



Sir Beth

Aggiungi 2 punti al risultato del **dado** da **Combattimento**.



Il Bucaniere

Puoi attaccare una nave da una casella adiacente. Se vinci, il tuo avversario scarta il contenuto di una **Stiva** a tua scelta. Se perdi, non succede niente.



Saran

Puoi ripetere il tiro del tuo **dado** da **Combattimento** OPPURE puoi obbligare il tuo avversario a ripetere il suo. Il secondo risultato **deve** essere accettato.



Lo Stratega

Se sei l'**attaccante**, vinci automaticamente ogni combattimento.



Il Re!

Non ha nessun potere e può fornirti molti **Doblioni**. Ma resterà molto deluso (-3!) se non arriva a *Port Royal*.



Il Vescovo

Alla fine della partita, ogni **gettone Tesoro** che hai recuperato ti fornisce 2 **Doblioni**.



L'Armatore

Alla fine della partita, ogni **membro della ciurma** nelle tue **Stive** vale 3 **Doblioni**. L'Armatore vale anche su sé stesso.



Il ficcanaso

Quando peschi 1 **carta Tesoro**, pesca invece 3 carte, tienine 1 e rimescola il mazzo. Puoi anche guardare un massimo di 3 carte quando rubi dalla mano di un avversario.



Il Cartografo

Ha trovato la mappa di Morgan! Puoi tenere 4 **carte Azione** nella tua mano invece di 3.



Il Vecchio Lupo di Mare

Se vuoi, puoi completamente ignorare il movimento all'indietro mostrato sulla tua **carta Azione**.



L'Ancoriere

Durante ogni movimento in avanti o all'indietro, puoi scegliere di muoverti di 1 casella **in meno** rispetto al valore del **dado**.



Il Navigatore

Durante ogni movimento in avanti o all'indietro, puoi scegliere di muoverti di 1 casella **in più** rispetto al valore del **dado**.



Il Mercante Veneziano

Quando devi **pagare**, puoi liberamente sostituire i **Doblioni** con il **Cibo** e viceversa. Può essere combinato con gli altri mercanti.



Il Mercante Prussiano

Quando devi **pagare**, puoi liberamente sostituire il **Cibo** con la **Polvere da Cannone** e viceversa. Può essere combinato con gli altri mercanti.



Il Mercante Svizzero

Quando devi **pagare**, puoi liberamente sostituire la **Polvere da Cannone** con i **Doblioni** e viceversa. Può essere combinato con gli altri mercanti.



Il Bottaiolo

Quando carichi le risorse, ottieni sempre 1 risorsa in più rispetto a quanto indicato dal **dado**.



Calypso

Se possiedi tutti e 3 gli **Amuleti Maledetti** e Calypso è nelle tue **Stive**, vinci immediatamente la partita!



La Strega

Puoi usare i **dadi Azione** in qualsiasi ordine. Questo non cambia l'ordine dei **dadi** per i tuoi avversari.



L'Oracolo

Quando sei tu il **Capitano**, puoi scegliere il valore di 1 dei 2 **dadi** (mattino o sera) **prima** di tirare l'altro **dado** normalmente.



La Vedetta

Puoi prendere 1 **gettone Tesoro** anche quando ti fermi su una casella adiacente a un **Covo di Pirati**.

THE CREW

Regolamento



La Grande Sfida di Morgan attira i pirati dei Sette Mari da ormai molti anni, ed è giunta a un punto in cui tutte le locande dell'isola pullulano di avventurieri che sperano di trovare posto a bordo di una nave e di partecipare alla più famosa regata dei Caraibi.

Come Capitano di una nave, hai imparato a sfruttare a tuo vantaggio questa situazione: basta un po' di rum (e a volte un paio di doblioni al locandiere) per arruolare questi nuovi venuti nella tua ciurma e sfruttare le loro capacità nella corsa verso la vittoria!

Un gioco di: Malcolm Braff, Bruno Cathala e Sébastien Pauchon

Illustrazioni: Mathieu Leyssenne

BISOGNO DI ASSISTENZA?

Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura. Nonostante ciò, se avete problemi con il gioco, contattate il nostro Customer Service al sito www.asmodee.it

Jamaica – The Crew è un gioco pubblicato da SPACE Cowboys – Asmodee Group

47, rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt – Francia

© 2022 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Ulteriori informazioni su Jamaica e gli SPACE Cowboys

su www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR),

o [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) e su [SpaceCowboys1](https://twitter.com/SpaceCowboys1).

PREPARAZIONE



TESORI

Collocare queste tessere sulle 20 caselle del tabellone senza rivelarle.

Collocare la *bottiglia di rum* sulla casella in cima alle scale.

Mescolare le 20 tessere *membro della ciurma* a faccia in giù.

Rivelare i 3 *membri della ciurma* direttamente adiacenti alla *bottiglia di rum*.

Sostituire le *carte Tesoro* del gioco base con le 12 *carte Tesoro* di The Crew. Sotto ogni altro aspetto, la preparazione non cambia.

Siete pronti a giocare!

The Crew contiene 12 *Tesori*.

• 8 di loro forniscono punti quando vengono rivelati alla fine della partita. Il loro valore varia da +2 a +7.

• 3 di loro sono *Amuleti Maledetti*. Anche questi *Tesori* vengono rivelati alla fine della partita. Sottraggono punti, ma se un giocatore li possiede tutti e 3 e possiede Calypso a bordo, quel giocatore vince immediatamente la partita!

• L'ultimo *Tesoro* è lo Youkounkoun. Questo diamante fornisce 12 punti alla fine della partita. Quando un giocatore lo prende, **deve** rivelarlo e metterlo a faccia in su accanto alle sue *Stive*. Sotto ogni altro aspetto, si applicano le normali regole.

Un ultimo dettaglio: nelle partite di The Crew, i giocatori faranno bene ad abituarsi a custodire i loro *gettoni Tesoro* accanto alle loro *Stive*. Questo tornerà loro utile se finiscono per avere il Vescovo a bordo.

Se i giocatori lo desiderano, possono aggiungere la *Sesta Stiva* ai *Tesori*.



RECLUTARE MEMBRI DELLA CIURMA

• Ogni volta che un giocatore paga il costo di una casella *Porto integralmente*, può reclutare un nuovo *membro della ciurma* e prenderlo a bordo. Il giocatore non è obbligato a farlo.

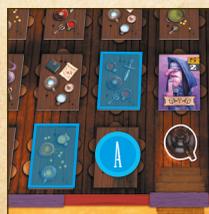
• Se un giocatore recluta un nuovo *membro della ciurma*, lo colloca come una normale *Risorsa* in una *Stiva vuota*.

• Un giocatore può reclutare qualsiasi *membro della ciurma* adiacente alla *bottiglia di rum* (i pirati sono facili da convincere con l'aiuto di un po' di rum).

All'inizio della partita, 3 *membri della ciurma* sono disponibili per il reclutamento.

• Dopo aver reclutato un *membro della ciurma*, il giocatore rivela immediatamente ogni *membro della ciurma* adiacente alla *zona di reclutamento*.

In questo caso, dopo aver reclutato A, vengono rivelati i 2 *membri della ciurma* evidenziati in azzurro.



• La *zona di reclutamento* è formata da tutte le caselle che la *bottiglia di rum* può raggiungere. Tutti i *membri della ciurma* che confinano con la *zona di reclutamento* devono essere sempre girati a faccia in su.



La *zona di reclutamento* attuale è evidenziata in rosso.

• Prima di reclutare un *membro della ciurma*, il giocatore può muovere la *bottiglia di rum* all'interno di quella zona. Ogni passo costa 1 *Doblone*, da pagare alla Banca.



Se un giocatore desidera reclutare l'Armatore, deve muovere la *bottiglia di rum* di 3 passi. Questo costa 3 *Doblone*.

CARICO

• Per caricare un *membro della ciurma* si seguono esattamente le stesse regole relative a ogni altra risorsa. Per esempio:

- Non si può caricare più di un *membro della ciurma* per *Stiva*.
- Non si può sostituire un *membro della ciurma* con un altro.
- Si può gettare un *membro della ciurma* in mare (ah, la vita del pirata...) solo se tutte le *Stive* del giocatore sono piene e deve caricare **un altro** tipo di risorsa.
- Un *membro della ciurma* può essere rubato alla fine di un combattimento.

Attenzione! Un *membro della ciurma* gettato in mare viene rimosso dal gioco.

MEMBRI DELLA CIURMA

I due numeri indicano il valore in *Doblone* che ha un *membro della ciurma* se si trova nella *Stiva* di un giocatore alla fine della partita.

Numero in alto ①: Se la nave è arrivata a *Port Royal* (qui, +5 *Doblone*)

Numero in basso ②: Se la nave non è arrivata a *Port Royal* (qui, +2 *Doblone*)

I poteri speciali ③ di tutti i *membri della ciurma* sono descritti di seguito.

