II Spielmaterial

Das Spielbrett

1 Spielbrett, das Jamaica wiedergibt und den zu fahrenden Rundkurs

Start- und Zielfeld

Das *Navigationsgerät* für die *Aktionswürfel*

Hafen-Feld (goldene Nadel)

Meer-Feld (weiße Quadrate)

Piratennest (totenschädelförmige Felsformation)

Die Aktio

66 *Aktionskarten* in 6 Farber

Die 5 Symbole in der Ecke jeder Kart

Golddublonen an Bord nehmen

Proviant an Bord nehmen

Schießpulver an Bord nehmen

I

Szenario und Spielidee

Nach einer langjährigen Karriere als Pirat gelingt es Henry Morgan, sich im Februar 1678 zum Gouverneur von Jamaica ernennen zu lassen, mit dem Auftrag, Piraten und Schmugglern das Handwerk zu legen. Er zieht es freilich vor, seine alten Kumpane und Waffenbrüder zu ermuntern, sich in seinem Herrschaftsgebiet niederzulassen, wo sie völlig unbehelligt die Früchte ihrer Raubzüge genießen können. Um den 30. Jahrestag seiner Ernennung angemessen zu feiern, veranstaltet man eine große Wettfahrt um die Insel, an deren Ende diejenige Mannschaft zum Sieger erklärt wird, die am meisten Gold in den Bauch ihres Schiffes hat laden können. Alle Mann an Bord!

nskarten

, je 1 Farbe pro Mitspieler

e sowie die zugehörigen Aktionen:

Mit seinem Schiff vorrücken

Mit seinem Schiff zurückziehen

80 *Golddublonen*, um die Hafensteuern zu bezahlen und die Partie zu gewinnen!

45 *Proviant*-Chips: bei Fahrten übers Meer absolut unverzichtbar

45 *Schießpulver*-Chips, um den Wert des *Schlacht-Würfels* zu erhöhen

9 *Schatz*-Chips, die angeben, ob ein *Piratennest* schon geplündert wurde oder nicht

12 *Schatz-Karten*, die für spezielle Stärken, Gold oder verfluchte Schätze stehen...

1 *Kompass*, der den *Kapitän* jeder Runde anzeigt

2 *Aktionswürfel*, die die Intensität der möglichen Aktionen bestimmen

1 *Schlacht-Würfel*, mit dem die Seeschlachten entschieden werden

6 *Schiffe*, je eines für jeden Mitspieler

6 Tafeln mit den 5 *Laderäumen* eines Schiffes

BANK OF CARIBBEAN
JAMAICA
MMVII

Biographien

Anne Bonny (1697 - 1722 †), ist noch jung als sie sich der Piraterie verschreibt. Als erstes bringt sie ein mit Edelsteinen beladenes französisches Handelsschiff auf. Sie greift an, nachdem sie sich selber, die Segel und die Brücke ihres Schiffes vollständig mit Schildkrötenblut bestrichen hat. Die französischen Seeleute sind so erschrocken, dass sie sich kampflos ergeben. 1720 verhaftet, entgeht sie dem Galgen, bevor sie unter dem Namen Bartholomew Roberts eine zweite Karriere als Pirat(!) beginnt.

Mary Read (? - 1720 †), erblickt Ende des 17. Jahrhunderts in England das Licht der Welt. Ihre Mutter verkleidet sie als Jungen, um ein Erbe antreten zu können. Zunächst tritt sie in die Armee ein, bevor es sie nach Jamaica verschlägt, wo sie mit Anne Bonny Freundschaft schließt. Bis zu ihrer Verhaftung 1720 sind die Beiden unzertrennlich. Mary Read entgeht dem Prozess, indem sie eine Schwangerschaft vortäuscht, stirbt aber kurze Zeit später im Gefängnis an Gelbfieber.

Samuel Bellamy (? - 1717 †), englischer Schmuggler, besser bekannt als „Black Sam" und auch „Fürst der Piraten" genannt. Seine Karriere endet abrupt am 27. April 1717, als er an der Meerenge von Cape Cod in einem fürchterlichen Unwetter untergeht und einen sagenhaften Schatz mit sich auf den Meeresgrund nimmt. 1984 fand eine Gruppe von Tauchern das Wrack seines Schiffes: das einzige jemals wiedergefundene Piratenschiff überhaupt.

John Rackham (? - 1720 †), besser bekannt als „Calico Jack", verdankt seinen Beinamen seinen ausgesprochen farbenfrohen Kleidung aus Kalikot. Mehrfach gefangen genommen, gelingt es ihm immer wieder zu entkommen, vor allem mit der Hilfe Anne Bonnys und Mary Reads, den beiden berühmtesten Piratinnen. 1720 wird er allerdings endgültig eingesperrt und in Spanish Town auf Jamaica gehenkt.

Olivier Levasseur (~1680 - 1730 †), plünderte den Indischen Ozean und wurde „der Bussard" genannt, weil er sich mit unglaublicher Schnelligkeit auf seine Beute zu stürzen pflegte. Als er mit der Schlinge um den Hals auf dem Schafott stand, warf er noch eine rätselhafte Nachricht unters Volk, indem er rief: „Mein Schatz dem, der versteht!" Seit diesem Tag haben sich zahlreiche Schatzjäger auf seine Spuren gemacht, um sein sagenhaftes Gold endlich zu finden.

Edward Drummond (~1680 - 1718 †), genannt „Schwarzbart", errichtete zwischen 1716 und 1718 eine Schreckensherrschaft in der Karibik. Er war bekannt dafür, vor dem Entern Lunten mit Schwarzpulver in seinem Bart zu entzünden, um so Panik unter seinen Gegnern auszulösen. Von dem englischen Kriegsschiff *Pearl* in die Enge getrieben, wurde er nach einer berüchtigten Schlacht, in der er nicht weniger als 25 Verletzungen erlitt, geköpft. Sein Schiff und sein Gold wurden nie wiedergefunden.

Übrigens: Wenn man die Karten in der richtigen Reihenfolge aneinanderlegt, entsteht ein buntes Bild vom spannenden Piratenleben in der Karibik. Viel Spaß!

Jamaica wird Euch präsentiert von Assura SA (www.assura.ch). Edition: GameWorks SàRL (www.gameworks.ch). Ein Spiel von: Malcolm Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon.
Illustrationen: Mathieu Leyssenne (www.aniii.com), Infographie: Samuel Rouge, Schiffe: Stéphan Gaudin, Übersetzung: Ulrich Schädler.
Die Autoren danken allen Spielerinnen und Spielern, die gelegentlich oder regelmäßig Spiel und Spielregeln in zahlreichen Testspielen auf die Probe gestellt haben!

III Spielvorbereitung

2
t-Würfel wird
stung gelegt.
3
Jeder Spieler stellt sein Schiff zum Auslaufen bereit auf das Feld *Port Royal*.
4
Zugrichtung auf dem Rundkurs.
5
Die Ladungs-Chips werden nach Typ (*Gold, Proviant, Schießpulver*) sortiert und bilden die *Bank*, die man in Reichweite der Spieler platziert.
John Rackham
n
gt.
Jeder Spieler legt 3 *Proviant*-Chips und 3 *Golddublonen* in zwei seiner *Laderäume*.
10
11
Jeder nimmt die ersten 3 *Aktionskarten* von seinem *Nachziehstapel* auf die Hand, um zu sehen, welche Aktionen (Symbole in den oberen Ecken) sie ermöglichen.
12
Ein Spieler wird ausgewählt und zum *Kapitän* der ersten Runde ernannt. Er bekommt den *Kompass* und die beiden *Aktionswürfel*.
Jetzt seid Ihr bereit für die Spielregeln auf der Rückseite!