

JAMERICA



I 背景故事與遊戲目標

1678年二月，在多年的海盜生涯之後，亨利·摩根靠著小聰明謀得牙買加總督一職，從此不再是人人喊打的那個海上惡霸。不僅如此，他還把以前的那幫狐朋狗友都邀請至此居住，這樣一來，他們就能一起享用海上掠奪的勝利果實。30年之後，海盜為了紀念他的大名，舉辦了一場比賽：這就是環島海上競速！獲勝的隊伍，將獲得數不盡的黃金。水手們，出發啦！



II 遊戲配件

遊戲版圖



行動卡



人物誌



安妮·伯尼 (1697-1722⁺)，在青少年之時就成為了一名海盜。她的第一份戰利品是一艘載滿珍奇石頭的法國商船。她在身上和船上塗滿了海龜的血，當她登上法國商船時，船員們嚇得無法動彈。1720年，安妮被捕，不過她在被絞死之前逃跑了，跟著一位叫巴沙洛米奧·羅伯茨的海盜展開了新的生涯。

瑪麗·瑞德 (?-1720⁺)，出生於17世紀末的英格蘭。她的母親為了讓她取得繼承權，從小就將她打扮成男孩子。她早前受過一些軍事訓練，後來前往牙買加與安妮·伯尼成為密友。她們形同姐妹，可惜在1720年一同被捕。瑪麗假裝自己懷孕，騙過了法律的制裁，可惜在獄中感染了黃熱病去世。



薩繆爾·貝勒米 (?-1717⁺)，駕駛著他的私掠船，人稱“黑色山姆”，又稱他是“海盜王子”。他的海盜生涯在1717年4月27日結束，他的船載著無數的稀世珍寶，在暴風中沉沒。1984年，一群潛水員意外發現了他的船隻，這也是迄今為止唯一一艘被重新發現的海盜船。

約翰·瑞克姆 (?-1720⁺)，人稱“花花公子”，因為他時常穿著顏色亮麗而華貴的海盜服裝。他多次被捕，但每一次都在安妮·伯尼和瑪麗·瑞德的幫助下逃脫。他在1720年的牙買加被捕，然後被判處絞刑身亡。



奧利維爾·勒瓦瑟 (1680-1730⁺)，外號“禿鷹”，因為發現目標時會快速衝刺而得名。在印度洋活躍的海盜，臨死前向圍觀人群扔下了一張密碼紙，並大喊“能破解密碼的人，快去尋找我的寶藏吧！”從此，無數的冒險家和財寶獵人試圖破解寶藏的密碼。

愛德華·德拉蒙德 (1680-1718⁺)，人稱“黑鬍子”，在1716-1718年間，幾乎完全控制了加勒比海區域。他在攻擊敵人之前會點燈展示自己的砲台，以挫敵人的士氣。後來，他與一艘英國帆船“珍珠號”對戰，期間受傷26次，最終戰死，這次戰役也成為海盜史上的名戰役。可惜他的船隻和寶藏也從此下落不明。

如果將卡牌頭尾相連，將會獲得一幅完整的圖畫！趕緊來試試看吧。

《牙買加》由Malcolm Braff、Bruno Cathala和Sebastien Pauchon設計。插畫設計：Mathieu Leyssenne，美術設計：Samuel Rouge，船隻建模：Stephan Gaudin，翻譯：唯A。作者在此感謝所有參與遊戲測試和規則試讀的玩家！

III 遊戲準備



《牙買加》的規則寫在了各個島嶼上，每個小島都是一個獨立的章節。我們推薦玩家根據規則的說明順序，從1-遊戲輪次開始閱讀。當你讀完第一座島上的全部內容之後，前往下一章節——2-行動類型。讀完後繼續前往下一座島，直到7-遊戲結束。在地圖的底部，大陸上有一些可能對你有用的遊戲提示。

在你探索完這些島嶼之前，請不要開始遊戲！

1-遊戲輪次

1- 扔骰子



由船長投擲行動骰。



他在查看手中的3張行動卡之後，選擇將骰子放入導航區的順序。

4- 一輪結束



當所有玩家都完成行動之後，每位玩家從牌堆頂部抽取1張牌加入手中，使手牌保持3張。打出的牌面朝上放在棄牌堆中。



然後將指南針交給左手邊的玩家，該玩家成為新的船長。

新的一輪開始了。從1-扔骰子開始，然後2-選擇卡牌，接著3、4。

2- 選擇卡牌



骰子擲放完成之後，每位玩家從手中選擇一張想要打出的卡牌.....



.....並面朝下放在棄牌堆上。

3- 行動



所有玩家都選擇好要打出的卡牌之後，船長將自己的卡牌翻開.....



.....然後執行2個行動：第一個是白天行動，第二個是夜晚行動。



白天行動與左邊的骰子相關（日），夜晚行動與右邊的骰子相關（月）。



按順時針方向，其他玩家也依次執行：將卡牌翻開，並執行2個行動，根據船長放置的骰子順序使用骰子。

裝載



如過卡牌上出現了以上三種裝載符號，玩家必須裝載對應資源。行動骰標示了你必須裝載多少個對應類型的資源。放置到空的倉庫中（你不可以對已經有資源的倉庫進行裝載）。

移動



如果卡牌上出現了以上兩種移動符號，玩家必須將船隻向前或向後移動。骰子數值標示了你必須朝該方向移動的步數。

免費區域



如果玩家移動後停留在海盜老巢，他無需支付費用

如果這裡還有寶藏標記，他移除該標記，並抽取一張寶藏卡，放在倉庫旁邊。

4- 移動費用

需付費區域



a) 港口需要玩家花費 b) 海域上每個白色方金色標記上數字的金塊，玩家需要花費1個幣。這些金幣放回供食物，這些食物放回供應堆。

如果玩家沒有足夠的金幣和食物來支付費用，就會發生資源短缺！

5- 資源短缺

1- 支付



玩家盡可能地向供應堆支付資源（上述例子中，玩家需要支付3個食物，但只能支付2個食物）。

3- 支付



最後，他支付當前到達區域的費用。

2- 後退



然後他將船隻向後退，直到抵達能完全支付費用的一格（有可能是海盜老巢，因為這個區域無需支付費用）。

如果玩家由於資源短缺而停留在海盜老巢，他無需付費。如果這個老巢中還有寶藏標記，他依然可以拿取寶藏。

特殊能力

以下4張寶藏卡提供特殊能力。當玩家抽到此類卡牌時，將其面朝向放在倉庫旁邊。只要他持有該卡，就能一直使用該特殊能力。



摩根的藏寶圖

該玩家手牌上限變為4張行動卡，而不是3張。



寶劍利刃

戰鬥時，玩家可以重擲自己的戰鬥骰，或者重擲對手的戰鬥骰。玩家必須接受重擲的結果。



鐵砲台

戰鬥骰的點數加2。



第六個倉庫

這張牌視為第六個倉庫，適用於裝載相關的規則。

6- 寶藏

寶藏

以下8張寶藏卡提供遊戲結束的額外得分。當玩家抽到此類卡牌時，將其面朝向放在倉庫旁邊。這些卡牌只在遊戲結束時翻開，並將分數加入總分。



5張加分寶藏。其分數在+3至+7之間。



3張被詛咒的寶藏。其分數在-2至-4之間。

玩家可以持有許多張寶藏卡。寶藏卡可能會在戰鬥時被搶奪或給予。

8- 特殊說明

1- 遊戲輪次

如果玩家在抽牌時，牌堆已經沒有卡牌，則將棄牌堆洗後組成新的牌堆。

2- 行動類型

每位玩家必須完全結算完白天行動後，才能結算夜晚行動！例如：

- 如果第一個行動是移動，玩家無法使用第二個行動獲得的資源來支付費用。
- 如果玩家兩個行動都是移動，則兩次移動之間的戰鬥不能避免，費用也不能被跳過。
- 如果玩家兩個行動都是裝載金幣，兩次獲得的金幣不能放在同一個倉庫中。

裝載

如果玩家所有倉庫都裝有同一種資源，當他再次獲得這種資源時，這次裝載行動無效。

移動

玩家可以從遊戲一開始就向後移動，但是他仍然需要向前走一圈才能結束遊戲。

3- 戰鬥

- 聖港中不能發生戰鬥。
- 即使投擲出暴擊星，使用掉的火藥也不會退還。
- 如果玩家移動結束所到達的區域中，有2名或以上的對手，他選擇其中一名對手戰鬥，戰鬥只會發生一次。

4- 移動費用

- 當玩家支付費用時，可以花費一個或多個倉庫中的資源。
- 船隻只會在到達一個區域時支付費用。

5- 資源短缺

- 當船隻由於資源短缺而後退時，如果第一個能完全支付費用的區域中有其他船隻存在，則必須先發生一場戰鬥。
- 你搶奪對手的寶藏時，不能查看面朝下的寶藏卡。
- 如果你搶奪了第六個倉庫，將這個倉庫中的資源也一起搶走。

6- 寶藏

- 寶劍利刃：
 - 你重擲時不能再增加火藥數量。
 - 即使對手扔出暴擊星，你也可以要求重擲。
 - 投擲後，你必須立刻選擇是否要啟動寶劍利刃的效果。
- 幽靈船：
 - 幽靈船也有一塊玩家版圖。在其一個倉庫中放置5枚金幣，另一個倉庫中放置3枚金幣。將寶藏卡中的鐵砲台移除，並放在幽靈船倉庫的旁邊。幽靈船戰鬥時自動獲得+2點。並且這個寶藏永遠不能被搶奪。

雙人遊戲

雙人遊戲中，黑色船隻象徵幽靈船，與玩家船隻一起放在聖港。幽靈船也有一塊玩家版圖。在其一個倉庫中放置5枚金幣，另一個倉庫中放置3枚金幣。將寶藏卡中的鐵砲台移除，並放在幽靈船倉庫的旁邊。幽靈船戰鬥時自動獲得+2點。並且這個寶藏永遠不能被搶奪。

然後船長開始移動幽靈船。幽靈船每輪移動2次。移動步數由行動骰決定。幽靈船永遠不支付移動費用。方向由以下規則決定：
- 在如果幽靈船位置最靠前，則向後移動。
- 如果幽靈船位置最靠後，則向前移動。
- 不屬於上述情況的話，由船長選擇方向。他也可以讓幽靈船攻擊自己的船隻。遇到分歧路時，船長決定方向。
如果移動結束停留在海盜老巢，則幽靈船可以拿取那裡的寶藏。幽靈船獲得的寶藏一律面朝

下放在倉庫旁邊，玩家不能查看這些卡牌。戰鬥與普通遊戲一致。由對手玩家為幽靈船投擲戰鬥骰，並決定戰鬥勝利時的選擇。如果幽靈船獲得戰鬥勝利，依然可以搶奪資源，但是除了金幣之外都會扔進海里（也就是返回供應堆），注意遵守裝載規則。它也可以搶奪寶藏卡，但永遠不會主動給予寶藏卡。如果玩家贏得對抗幽靈船的勝利，他可以搶奪倉庫資源、搶奪寶藏（除了鐵砲台）或者給予寶藏卡。

7- 遊戲結束

1- 比賽結束



當有任何玩家經過聖港時，立刻在此停留。如果該玩家為白天到達，則不計算他的夜晚行動。該輪將繼續進行，直到所有玩家都完成打出的行動。現在玩家可以開始結算分數。

2- 分數



玩家的得分包括以下四個部分：

- 倉庫中金幣的數量.....
- 寶藏.....
- 被詛咒的寶藏。

注意：如果你的船隻停留在-5或之前的區域中，會導致扣除5分的懲罰。

3- 獲勝玩家

分數最高的玩家就是遊戲獲勝者。

如果出現平局，則比較路程較遠的玩家獲勝。

如果依然平局，則共享勝利。

!- 爆擊星



如果有玩家投擲出暴擊星，他立刻贏得戰鬥。

如果攻擊方投擲出暴擊星，對手不能進行防禦。

如果防禦方投擲出暴擊星，無論攻擊方戰鬥力是多少，他立刻獲勝。

1- 攻擊



此時進入這個格子的玩家為攻擊方。戰鬥開始前，他可以選擇花費一定數量的火藥（如果他有的話）。然後他投擲戰鬥骰，將數值與花費的火藥數量相加。這就是他的戰鬥力。

2- 防禦



接下來，防禦方可以花費任意數量的火藥，然後投擲戰鬥骰，相加後獲得戰鬥力。

3- 比較

攻擊 10 防禦 7

戰鬥力較高的玩家獲得戰鬥勝利。

如果雙方戰鬥力相等，則無事發生。

4- 戰鬥結果

戰鬥獲勝的一方可以在以下三個選項中選擇一個：



a) 搶奪對手一個倉庫中的所有資源（裝載規則依然適用）；



b) 搶奪對手一張寶藏卡；



c) 將手中一個被詛咒的寶藏交給對手。