برای بازیکن مدافع باشد، صرف نظر از قدر بازیکن مهاجم، بازیکن مدافع برنده است

بازیکنان نمی توانند در port royal مبارزه کنند



۴- خانه ها



- پرداخت سکه

با قرار گرفتن در خانه هایی که با عدد طلایی رنگ مشخص شده باشند، باید به تعداد آن عدد سکه به بانک پرداخت شود.

-پرداخت غذا

با قرار گرفتن در خانه هایی که با مربع های سفید رنگ مشخص شده اند باید به تعداد مربع ها به بانک غذا پرداخت شود.

-اگر بازیکنی به تعداد کافی غذا یا سکه برای پرداخت نداشته باشد، با مشکل **کمبود** مواجه می شود (توضیحات قسمت ۵)



- مخفیگاه دزدان دریایی

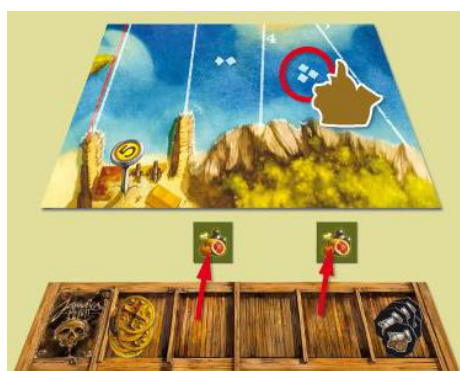
اولین بازیکنی که در خانه "مخفیگاه دزدان دریایی" قرار می گیرند. صندوقچه گنج را برداشته و در از بازی خارج می کند. سپس یک کارت گنج را به عنوان جایزه دریافت می کند. (توضیحات کارت ها در قسمت ۶)

بازیکنان دیگری که وارد این خانه می شوند گنجی دریافت نمی کنند.

قرار گرفتن در این خانه ها هیچ هزینه ای ندارد.

هزینه فقط یک بار داده می شود : زمانی که کستی در یک خانه توقف می کند.

در صورت قرار داشتن کستی دیگر در یک خانه بازیکنان باید اول مبارزه را انجام دهند و بعد هزینه قرار گرفتن در خانه را پرداخت کنند.



۵- کمبود

-پرداخت

اگر بازیکنی در خانه ای قرار گیرد که نتواند هزینه آن را بپردازد باید تمام دارایی خود از آن نوع را بپردازد. برای مثال اگر هزینه خانه ۳ غذا باشد و بازیکن فقط ۲ غذا همراه داشته باشد، باید آن ۲ غذا را به بانک بدهد.

-حرکت به عقب



بعد از پرداخت بازیکن باید در اولین خانه قبلی که می تواند هزینه آن را پرداخت کند ایستاده



و هزینه آن را بدهد

در هنگام حرکت به عقب باید توجه داشت که مخفیگاه های دزدان دریایی نیاز به پرداخت ندارند و اگر در آن ها صندوقچه ای وجود داشته باشد بازیکن می تواند آن را بردارد.

۶- کارت های گنج

کارت هایی که معرفی می شوند در پایان بازی روی امتیاز بازیکن تاثیر می گذارند. زمانی که بازیکن یکی از این کارت ها را می کشد آن را به پشت در کنار خود قرار می دهد و در پایان بازی زمان شمردن امتیازها آن را رو می کند.



- طلا

۵ عدد از کارت ها عددی بین ۳ تا ۷ طلا به گنجینه بازیکنان اضافه می کنند

- نفرین

۳ عدد از کارت ها ۲ تا ۴ طلا از بازیکنان کم می کنند

کارت های طلا و نفرین را باید در کنار صفحه انبار کشتی خود به پشت قرار داده و فقط در آخر بازی آن را به دیگران نشان دهید.

-نیرو های ویژه

۴ عدد از کارت های گنج دارای قدرت نیروی ویژه ای هستند. این کارت ها را باید به رو در جلو بازیکنان قرار گیرد .



نقشه مرگان: دارنده می تواند به جای ۳ کارت عمل، ۴ کارت بردارد

شمشیر ساران: به بازیکن دارنده این اجازه را می دهد که دوباره تاس مبارزه را بریزد، یا حریفش تاس مبارزه را دوباره بریزد. البته عمل دوم باید توافقی باشد.





دوشیزه بٹ: ۲ عدد به قدرت دارنده در مبارزات اضافه می کند
 جایگاه ۶: به دانه اجازه می دهد یک جایگاه بیشتر برای بارگیری داشته باشد.
 با دزدیده شدن جایگاه ۶ موجودی داخل آن نیز دزدیده می شود
 هر بازیکنی می تواند چند کارت گنج داشته باشد.
 هر کارت گنجی می تواند دزدیده شود.



۷- پایان بازی

پایان مسابقه



هر وقت بازیکنی به port royal برسد انجا می ماند و بازیکن متوقف شده و دیگر اعمال خود رو انجام نمی دهد.
 بقیه بازیکنان اعمال کارت های خود را مطابق معمول تا پایان یک دور بازی انجام می دهند. بعد از آن دور بازی تمام می شود.

-امتیازها

					
8	+3	+3	+6	+7	-4
= 23 امتیاز					

امتیاز نهایی بازیکنان برابر است با مجموع:

امتیاز خانه ای که در پایان بازی در آن قرار دارند

سکه های که در انبار کشتی خود دارند

طلاهایی که از گنج به دست آورده اند

و در آخر باید تعداد سکه های نفرین را از آن کم کنند

نکته: از بازیکنانی که در پایان بازی در هر خانه های قبل از خط قرمز رنگ باشند، ۵ امتیاز کم می شود.

- برنده

برنده کسی است که بیشترین سکه را داشته باشد. در صورت مساوی بودن کسی که به خط پایان نزدیکتر باشد برنده است.