

JOLLY & ROGER

Sinds een mislukt afspraakje met een zeemeermin is kapitein Roodbaard, de beruchte piraat, nergens te bekennen. De op macht beluste piratenleiders hebben op dit moment gewacht en proberen zijn troon over te nemen. Maar ook piraten hebben regels: om te beginnen moeten de drankcapaciteiten worden getest. Na het wegwerken van een vat rum staan er nog 2 op hun benen: de roekeloze Julienne Garçon, ook wel "Jolly" genoemd, en de excentrieke Jack "Roger" Hummingbird. Zij bepalen in een zogenaamd spelletje "dubbelenteren" wie de winnaar, en daardoor de nieuwe piratenkoning, wordt. Landrotten, grijp de enterhaken ... Arrr!

SPEELMATERIAAL

50 speelkaarten (tonen een papegaai met kracht "1" op de achterkant):



43 piraatkaarten

13x groene piraat (kracht/goud: 4x "1", 3x "2", 2x "3", 2x "4", 2x "5")

12x gele piraat (kracht/goud: 4x "1", 3x "2", 2x "3", 2x "4", 1x "5")

10x blauwe piraat (kracht/goud: 4x "1", 2x "2", 2x "3", 1x "4", 1x "5")

8x rode piraat (kracht/goud: 3x "1", 2x "2", 1x "3", 1x "4", 1x "5")



7 speciale kaarten:

3x kraken

2x skelet (kracht "3")

2x Tortuga



2 schatkistkaarten



4 schepen:

1x groen schip (goud: "3")

1x geel schip (goud: "5")

1x blauw schip (goud: "7")

1x rood schip (goud: "9")



1 piratenvlag

(Zet deze vóór het eerste spel in elkaar.)



8 kapiteins:

4x zwarte kapitein

4x witte kapitein



De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

De 2 spelers gaan als “Jolly” en “Roger” de zogenaamde “dubbelenter”-wedstrijd met elkaar aan om de nieuwe piratenkoning te worden. Daartoe enteren ze weerloze handelsschepen van beide kanten. Maar alleen de piraat die de overhand heeft, kan de waardevolle lading van het schip buitmaken. De speler die aan het einde van het spel het meeste goud heeft buitgemaakt, wint en wordt de nieuwe piratenkoning.

VOORBEREIDING

Belangrijk: we raden aan om de eerste paar spellen zonder de speciale kaarten te spelen. Zijn de spelers met de basisspelregels vertrouwd, dan kunnen ze het **SPEL VOOR GEVORDERDEN** proberen (zie blz. 5).

- Iedere speler krijgt 1 schatkistkaart en de 4 kapiteins van zijn kleur, die hij als voorraad voor zich neerzet.
- Leg de 4 schepen naast elkaar (op goudwaarde gesorteerd) op tafel.
- Doe de 7 speciale kaarten in de doos. Deze zijn voor het basisspel niet nodig.
- Schud de 43 piraatkaarten. Trek daarna de bovenste 3 kaarten van de gedekte stapel en leg deze (zonder ze te bekijken) terug in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig. Leg de resterende 40 kaarten als gedekte stapel naast het schip met de laagste goudwaarde.
- De jongste speler begint. Hij zet de piratenvlag voor zich neer ten teken dat hij aan de beurt is.



Startopstelling



SPELVERLOOP

De spelers zijn afwisselend aan de beurt. De speler die aan de beurt is wordt de “splitser”, de andere de “kiezer”. Elke beurt bestaat uit 3 fasen:

1. Splitsen

De splitser trekt de bovenste 5 kaarten van de gedekte stapel en legt deze open voor zich neer. Hij splitst deze kaarten vervolgens naar believen in 2 groepen, waarbij hij de kaarten van de 2 groepen duidelijk van elkaar scheidt. Een groep moet uit ten minste 1 en ten hoogste 4 kaarten bestaan.



2. Kiezen

Is de splitser tevreden met zijn verdeling, dan meldt hij dat aan de kiezer. De kiezer kiest nu 1 van de 2 groepen, neemt de kaarten ervan en legt deze open voor zich neer. De kaarten van de andere groep blijven voor de splitser liggen.



3. Een bemanning versterken of een schip enteren

Na het kiezen van een groep, moet de kiezer **alle kaarten van de gekozen groep** in een volgorde naar keuze spelen.

Voor elke piraat in zijn groep kiest hij of hij er actie A) *Een bemanning versterken* of B) *Een schip enteren* mee wil uitvoeren.

A) Een bemanning versterken

Een speler kan deze actie altijd kiezen. Hij legt de piraatkaart aan zijn kant van het schip met de corresponderende kleur. Daarmee versterkt hij de kracht van zijn bemanning met de waarde rechtsboven op de kaart. Liggen er al piraten aan het betreffende schip, dan legt hij de kaart overlappend neer, zodat alle waarden zichtbaar blijven.

Belangrijk: een speler mag een piraatkaart aan een schip met een andere kleur leggen, maar hij moet de kaart dan gedekt (als papegaai) neerleggen. Een papegaai heeft altijd kracht “1”.

Elke keer dat een speler een piraatkaart aan een schip legt, vergelijken de spelers direct de kracht van hun bemanningen aan dat schip. Iedere speler telt daartoe de waarde van zijn kaarten (ook de papegaaien) aan het schip bij elkaar op.

De speler met de hoogste waarde zet 1 van zijn kapiteins op het schip (als die er nog niet stond). Verwijder eventueel de kapitein van de andere speler van het schip en zet deze weer in zijn voorraad. Er kan nooit meer dan 1 kapitein op een schip staan.

Zijn beide bemanningen even sterk, dan heeft niemand de meerderheid. Verwijder in dat geval een eventuele kapitein van het schip en zet deze terug in de voorraad van diens eigenaar.



B) Een schip enteren

Een speler mag deze actie uitsluitend kiezen als hij 1 van zijn kapiteins op het schip van de betreffende kleur heeft. Dat betekent dat een speler die een schip met een piraatkaart van dezelfde kleur wil enteren er op dat moment een sterkere bemanning moet hebben dan de andere speler. Besluit de speler de piraatkaart voor het enteren van een schip te gebruiken, dan doet hij de kaart onder zijn schatkistkaart. Kaarten onder een schatkistkaart blijven daar tot de puntentelling en kunnen niet terug in het spel worden gebracht.



Nadat de kiezer alle kaarten uit zijn groep heeft gespeeld (en elk ervan voor het versterken van zijn bemanning of het enteren van een schip heeft gebruikt), doet de splitser hetzelfde met de kaarten van zijn groep. Ook hij gebruikt elk van zijn kaarten voor het versterken van zijn bemanning of het enteren van een schip.

Belangrijk: kaarten die zijn gebruikt voor het versterken van een bemanning blijven waar ze liggen. Ze kunnen niet meer worden verplaatst of voor het enteren van een schip worden gebruikt.

Heeft ook de splitser al zijn kaarten gespeeld, dan eindigt de beurt. De splitser geeft de piratenvlag aan de kiezer, die nu als splitser een nieuwe beurt start.

Belangrijk: een speler moet altijd al zijn kaarten spelen. Hij mag geen kaarten voor later bewaren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na de 8^e beurt (de beurt waarin de laatste kaarten van de gedekte stapel worden getrokken).

PUNTELLING

Schepen tellen

Heeft een speler aan het einde van het spel een kapitein op een schip, dan verovert hij het en legt het onder zijn schatkistkaart. Schepen zonder kapitein zijn niet veroverd. Doe deze en alle bemanningen terug in de doos.

De nieuwe piratenkoning

Iedere speler telt nu de goudwaarden van de kaarten en de veroverde schepen onder zijn schatkistkaart bij elkaar op. De speler met de hoogste waarde wint het spel en wordt de nieuwe piratenkoning. Bij een gelijke stand wint de speler met het schip met de hoogste goudwaarde.



SPEL VOOR GEVORDERDEN

Zijn de spelers met de basisspelregels vertrouwd, dan kunnen ze ervoor kiezen om het spel voor gevorderden te spelen. De spelregels van het basisspel zijn van kracht, maar pas de volgende wijzigingen toe:

- Schud tijdens de voorbereiding alle 50 kaarten (de 43 piraat- en 7 speciale kaarten) door elkaar. Trek de bovenste 10 kaarten van de gedekte stapel en leg deze (zonder ze te bekijken) terug in de doos. De resterende 40 kaarten vormen zoals gebruikelijk de gedekte stapel.
- In fase 3 speelt een speler in een volgorde naar keuze zijn piraat- en speciale kaarten. Ook speciale kaarten mogen niet voor latere beurten worden bewaard.
- Een speciale kaart mag zoals gebruikelijk gedekt als papegaai worden gespeeld, maar wordt een speciale kaart open gespeeld, dan gelden de volgende spelregels:



Skelet

Een skelet geldt als joker en heeft een kracht van “3”. Een speler kan met een skelet een bemanning naar keuze versterken. Daarna vergelijken de spelers zoals gebruikelijk de kracht van de bemanningen. Een skelet kan nooit worden gebruikt om een schip te enteren.



Kraken

Een speler die een kraken speelt, mag de **laatste** kaart van een bemanning naar keuze van de andere speler verwijderen. Doe deze samen met de gespeelde krakenkaart in de doos. Daarna vergelijken de spelers zoals gebruikelijk de kracht van de bemanningen. Het is **niet** toegestaan om met een kraken een **skelet** te verwijderen (zo zou een speler dus een bepaalde bemanning kunnen beschermen).



Tortuga

Op het beruchte eiland Tortuga kunnen de spelers echte piraten monsteren in plaats van hun papegaaien te gebruiken. Een speler die een Tortugakaart speelt, mag direct alle papegaaien in zijn bemanningen omdraaien. De kaarten blijven in de betreffende bemanningen liggen. Vanaf nu gelden de waarden op de piraatkant van de kaarten voor de betreffende schepen, ook al komen de kleuren van de kaart en het schip niet overeen. Vergelijk daarna zoals gebruikelijk de kracht van de bemanningen aan de schepen. Doe de Tortugakaart dan in de doos.

Let op: draai speciale kaarten die door een Tortugakaart naar de voorkant worden gedraaid direct weer terug naar de papegaaikant. Deze blijven als papegaai actief.

Variant met alle kaarten

Willen de spelers een langer spel, dan kunnen ze afspreken om met alle 50 kaarten te spelen. Verwijder in dat geval geen kaarten uit de gedekte stapel aan het begin van het spel. Het spel eindigt nu na de 10^e beurt.

OVERZICHT VAN EEN SPEELBEURT

De speler die aan de beurt is wordt de “splitser”, de andere speler de “kiezer”.

1. Splitsen

De splitser trekt 5 kaarten en splitst deze in 2 groepen.

2. Kiezen

De kiezer neemt 1 van de 2 groepen en legt deze voor zich neer. De splitser houdt de andere groep.

3. Een bemanning versterken of een schip enteren

Eerst speelt de kiezer al zijn kaarten. Daarna doet de splitser dat.

Elke kaart kan voor 1 van de volgende 2 mogelijkheden worden gebruikt:

A) Een bemanning versterken *(altijd mogelijk)*

- De speler legt de kaart aan zijn kant van het schip met de corresponderende kleur (of een schip naar keuze in het geval van een papegaai).
- Vergelijk de kracht van de bemanningen. Verwijder en/of zet een kapitein, indien van toepassing.

of

B) Een schip enteren *(uitsluitend mogelijk als een kapitein van de speler op het betreffende schip staat)*

- De speler doet de kaart onder zijn schatkistkaart.



© 2016 ABACUSSPIELE

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteurs: Shaun Graham & Scott Huntington

Illustraties: Michael Menzel

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Made in EU

