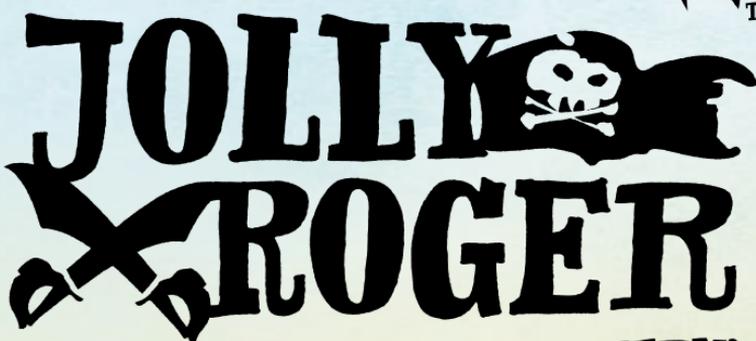


JOLLY ROGERTM



KLAR ZUM ENTERN!

EINLEITUNG

Jolly Roger ist ein schnelles, lautes und einfach zu lernendes Kartenspiel. Du und die anderen Spieler bildet die Crew eines Piratenschiffs. Wie es sich für Piraten gehört ist euer größtes Verlangen Gold und jeder tut alles, um die größte Beute zusammenzuraffen.

In jedem Zug wählt der Kapitän ein Ziel für das Schiff. Wenn das Schiff angreift, werden die Spieler mehr oder weniger kooperieren, indem sie die Crew-Karten von ihrer Hand spielen, um den Kampf zu gewinnen und den Schatz einzusacken. Schätze werden zwischen allen Piraten verteilt, doch das Gold ist niemals sicher. Außer man vergräbt es auf der Schatzinsel ...

Unterschwellig gibt es immer Unruhen – jedes Mal wenn der Kapitän eine wichtige Entscheidung trifft, ist es einem der anderen Piraten möglich „Meuterei“ zu rufen, um ihn zu stürzen und der neue Kapitän zu werden. Und wenn die Meuterei beginnt, muss sich jeder entscheiden, auf welche Seite der Meuterei er sich

stellt und mit wieviel Karten er sich am Ringen um die Macht an Deck beteiligt. Da gilt es gut zu überlegen, was man zu einem Überfall beisteuern will und was man besser für sich behält, um für die nächste Meuterei bereit zu sein.

Das Spielziel jedes Spielers ist es, das meiste Gold zu horten und der reichste Pirat Tortugas zu werden!

SPIELINHALT

- Regelheft
- 150 Karten:
 - 68 Crew-Karten (47 normale Crew-Karten und 21 besondere Charaktere)
 - 35 Zielkarten (8 Festungen, 8 Handelsschiffe, 8 Siedlungen, 8 Piratenhäfen, 3 Schatzinseln)
 - 46 Beutekarten
 - 1 Übersichtskarte

AUFBAU

- (1) Zunächst werden die Karten anhand ihres Typs (Crew, Ziel, Beute) sortiert.



CREW



BEUTE



ZIEL

Die Kapitän- und Quartiermeister-Karten werden nicht zusammen mit den anderen Crew-Karten gemischt, sondern erst einmal beiseitegelegt.



KAPITÄN



QUARTIERMEISTER

Die Crew-Karten werden gemischt und dann wird von diesen eine weniger als Mitspieler am Spiel teilnehmen gezogen. Anschließend wird die Kapitän-Karte hinzugefügt. Diese Karten werden erneut gemischt und jedem Spieler verdeckt eine ausgeteilt. Der Spieler mit der Kapitän-Karte zeigt seine Karte und legt diese aufgedeckt vor sich auf den Tisch. Die anderen Spieler halten ihre Karten geheim.

Dann werden zusätzliche Crew-Karten an jeden Spieler verteilt:

| SPIELER | ZUSÄTZLICHE CREW-KARTEN |
|---------|-------------------------|
| 4-5 | 5 |
| 6-7 | 4 |
| 8-10 | 3 |

Außerdem bekommt der Kapitän eine zusätzliche Karte. Somit haben alle Spieler zu Spielbeginn die gleiche Anzahl an Karten auf der Hand.

Zum Schluss werden die übrigen Karten als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt: das ist der **Crew-Stapel**.

- (2) Als nächstes werden die Zielkarten vorbereitet, indem die Karten aussortiert werden, die nicht zur Spieleranzahl passen (erkennbar an der roten Flagge, die sich in der **oberen rechten Ecke** mancher Karten befindet).

Beispiel: Bei sechs Spielern kommen alle Zielkarten zum Einsatz, die nicht mit 5- (fünf oder weniger Spieler) oder 8+ (acht Spieler oder mehr) gekennzeichnet sind. Es kommen also alle Zielkarten ohne Zahl und alle mit 7- und 6+ zum Einsatz.

Alle passenden Karten Festung, Handelsschiff, Siedlung, Piratenhafen und Schatzinsel werden jeweils gemischt und nebeneinander als **fünf verdeckte Stapel** in der Tischmitte bereitgelegt.

- (3) Dann werden die Beutekarten gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Dies ist der **Beutekarten-Stapel**.

- (4) Die **Übersichtskarte** sollte so platziert werden, dass alle Mitspieler sie sehen können. Diese Karte zeigt an, welche Punktspanne an Fertigkeiten man benötigt, um ein Angriffsziel erfolgreich zu erobern, wenn das Ziel erreicht wird (auch auf den Rückseiten der verschiedenen Zielkarten angegeben).



SPIELER 1: PIRAT



SPIELER 2: QUARTIERMEISTER



CREW- UND BEUTESTAPEL



ZIELSTAPEL



**ÜBERSICHTS-
KARTE**



SPIELER 3: KAPITÄN



SPIELER 4: PIRAT

SO WIRD GESPIELT

Jolly Roger wird in Runden gespielt (maximal 10).
Jede Runde ist in drei Phasen aufgeteilt:

1. ERNENNUNG

2. REISE

3. BESTRAFUNG

Der Kapitän kündigt jede Phase an sowie den Beginn einer neuen Runde.

HANDKARTENLIMIT

Während des Spiels können die Spieler nur eine begrenzte Anzahl an Crew-Karten auf der Hand haben:

| SPIELER | KARTEN |
|---------|--------|
| 4-5 | 7 |
| 6-7 | 6 |
| 8-10 | 5 |

Wenn irgendwann im Laufe des Spiels die Handkartenzahl das Handkartenlimit überschreitet, müssen überzählige Karten sofort abgelegt werden.

1. ERNENNUNG

Es ist nicht einfach, mit einer Piratencrew umzugehen, und kein Kapitän kann das alleine bewältigen!

Zu Beginn jeder Runde bestimmt der Kapitän einen **Quartiermeister**, der sich für ihn um die alltäglichen Aufgaben an Deck kümmert. Das tut er, indem er die Quartiermeister-Karte aufgedeckt vor den gewählten Spieler legt.

Der Quartiermeister hat eine wichtige Rolle auf dem Schiff inne, der Kapitän sollte diese Ernennung also mit Bedacht aussprechen. Ist der Kapitän mit seiner Ernennung nicht zufrieden, kann er in der nächsten Runde einen neuen Quartiermeister ernennen.

Jedes Mal nachdem ein Quartiermeister ernannt wurde, dürfen alle Spieler, die keine Crew-Karte auf der Hand haben, eine ziehen.

2. REISE

Das ist die Hauptphase des Spiels. In jeder Runde muss der Kapitän das **Ziel des Schiffs** aus fünf verfügbaren Orten wählen: Festung, Handelsschiff, Siedlung, Piratenhafen oder Schatzinsel.

***Tipp:** Festungen, Handelsschiffe und Siedlungen sind voller Beute, die man erringen kann, wenn man den Kampf gewinnt. Zu Beginn des Spiels sollte man daher versuchen, zunächst einen dieser Orte anzugreifen!*

Die anderen zwei möglichen Ziele werden normalerweise erst später im Spiel aufgesucht:

- Der **Piratenhafen** erlaubt es den Spielern, zusätzliche Crew-Karten zu ziehen. Man besucht den Hafen, wenn die Crew Verstärkung (Handkarten) braucht.
- Die **Schatzinsel** erlaubt es den Spielern, ihre Beute zu verstecken und dadurch zu sichern. Für die Reise zu einer Schatzinsel braucht man eine Schatzkarte und die hat nur das Crewmitglied „Alter Seemann“.

ANGRIFFSZIEL-KARTEN



FESTUNG



HANDELSCHIFF



SIEDLUNG

1 Anzahl der Beutekarten, falls besiegt

2 Benötigte Fertigkeiten:



Navigation



Kanonen



Säbel

3 Spieleranzahl:

5- 5 oder weniger

7- 7 oder weniger

6+ 6 oder mehr

8+ 8 oder mehr

Die Wahl des endgültigen Reiseziels liegt beim Kapitän: sobald er eine Entscheidung getroffen hat, gibt er diese bekannt. Er nimmt die erste Karte vom Stapel des gewählten Ziels und legt sie verdeckt vor sich.

Achtung: Ist ein Ziel-Stapel durch vorherige Reisen leer, kann dieses Ziel nicht mehr gewählt werden.

Tipp: Bevor er seine Entscheidung trifft, kann der Kapitän sich mit dem Quartiermeister oder den anderen Spielern beraten, um das beste Ziel für das Schiff zu wählen. Auf der Rückseite der Zielkarte (und auf der Übersichtskarte) kann man sehen, welche Fertigkeitswerte gebraucht werden, um diesen Schatz zu erobern (von min. bis max. in jeder Kategorie: Navigation, Kanonen, Säbel).



MÖGLICHKEITEN
DER WERTE

Die Schätze zeigen die Schwierigkeit des Ziels an: Festungen sind das schwierigste und wertvollste Ziel; dann Siedlungen und zuletzt Handelsschiffe.

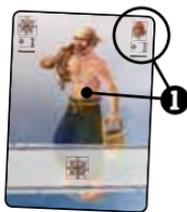
EIN ANGRIFFSZIEL ANGREIFEN

Um Gold, Juwelen und Gefangene zu bekommen, müssen Piraten eins von drei möglichen Angriffszielen angreifen (Festung, Handelsschiff oder Siedlung). Sobald der Kapitän das Angriffsziel der Reise ausgewählt hat, entscheiden die anderen Spieler, wieviel sie zum Angriff beitragen wollen, um diesem zum Erfolg zu verhelfen.

Der Quartiermeister organisiert den Angriff und fordert alle Spieler dazu auf, die benötigten Fertigkeiten beizusteuern.

Der Quartiermeister muss bei einem Angriff immer die erste Karte offen ausspielen. Dann kann jeder Spieler entscheiden, ob er helfen will die Beute zu erobern (auch Kapitän und Quartiermeister). Man kann eine oder mehrere Karten von seiner Hand spielen, indem

CREW-KARTEN



1 Anzahl der Crewmitglieder

2 Fertigkeit:



Navigation



Kanonen



Säbel

3



Dieses Symbol weist auf einen Piraten hin, der mehr als eine Fertigkeit hat.

BEISPIEL



Der Kapitän entscheidet, dass eine Festung angegriffen werden soll. Der Quartiermeister ruft die anderen Piraten zum Kampf und sie spielen insgesamt fünf Karten.

Die Karten werden gruppiert und die Symbole werden gezählt.



Insgesamt haben die Piraten: 3 Navigations-, 4 Kanonen- und 2 Säbelpunkte. Die Karte der Festung wird nun aufgedeckt.



Es gibt genug Navigation- und Kanonen-, aber nicht ausreichend Säbelpunkte (zwei anstatt der benötigten drei), um den Kampf zu gewinnen. Demnach ist der Angriff fehlgeschlagen.

man sie aufgedeckt vor sich ablegt. Jeder Spieler (außer dem Quartiermeister) kann auch passen und keine Karte ausspielen.

Es gibt keine bestimmte Reihenfolge, in der die Crew-Karten gespielt werden müssen. Die Spieler spielen ihre Karten in beliebiger Reihenfolge aus, auf ein Mal oder mehrmals, wie sie wollen. Karten die bereits ausgespielt worden sind, dürfen allerdings nicht wieder zurück auf die Hand genommen werden.

Wenn der Quartiermeister denkt, dass genug Karten gespielt worden sind oder keiner mehr Karten spielen will, deckt der Quartiermeister die Zielkarte auf.

Die Zielkarte zeigt die Anzahl an benötigten Navigations-, Kanonen- und Säbelpunkten an, die man braucht, um die Beute zu erringen. Der Quartiermeister sortiert die gespielten Crew-Karten nach Fertigkeitstyp (Navigation, Kanonen, Säbel) und addiert den kompletten Wert jeder Fertigkeit, indem er die den jeweiligen Symbolen zugeordneten Zahlen in der linken oberen Kartenecke aller Crew-Karten zusammenzählt.

- Ist die Summe **jedes** Fertigkeitstyps **gleich oder höher** der Zahl auf der Zielkarte, ist der Angriff ein **Erfolg**.
- Ist die Summe von **einem** (oder mehreren) Fertigkeitstypen geringer als die Zahl auf der Zielkarte, ist der Angriff ein **Fehlschlag**.

Hinweis: Manche Crew-Karten haben mehrere Fertigkeiten und können für jeden Typ zählen. Allerdings kann nur *eine* Fertigkeit der drei möglichen genutzt werden! Wird diese Karte gespielt, kann der Quartiermeister nach dem Aufdecken der Zielkarte und dem Zusammenzählen der übrigen Punkte entscheiden, welche der Fertigkeiten genutzt wird.



Nachdem der Angriff vorbei ist (egal ob erfolgreich oder nicht), werden alle Crew-Karten offen auf den Crew-Ablagestapel neben dem Crew-Stapel gelegt.

Die Zielkarte, die während der Reisephase verwendet worden ist, wird auf einen gesonderten Ziel-Ablagestapel gelegt, um zu sehen, wie viele Runden bereits gespielt wurden.

BEUTE AUFTEILEN

Ist der Angriff ein Erfolg, zieht der Quartiermeister die Anzahl an Beutekarten, die auf der eroberten Zielkarte angegeben ist, vom Beutestapel und legt diese **aufgedeckt** auf den Tisch. Die meisten Beutekarten sind 1-3 Gold wert, *Rum* hat keinen Goldwert und *Juwelen* sowie *Gefangene* können im Piratenhafen gegen Gold eingetauscht werden.

- Zunächst hat der Kapitän das Privileg, eine Karte für sich zu wählen.
- Dann verteilt der Quartiermeister die anderen Beutekarten so gleichmäßig wie möglich unter allen Spielern, auch sich selbst.
Entscheidend ist hierbei die **Anzahl der Karten, nicht deren Wert!**

Gibt es nicht genug Beutekarten, ist es möglich, dass manche Spieler keine Karte bekommen, andere aber schon. Kein Spieler kann eine zweite Karte bekommen, solange nicht jeder Spieler seine erste Karte bekommen hat.

Beispiele:

- Wenn es 5 Karten zum Verteilen unter 4 Spielern gibt, bekommt jeder eine Karte und ein Spieler bekommt 2 Karten.
- Wenn es nur 3 Karten zum Verteilen unter 4 Spielern gibt, bekommen 3 Spieler eine Karte und ein Spieler keine.

BEUTEKARTEN



GOLD

1 Wert in Gold



SPEZIAL

Die Beutekarten werden offen an die Spieler verteilt. Alle Beutekarten bleiben aufgedeckt vor ihrem Besitzer liegen, außer sie werden auf einer Schatzinsel vergraben (nachdem die Beute vergraben wurde, werden die Beutekarten verdeckt).

Ist der Angriff fehlgeschlagen, gibt es natürlich keine Beute zu verteilen.

Tipp: Beutekarten mit Rumfässern haben zwar keinen Goldwert, sind aber trotzdem nützlich, da man mit ihnen im Piratenhafen eine zusätzliche Crew-Karte erhalten kann.

PIRATENHAFEN



- 1 Anzahl der zu ziehenden Crew-Karten (pro Spieler)
- 2 Man kann eine Schatz-Karte gegen eine neue Crew-Karte tauschen.

PIRATENHAFEN

Manchmal muss sich die Crew vom Kampf erholen. Dazu kann der Kapitän einen Piratenhafen ansteuern. Eine Reise zum Piratenhafen hat keine speziellen Anforderungen.

Im Piratenhafen begeben sich die Spieler auf die Suche nach neuen Crewmitgliedern. Der Quartiermeister zieht die oberste Karte vom Piratenhafen-Stapel und sieht sich die Zahl der Crew-Karten an, die jeder Spieler laut der Karte bekommt. Er zieht für jeden Spieler die angegebene Anzahl an Karten und gibt ihm diese verdeckt und ohne sie anzuschauen.

Dann kann jeder Spieler genau 1 Beutekarte (jedes Typs, auch Rum) tauschen, um eine zusätzliche Crew-Karte zu bekommen. Die getauschte Beutekarte wird verdeckt auf den Beute-Ablagestapel gelegt.

Das Letzte, was man in einem Piratenhafen tun kann, ist Gefangene gegen Lösegeld einzutauschen und Juwelen zu verkaufen.

SCHATZINSEL



- 1 Es wird eine Schatzkarte { } benötigt
- 2 Hier { } wird das Gold vergraben
- 3 Nur „Alter Seemann“ hat die Schatzkarte!

- Hat ein Spieler eine **Gefangenen**-Karte, kann er diese ablegen, um zwei neue Karten vom Beutestapel zu ziehen.
- Hat ein Spieler eine **Juwelen**-Karte, kann er diese ablegen, um eine neue Karte vom Beutestapel zu ziehen. Diese steht für den Wert der verkauften wertvollen Steine (oder waren es nur Glasperlen?).

Am Ende der Phase wird die Piratenhafen-Karte auf den Ziel-Ablagestapel gelegt. Die dort liegenden Karten zeigen an, wieviele Runden bereits gespielt wurden.

SCHATZINSEL

Das letzte mögliche Ziel für das Piratenschiff ist die Schatzinsel.

Beschließt der Kapitän zur Schatzinsel zu segeln, ist es notwendig, dass mindestens ein Spieler eine spezielle Crew-Karte spielt: „Alter Seemann“ (man beachte das Schatzkartensymbol auf seiner Karte).

Spielt jemand die Karte „Alter Seemann“, kann die Schatzinsel erreicht werden. Spielt niemand diese Karte oder will sie niemand spielen, kann die Schatzinsel nicht angesteuert werden. Die Schatzinsel-Karte wird abgelegt, womit die aktuelle Runde endet. Nun muss der Kapitän ein neues anderes Ziel wählen.

BEUTE VERGRABEN

Auf der Schatzinsel können alle Spieler mit aufgedeckten Beutekarten diese vergraben. Um Beute zu vergraben, drehen die Spieler ihre vor sich liegenden Beutekarten um. Beutekarten mit *Rum* können, falls gewollt, ebenfalls vergraben werden (als Täuschung). *Gefangene* und *Juwelen* können nicht vergraben werden.

Tip: *Es ist sehr wichtig, die eigene Beute zu vergraben. Denn vergrabene Karten, kann man bei einer Meuterei nicht verlieren.*

Nachdem die Spieler ihre Beute vergraben haben, wird die Karte „Alter Seemann“ auf den Crew-Ablagestapel gelegt. Am Ende der Phase wird die Schatzinsel-Karte auf den Ziel-Ablagestapel gelegt, um die bereits gespielten Runden im Auge zu behalten.

3. BESTRAFUNG

Der Kapitän muss die Moral seiner Crew so hoch wie möglich halten. Und was könnte die Moral besser heben, als den Quartiermeister damit zu beauftragen, einen armen Kerl auszuwählen und diesen mehrfach auszupeitschen ... vor versammelter Mannschaft?

Am Ende der Runde hat der Kapitän die Möglichkeit, eine Bestrafung zu veranlassen oder nicht. Er kann sich also auch gegen eine Bestrafung entscheiden. Er kann jemanden vorschlagen, der bestraft werden soll. Die endgültige Entscheidung liegt jedoch beim Quartiermeister, der jeden Spieler bestrafen kann (außer sich selbst und dem Kapitän).

Der Quartiermeister kann es nicht verweigern, eine Bestrafung durchzuführen. Er kann dem Kapitän allerdings raten, es zu tun bzw. nicht zu tun.

Um die Bestrafung durchzuführen, zieht der Quartiermeister eine Crew-Karte von der Hand des Opfers. Diese Crew-Karte wird dann aufgedeckt auf dem Crew-Ablagestapel abgelegt.

ENDE DER RUNDE

Nachdem die Bestrafung erfolgt ist bzw. keine Bestrafung erfolgt ist, beginnt eine neue Runde. Der Kapitän bekundet sein Vertrauen in den Quartiermeister oder ernennt einen neuen und es geht erneut auf große Fahrt.

BESONDERE CREW-KARTEN

Es gibt viele Crew-Karten im Spiel. Viele von ihnen geben nur einen Fertigkeitswert und eine bestimmte Anzahl an Crewmitgliedern an. Andere Karten haben einen besonderen Spieleffekt. Diese Karten sind einzigartig (außer „Verräter“, wovon es zwei Stück gibt, und „Alter Seemann“, wovon es drei Stück gibt).

Der Effekt der meisten besonderen Crew-Karten kommt nur während einer bestimmten Phase oder bei einer bestimmten Spielsituation (beispielsweise während einer Meuterei) zum Einsatz. Manche können aber auch jederzeit gespielt werden. Besondere Karten müssen nachdem ihr Effekt abgehandelt wurde abgelegt werden.

Besondere Crew-Karten können während einer Meuterei auch als normale Crew-Karten verwendet werden, hier gilt die oben rechts angezeigte Anzahl an Crewmitgliedern (normalerweise eins). Nach der Meuterei bleiben diese Karten im Spiel und werden mit den anderen Crew-Karten wieder ausgeteilt. (Ausnahme: „Kanonenfutter“, „Halsabschneider“ und „Alter Seebär“ – diese werden abgelegt.)

Eine Zusammenfassung und Erklärung der besonderen Karten ist auf Seiten **14** und **15** zu finden.

MEUTEREI

Es gibt kein gutes Piratenspiel ohne die Möglichkeit zur Meuterei und *Jolly Roger* bildet da keine Ausnahme!

EINE MEUTEREI BEGINNEN

Ist ein Spieler mit dem aktuellen Kapitän und seinen Entscheidungen unzufrieden, kann er eine Meuterei beginnen und versuchen, ihn zu stürzen.

Man kann eine Meuterei **sofort** nach jeder Entscheidung des Kapitäns beginnen:

- Nachdem der Kapitän den Quartiermeister ernannt oder neu ernannt hat
- Nachdem der Kapitän ein Ziel festgelegt hat
- Nachdem der Kapitän eine Bestrafung befohlen oder dies unterlassen hat

Auf jeden Fall findet die Meuterei **vor** jeglichen Aktionen des Quartiermeisters statt – eine Reise wird sofort unterbrochen, ein Ziel nicht erreicht; eine Bestrafung wird nicht ausgeführt.

WICHTIG: Während jeder Spielrunde kann nur ein Meutereiversuch unternommen werden.

Eine Meuterei geht hauptsächlich gegen die Autorität des Kapitäns. Demnach ist der Kapitän der einzige Spieler, der keine Meuterei initiieren kann – es ist ungewöhnlich, aber möglich, dass der Quartiermeister eine Meuterei beginnt.

Um eine Meuterei zu beginnen, muss „Meuterei!“ gerufen und eine Crew-Karte gespielt werden, die man aufgedeckt vor sich ablegt. Der Spieler ist nun der Erste Meuterer.

Jeder Spieler kann eine oder mehrere Crew-Karten in beliebiger Reihenfolge spielen; entweder um den Kapitän und seine Autorität zu unterstützen oder um dem Ersten Meuterer zu helfen, den Kapitän zu stürzen.

Sowohl Kapitän als auch Erster Meuterer können natürlich Karten spielen. Werden Karten gespielt, werden diese offen (für alle sichtbar) vor dem Kapitän bzw. vor dem Ersten Meuterer abgelegt.

Tipp: Du bist nicht dazu gezwungen, bei der Meuterei eine Seite zu unterstützen – du kannst auch neutral bleiben, ohne eine Karte zu spielen, oder deine Unterstützung auf den letzten Moment der Meuterei verschieben ...

Während einer Meuterei behalten der Kapitän und der Erste Meuterer die Anzahl der Crewmitglieder auf den Karten für ihre jeweilige Seite im Auge. Die Anzahl der Crewmitglieder steht in der oberen rechten Ecke der Crew-Karten und wird außerdem durch die abgebildeten Piraten dargestellt (von eins bis fünf). Die meisten besonderen Charaktere (außer es wird anders erwähnt) zählen als ein Crewmitglied. Die Kapitän- und Quartiermeister-Karte zählen für die Meuterei ebenfalls als ein Crewmitglied.

Die Spieler können immer nach dem aktuellen Stand der Crewmitglieder für beide Seite fragen, bevor sie entscheiden eine weitere Karte zu spielen.

Hinweis: Die Spieler können ihre Meinung *nicht* mehr ändern, sobald sie eine Seite gewählt haben – es ist nicht möglich, dass sie Karten spielen, um beide Seiten in einer Meuterei zu unterstützen! Es darf jedoch jeder selbst bestimmen, wann er keine Karten mehr spielen möchte!

Solange noch Spieler Karten spielen möchten, geht die Meuterei weiter. Passen alle Spieler und können (oder wollen) keine weitere Karte mehr spielen, ist die Meuterei vorbei.

DIE MEUTEREI GEWINNEN

Die Anzahl der Crewmitglieder auf den zur Unterstützung des Kapitäns gespielten Karten wird zusammengezählt und mit der Anzahl der Crewmitglieder auf den zur Unterstützung des Ersten Meuterers gespielten Karten verglichen. Die Seite mit mehr Crewmitgliedern gewinnt die Meuterei. Bei Gleichstand gewinnt immer der Kapitän.

- Gewinnt der Erste Meuterer bekommt er die Kapitän-Karte, bestimmt einen neuen Quartiermeister und wählt ein neues Ziel.
- Gewinnt der Kapitän, behält er einfach die Kontrolle und die Runde wird fortgesetzt.

DIE HALSABSCHNEIDER-KARTE

Die Meuterei kann unterbrochen werden, wenn ein Spieler die „Halsabschneider“-Karte spielt. Diese Crew-Karte beendet eine Meuterei sofort, indem der Kapitän oder der Erste Meuterer nach Wahl des Spielers ausgeschaltet worden ist. Nachdem der „Halsabschneider“ gespielt wurde, können keine weiteren Karten mehr für die Meuterei ausgespielt werden (man kann sich also nicht im Nachhinein der Gewinnerseite anschließen).



Tip: Der Erste Meuterer kann eine „Halsabschneider“-Karte nutzen, um eine Meuterei zu starten und im gleichen Zug zu beenden (dank des besonderen Effekts der Karte). Mithilfe eines Halsabschneiders kann man sehr schnell zum Kapitän werden!

BEUTE- UND CREW-KARTEN VERTEILEN

Der (neue oder bestätigte) Quartiermeister sammelt alle Beutekarten der **Verlierer** ein (außer den vergrabenen).

Hinweis: Hat ein Spieler keine Karte gespielt, ist er neutral geblieben und wird nicht als Verlierer angesehen. Der Quartiermeister nimmt seine Beutekarten nicht.

Nachdem der neue Kapitän die Möglichkeit hatte, die erste Beutekarte zu wählen, verteilt der Quartiermeister die übrigen Karten so gleichmäßig wie möglich unter **allen** Spielern (auch unter den Verlierern).

Es ist zu beachten, dass die Verteilung der Karten nicht nach *Goldwert* sondern nach *Anzahl der Karten* so gleichmäßig wie möglich zu sein hat!

BEISPIEL

SEITE DES KAPITÄNS



+1



+1



+1



+3

= 6

SEITE DER MEUTERER



+1



+1



+3

= 5

Der Kapitän hat 6 Crewmitglieder auf seiner Seite, ihm stehen 5 Crewmitglieder auf der Seite der Meuterer gegenüber. Der Kapitän gewinnt.

Dann sammelt der Quartiermeister alle während der Meuterei gespielten Karten ein – außer Kapitän und Quartiermeister (welche zugeteilt werden, sobald eine Meuterei endet) und „Kanonenfutter“, „Halsabschneider“ und „Alter Seebär“ (welche abgelegt werden). Er mischt diese Crew-Karten und teilt sie verdeckt und gleichmäßig an alle Spieler aus.

WEITERSPIELEN

Nachdem eine Meuterei beendet wurde, geht das Spiel immer damit weiter, dass der (neue oder bestätigte) Kapitän ein neues Ziel festlegt (die alte Zielkarte wird dann einfach wieder oben auf den jeweiligen Stapel gelegt) oder seine vorherige Wahl bestätigt. Denkt daran, dass die nächste Meuterei erst in der nächsten Runde gestartet werden kann.

ANDERE REGELN

BESTECHUNG

Piraten sind allgemein nicht die moralischsten Gesellen. In *Jolly Roger* ist es daher erlaubt (und sogar empfohlen) andere Spieler zu bestechen, indem man ihnen eine aufgedeckte Crew- oder Beutekarte gibt – oder ihnen verspricht, dies später zu tun. Allerdings kann niemand dazu gezwungen werden eine Bestechung anzunehmen oder ein Versprechen einzuhalten, wenn die Karten für die Zukunft versprochen wurden!

STAPEL MISCHEN

Ist der Crew-Stapel leer, wird der Crew-Ablagestapel gemischt und als neuer Crew-Stapel bereitgelegt. Die Beute- und Zielstapel werden nie neu gemischt.

Sind sie verbraucht, können keine Karten mehr davon gezogen werden.

SPIELEND & SIEG

Das Spiel endet nach 10 Runden oder wenn der Beutestapel leer ist, je nachdem, was zuerst passiert.

Die Zielkarten des Ziel-Ablagestapels dienen dazu die Übersicht über die Runden zu behalten.

Wenn die letzten Beutekarten verteilt werden, es aber nicht mehr genügend für alle gibt, muss der Quartiermeister diese so gleichmäßig wie möglich verteilen.

Nachdem die zehnte Reise hinter der Crew liegt oder die letzten Beutekarten ausgeteilt wurden, ist es immer noch möglich eine letzte Meuterei zu starten, wenn in dieser Runde nicht bereits eine stattgefunden hatte.

Am Ende der Runde ist das Spiel vorbei.

- Wenn das Spiel vorbei ist, decken alle ihre Beutekarten auf (vergraben oder nicht) und zählen ihren Goldwert zusammen.
- Für jede nicht verkaufte Juwelen-Karte wird zufällig eine Beutekarte gezogen. Gibt es keine Beutekarten mehr, die gezogen werden können, haben sie einen Goldwert von 1.
- Nicht freigekaufte Gefangene haben einen Goldwert von 1.

Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Rum-Karten. Kann der Gleichstand dadurch nicht aufgelöst werden, gewinnen alle Spieler mit dem meisten Gold gemeinsam.

REGEL- VARIANTEN

VERSTECKTE SCHÄTZE

Geht eine Reise mit einem erfolgreichen Angriff zu Ende und es ist Zeit, dass die Piraten ihre Schätze erhalten, zieht der Kapitän die Karten und hält sie geheim. Er wählt eine Karte aus und gibt den Rest an den Quartiermeister weiter, welcher die Karten, nachdem er sie angesehen hat, wie gewöhnlich verteilt, *allerdings verdeckt*. Alle Beutekarten bleiben bis zum Ende des Spiels verdeckt. Ihr Besitzer darf sie jederzeit ansehen und auch beschließen sie jemand anderem zu zeigen. Karten die abgelegt werden, um im Piratenhafen eine Crew-Karte zu ziehen, werden weiterhin offen abgelegt.

Beutekarten, die in einem Piratenhafen gezogen werden, wenn Gefangene ausgelöst oder Juwelen verkauft werden, bleiben ebenfalls verdeckt.

***Tipp:** Anders als im normalen Spiel sind hier alle Beutekarten verdeckt. Es besteht also die Gefahr, dass die nicht vergrabenen Beutekarten mit den bereits vergrabenen Beutekarten vermischt werden. Am besten legt man zur Erinnerung eine Münze oder einen anderen Marker auf die bereits auf der Schatzinsel vergrabenen Karten.*

DAS GOLD DES KAPITÄNS

Jedes Mal wenn der Kapitän im Piratenhafen eine Beutekarte ablegt, ziehen alle Spieler eine Crew-Karte, nicht nur der Kapitän.

DREI SPIELER-SPIEL

Man kann *Jolly Roger* auch zu dritt spielen. Es gelten weiterhin die Regeln für ein 4-Spieler-Spiel, mit einer Ausnahme: Es gibt keinen Quartiermeister und alles, was dieser normalerweise tut, macht der Kapitän nun selbst. Alle Karten und Regeln, die normalerweise den Quartiermeister betreffen, gelten nun für den Kapitän.

ÜBERSICHT DER BESONDEREN CREW-KARTEN



BOOTSMANN

Wird auf der Schatzinsel gespielt. Wähle einen Spieler: Er bewacht das Schiff und kann seine Beutekarten nicht vergraben, außer er besticht einen anderen Spieler, das Schiff an seiner Stelle zu bewachen.



ZIMMERMANN

Wird nach dem Verteilen der Beutekarten gespielt. Ein Spieler muss dir eine seiner Beutekarten geben, um das Schiff zu reparieren. Will dir niemand eine Beutekarte geben, darfst du eine vom Quartiermeister oder Kapitän ziehen.



SMUTJE

Wird beim Verteilen der Beutekarten gespielt. Du darfst dir noch vor dem Kapitän eine Beutekarte aussuchen (dieser hat nun die zweite Wahl).



HALSABSCHNEIDER

Wird bei einer Meuterei gespielt oder um eine zu starten. Wähle entweder den Kapitän oder den Ersten Meuterer. Dieser verliert sofort die Meuterei und die andere Seite gewinnt. Anschließend wird diese Karte abgelegt.



ERSTER OFFIZIER

Wird nach dem Aufdecken einer Zielkarte durch den Quartiermeister gespielt. Füge einen Säbelpunkt hinzu oder ziehe einen ab.



AUSGUCK

Wird gespielt, nachdem der Kapitän ein Angriffsziel gewählt hat. Decke die Zielkarte auf, bevor die Spieler beginnen ihre Crew-Karten zu spielen.



NAVIGATOR

Wird gespielt, nachdem der Quartiermeister die Zielkarte aufgedeckt hat. Füge einen Navigationspunkt hinzu oder ziehe einen ab.



ALTER SEEMANN

Du kannst diese Karte spielen, wenn der Kapitän die Schatzinsel als Ziel auswählt, um es dem Schiff zu ermöglichen dort anzulegen.



KANONENFUTTER

Wird während einer Meuterei gespielt, um die Seite 5 Crewmitglieder hinzuzufügen. Danach wird diese Karte abgelegt.



ALTER SEEBÄR

Spiele diese Karte, um einen neutralen Spieler dazu zu zwingen, sich bei einer Meuterei deiner Seite anzuschließen. Er muss sofort eine Crew-Karte für deine Seite spielen. Nach der Meuterei wird diese Karte abgelegt.



ZWEITER OFFIZIER

Kann immer gespielt werden. Ziehe jeweils eine zufällige Crew-Karte von den Handkarten zweier Spieler und füge sie deinen eigenen hinzu.



SCHARFSCHÜTZE

Wird nach dem Aufdecken der Zielkarte durch den Quartiermeister gespielt. Füge einen Kanonenpunkt hinzu oder ziehe einen ab.



SCHLAUES KERLCHEN

Wird gespielt, nachdem alle Piraten ihre Beute auf der Schatzinsel vergraben haben. Nimm dir zufällig eine vergrabene Karte eines anderen Spielers. Du kannst sie nicht wieder vergraben und musst sie bis zur nächsten Reise zur Schatzinsel aufgedeckt lassen.



BLINDER PASSAGIER

Kann jederzeit gespielt werden. Lege diese Karte ab, um zwei Karten vom Crew-Stapel zu ziehen und auf die Hand zu nehmen.



SCHIFFSARZT

Kann jederzeit gespielt werden. Du wirst der neue Quartiermeister, bis der Kapitän einen neuen wählt. Platziere die Quartiermeister-Karte vor dir, um deine neue Rolle anzuzeigen.



VERRÄTER

Wird sofort gespielt, nachdem eine beliebige andere Karte aufgedeckt worden ist. Diese andere Karte wird wirkungslos abgelegt.

SPIELÜBERBLICK

1. ERNENNUNG
2. REISE
3. BESTRAFUNG

KAPITÄN

- Wählt den Quartiermeister (den gleichen oder einen neuen)
- Wählt das Ziel
- Befiehlt die Bestrafung (optional)

Meutereien sind NACH jeder Entscheidung des Kapitäns möglich, aber nur ein Mal pro Runde.



QUARTIERMEISTER

- Fordert die Crew-Karten ein (beim Angreifen einer Festung, eines Handelsschiffs oder einer Siedlung)
- Verteilt aufgedeckt die Beutekarten (nach einem erfolgreichen Angriff oder einer Meuterei): Die erste Wahl hat der Kapitän, der Rest wird so gleichmäßig wie möglich verteilt.
- Verteilt die Crew-Karten verdeckt und so gleichmäßig wie möglich: Im Piratenhafen (wie auf der Piratenhafen-Karte angegeben) und nach einer Meuterei.
- Führt die Bestrafung durch, indem er zufällig eine Karte von einem anderen Spieler zieht und ablegt.



CREDITS

AUTOR
FRÉDÉRIC MOYERSON

ILLUSTRATIONEN
LOIC BILLAU

GRAFIKDESIGN
FABIO MAIORANA

PRODUKTION & MANAGEMENT
ROBERTO DI MEGLIO

BEARBEITUNG
FABRIZIO ROLLA

LAYOUT
HONDA EIJI

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG
JASMIN ICKES

REDAKTION
SABINE MACHACZEK

LAYOUT
FIONA CAREY

UNTER MITARBEIT VON
STEFAN AUSCHILL,
BIRTE BÄRMANN,
FERDINAND KÖTHER

PRODUKTIONSMANAGEMENT
HEIKO ELLER

