

JOLLY & ROGER



Ein spannendes Piratenduell für
2 Seebären ab 8 Jahren.

Kapitän „Red Beard“, der berühmte König der Piraten, ist seit einem unglücklich verlaufenen Rendezvous mit einer Meerjungfrau „untergetaucht“. Darauf haben die machtgerigen Piratenfürsten nur gewartet und greifen nach seinem Thron. Doch auch unter Piraten gibt es Regeln: Wie es die Tradition will, wurde zunächst die Trinkfestigkeit der Kandidaten geprüft. Die beiden einzigen, die nach einem Fass Rum noch stehen konnten, waren die draufgängerische Julienne Garçon, genannt „Jolly“ und der exzentrische Jack „Roger“ Hummingbird. Im sogenannten „Doppelentern“ wird nun zwischen ihnen der Sieger – und damit der neue Piratenkönig – ermittelt. Bereitmachen zum Entern, ihr Landratten ... Arrr!

SPIELMATERIAL

50 Spielkarten (Rückseite Papagei, Stärke: „1“):



43 Piratenkarten:

13x grüner Pirat (Stärke/Gold: 4x „1“, 3x „2“, 2x „3“, 2x „4“, 2x „5“)

12x gelber Pirat (Stärke/Gold: 4x „1“, 3x „2“, 2x „3“, 2x „4“, 1x „5“)

10x blauer Pirat (Stärke/Gold: 4x „1“, 2x „2“, 2x „3“, 1x „4“, 1x „5“)

8x roter Pirat (Stärke/Gold: 3x „1“, 2x „2“, 1x „3“, 1x „4“, 1x „5“)



7 Sonderkarten:

3x Krake

2x Skelett (Stärke: „3“)

2x Tortuga



2 Schatztruhenkarten



4 Schiffe:

1x grünes Schiff (Gold: „3“)

1x gelbes Schiff (Gold: „5“)

1x blaues Schiff (Gold: „7“)

1x rotes Schiff (Gold: „9“)



1 Piratenflagge

(vor dem ersten Spiel
zusammenstecken)



8 Kapitäne:

4x schwarzer Kapitän

4x weißer Kapitän



SPIELZIEL

Als „Jolly“ und „Roger“ tragen die Spieler das sogenannte „Doppelentern“ aus, um den neuen Piratenkönig zu bestimmen. Dabei pirschen sie sich mit ihren Crews von beiden Seiten an wehrlose Handelsschiffe heran und versuchen das jeweilige Schiff von ihrer Seite aus zu entern. Doch nur wer die Oberhand gewinnt, kann die wertvolle Beute vom Schiff schleppen. Der Spieler, der bei Spielende das meiste Gold erbeutet hat, gewinnt und wird neuer Piratenkönig.

SPIELVORBEREITUNG

Wichtig: Für das erste Spiel wird zunächst das Einstiegerspiel ohne die Sonderkarten erklärt. Die Änderungen für das Spiel mit den Sonderkarten sind auf Seite 5 unter **PROFISPIEL** beschrieben.

- Jeder Spieler erhält eine Schatztruhenkarte und die 4 Kapitäne einer Farbe, die er als Vorrat vor sich ablegt.
- Die 4 Schiffe werden nach ihrem Goldwert sortiert nebeneinander in die Tischmitte gelegt.
- Die 7 Sonderkarten werden für das Einstiegerspiel nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.
- Die 43 Piratenkarten werden gemischt. Anschließend werden die obersten 3 Karten verdeckt gezogen und ungesehen zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden für das folgende Spiel nicht benötigt. Die verbliebenen 40 Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben dem kleinsten Schiff platziert.
- Der jüngere Spieler beginnt das Spiel. Er stellt die Piratenflagge vor sich ab und zeigt damit an, dass er am Zug ist.



SPIELBLAUF

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Kommt ein Spieler an die Reihe, wird er zum „Aufteiler“. Sein Gegenspieler wird in diesem Zug zum „Auswähler“. Jeder Zug eines Spielers ist in 3 Phasen unterteilt:

1. Aufteilen

Der Aufteiler zieht die obersten 5 Piratenkarten des Nachziehstapels und legt sie offen vor sich ab. Anschließend teilt er diese Piraten in 2 beliebig zusammengestellte Sets auf, die er deutlich voneinander trennt. Ein Set muss aus mindestens 1 und maximal 4 Karten bestehen.



2. Auswählen

Ist der Aufteiler mit seiner Aufteilung zufrieden, bietet er die beiden Sets dem Auswähler an. Der Auswähler muss sich nun für 1 Set entscheiden. Er nimmt die Piraten des ausgewählten Sets und legt sie vor sich ab. Der Aufteiler behält das verbleibende Set vor sich.



3. Crew verstärken oder Schiff entern

Nachdem die Sets ausgewählt wurden, muss zunächst der Auswähler **alle Karten seines Sets** in beliebiger Reihenfolge **ausspielen**. Er muss für jeden Piraten seines Sets entscheiden, ob er mit ihm die Aktion A) Crew verstärken **oder** B) Schiff entern ausführen will:

A) Crew verstärken

Diese Aktion kann immer gewählt werden. Der Spieler legt die Piratenkarte auf seiner Seite an das Schiff der entsprechenden Farbe an. Damit verstärkt er seine dortige Crew um den in der rechten oberen Ecke der Karte angegebenen Stärkewert. Liegen dort schon Piraten, wird das neue Crewmitglied leicht versetzt auf die letzte Piratenkarte gelegt, sodass alle Stärkewerte sichtbar bleiben.

Wichtig: Der Spieler darf jede Karte auch an ein Schiff anlegen, das nicht der Farbe des Piraten entspricht. Allerdings muss er diese Karte dann verdeckt – als Papagei – anlegen. Ein Papagei besitzt immer den Stärkewert „1“.

Nach jeder angelegten Karte prüfen die Spieler sofort, wer an diesem Schiff die stärkere Crew besitzt. Dazu zählt jeder Spieler alle Stärkewerte seiner Crew – inklusive der Papageien – an diesem Schiff zusammen und vergleicht sie mit der Stärke der dortigen Crew des Gegners.

Der Spieler mit der stärkeren Crew stellt einen seiner Kapitäne aus seinem Vorrat auf das Schiff, falls er dort noch keinen Kapitän hat. Steht auf dem Schiff bereits ein Kapitän seines Gegners, wird dieser vorher entfernt und kommt zurück in den Vorrat des Besitzers. Es kann also maximal 1 Kapitän auf jedem Schiff stehen.

Sind beide Crews gleichstark, gewinnt niemand die Oberhand. Ein eventuell dort stehender Kapitän wird in diesem Fall entfernt und kommt zurück in den Vorrat des Besitzers.



B) Schiff entern

Diese Aktion darf nur gewählt werden, wenn der Spieler einen seiner Kapitäne auf dem Schiff der entsprechenden Farbe stehen hat. Er muss also an diesem Schiff aktuell die stärkere Crew besitzen, um es mit einem Piraten gleicher Farbe entern zu können. Entscheidet sich der Spieler, mit der Piratenkarte das entsprechende Schiff zu entern, legt er die Karte unter seine Schatztruhenkarte. Die Karten unter der Schatztruhe bleiben dort bis zur Wertung liegen und können nicht wieder ins Spiel gebracht werden.



Nachdem der Auswähler mit jeder der Karten seines Sets entweder eine Crew verstärkt oder ein Schiff geentert hat, muss nun auch der Aufteiler wie zuvor beschrieben mit den Karten seines Sets seine Crews verstärken oder Schiffe entern.

Wichtig: Karten, die bereits zum Verstärken einer Crew angelegt wurden, bleiben dort liegen und können weder verschoben noch zum Entern genutzt werden.

Anschließend endet der Zug des Aufteilers. Er gibt die Piratenflagge an seinen Gegner, der nun selbst als neuer Aufteiler an die Reihe kommt.

Wichtig: Es müssen alle Karten ausgespielt werden. Kein Spieler darf Karten für einen späteren Zug „aufsparen“.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem 8. Zug, also nach dem Zug, in dem der Nachziehstapel aufgebraucht wurde.

WERTUNG

Schiffswertung

Hat ein Spieler bei Spielende seinen Kapitän auf einem Schiff, erbeutet er nun dieses Schiff und legt es zu seiner Schatztruhe. Schiffe, auf denen bei Spielende kein Kapitän steht, werden nicht vergeben. Sie werden jetzt zusammen mit den angelegten Crews zurück in die Schachtel gelegt.

Der neue Piratenkönig

Anschließend zählt jeder Spieler die Goldwerte der Karten unter seiner Schatztruhenkarte zusammen und zählt die Goldwerte seiner erbeuteten Schiffe dazu. Der Spieler mit dem höheren Gesamtwert gewinnt und wird der neue Piratenkönig. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Schiff mit dem höchsten Goldwert besitzt.



PROFISPIEL

Hinweis: Wir empfehlen ab der 2. Partie mit den Profispiel-Regeln zu spielen.

Für das Profispiel gelten die Regeln des Einstiegerspiels mit folgenden Änderungen:

Bei der Spielvorbereitung werden die 7 Sonderkarten zusammen mit den 43 Piratenkarten gemischt. Anschließend werden die obersten 10 Karten verdeckt gezogen und ungesehen zurück in die Schachtel gelegt. Die verbliebenen 40 Karten werden wie gewohnt als verdeckter Nachziehstapel neben dem kleinsten Schiff platziert.

Für die Sonderkarten gelten beim Aufteilen und Auswählen der Sets die selben Regeln wie für die Piratenkarten. In der 3. Phase werden die Sonderkarten zusammen mit den Piratenkarten in beliebiger Reihenfolge ausgespielt. Sie können ebenfalls nicht für einen späteren Zug „aufgespart“ werden.

Jede Sonderkarte kann wie gewohnt verdeckt als Papagei gespielt werden. Werden die Sonderkarten jedoch offen ausgespielt, gelten für sie spezielle Regeln:



Skelett

Das Skelett zählt als Joker und hat einen Stärkewert von „3“. Es kann an ein beliebiges Schiff angelegt werden, um die dortige Crew zu verstärken. Anschließend wird die Crewstärke an dem entsprechenden Schiff überprüft. Das Skelett kann jedoch nie zum Entern genutzt werden, da es keinen Goldwert besitzt.



Krake

Spielt der Spieler eine Krake aus, darf er die letzte Karte der Crew seines Gegners an einem beliebigen Schiff entfernen. Die entfernte Karte und die Krake kommen aus dem Spiel und beide Karten werden zurück in die Schachtel gelegt. Anschließend wird die Crewstärke an dem entsprechenden Schiff überprüft. Das Skelett ist als einzige Karte vor der Krake sicher und kann durch sie nicht entfernt werden.



Tortuga

Auf der berühmtesten Pirateninsel Tortuga kann der Spieler echte Piraten statt seinen Papageien anheuern. Spielt er diese Karte aus, dreht er sofort alle Papageien in allen seinen Crews um. Die Karten verbleiben an der selben Position in der jeweiligen Crew. Ab sofort gilt der Stärkewert des Piraten auf der aufgedeckten Seite und zählt für diese Crew, auch wenn seine Farbe nicht der des Schiffes entspricht. Deshalb wird anschließend wie gewohnt überprüft, wer die stärkere Crew an diesem Schiff besitzt. Anschließend kommt die Tortuga-Karte aus dem Spiel und wird zurück in die Schachtel gelegt.

Achtung: Durch die Tortuga-Karte aufgedeckte Sonderkarten werden sofort wieder auf die Seite mit dem Papagei gedreht und bleiben verdeckt als Papagei liegen.

Variante mit allen Karten

Für ein längeres Spiel können sich die Spieler darauf einigen, mit allen 50 Karten zu spielen. Bei der Spielvorbereitung werden in diesem Fall keine Karten aussortiert und das Spiel endet erst nach dem 10. Zug.

ZUGÜBERSICHT

Der Spieler am Zug wird zum Aufteiler, sein Gegner zum Auswähler.

1. Aufteilen

Der Aufteiler zieht 5 Karten und teilt sie in 2 Sets auf.

2. Auswählen

Der Auswähler wählt 1 Set aus und nimmt es zu sich. Der Aufteiler behält das verbleibende Set.

3. Crew verstärken oder Schiff entern

Zuerst spielt der Auswähler alle Karten seines Sets aus, anschließend der Aufteiler.

Mit jeder Karte kann man entweder

A) Crew verstärken (immer möglich)

- Karte auf der eigenen Seite an gleichfarbiges Schiff anlegen (als Papagei an beliebiges Schiff)
- Crewstärke überprüfen und ggf. Kapitän setzen/entfernen

oder

B) Schiff entern (nur möglich, wenn ein eigener Kapitän auf dem gleichfarbigen Schiff steht)

- Karte unter eigene Schatztruhe schieben

Shaun bedankt sich bei: *Meiner Frau (G-Power!), Tochter und Familie, die mein verschrobenes Hobby unterstützen, mich motivieren und brav meinen konfuse Ideen zuhören. Alle Erfinder:innen und Tester des Spielwerk Hamburgs – Ihr seid knorke! Scott, du bist auch in Ordnung... Dieses Spiel wäre nicht möglich gewesen ohne: Mein Notizbuch, Neugier, Kaffee, Liebe, und Geduld!*

Scott bedankt sich bei: *Balázs, seinem (Spiele-) Partner für die bedingungslose Liebe und seinen Enthusiasmus (Szeretlek!) Vielen Dank auch an Wiebke, Vincent, Dave, Shak, Alex, Ben, Alice, Mum, Dad, Susie, Yasmin, Benny, Cunners, Mark, Zoe, Mei-Li, Leona, GameChat und Shaun (wenn's sein muss). Danke, dass ihr meine hässlichen Prototypen über euch ergehen lasst und meinen sonstigen Blödsinn aushaltet!*

Autoren: Shaun Graham & Scott Huntington

Illustration: Michael Menzel

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2016 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany.

Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de



**SPIELWERK
HAMBURG**

