

JOLLY & ROGER

Un duel palpitant între pirați
pentru 2 aventurieri începând de la 8 ani.

Căpitanul „Barbă Roșie”, faimosul rege al piraților, a dispărut după o întâlnire nefericită cu o sirenă. Însetați de putere, pirații încearcă nerăbdători să urce pe tron. Însă și între pirați există reguli! Conform tradiției, mai întâi a fost testată rezistența la băutură. Singurii care mai puteau sta în picioare după un butoi de rom au fost aventuroasa Julienne Garçon, zisă „Jolly”, și excentricul Jack „Roger” Hummingbird. Prin așa numitul „abordaj dublu” se stabilește câștigătorul – și prin aceasta noul rege al piraților. Pregătiți-vă de abordaj, marinari de uscat... Arrr!

PIESELE JOCULUI

50 cărți de joc (verso papagal, valoare: „1”):



43 cărți pirat:

13x pirat verde (valoare/aur: 4x „1”, 3x „2”, 2x „3”, 2x „4”, 2x „5”)

12x pirat galben (valoare/aur: 4x „1”, 3x „2”, 2x „3”, 2x „4”, 1x „5”)

10x pirat albastru (valoare/aur: 4x „1”, 2x „2”, 2x „3”, 1x „4”, 1x „5”)

8x pirat roșu (valoare/aur: 3x „1”, 2x „2”, 1x „3”, 1x „4”, 1x „5”)

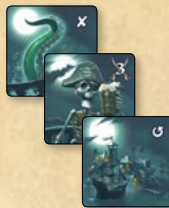


7 cărți speciale:

3x kraken

2x schelet (valoare: „3”)

2x Tortuga



2 cărți comoară



1 drapel de pirați

(a se asambla înainte de primul joc)



4 corábii:

1x corabie verde (aur: „3”)

1x corabie galbenă (aur: „5”)

1x corabie albastră (aur: „7”)

1x corabie roșie (aur: „9”)



8 căpitani:

4x căpitan negru

4x căpitan alb



SCOPUL JOCULUI

Jucătorii dispută „abordajul dublu” drept „Jolly” și „Roger”, pentru a desemna noul rege al piraților. Mai exact se furișează cu bandele lor de ambele părți ale corăbiilor comerciale lipsite de apărare și încearcă să abordeze corabia respectivă de pe partea lor. Însă doar cine domină, poate revendica prețioasa pradă de pe corabie. Jucătorul care și-a însușit cel mai mult aur la finalul jocului câștigă și devine noul rege al piraților.

PREGĂTIREA JOCULUI

Important: Pentru primul joc se explică mai întâi regulile de inițiere, fără cărțile speciale. Modificările pentru jocul cu cărțile speciale sunt explicate la pagina 5, la secțiunea **JOCUL AVANSAT**.

- Fiecare jucător primește o carte comoară și 4 căpitani de aceeași culoare, pe care îi plasează în fața sa drept stoc.
- Cele 4 corăbii sunt plasate una lângă cealaltă în mijlocul mesei, sortate după valoarea lor în aur.
- Cele 7 cărți speciale nu sunt necesare pentru jocul de inițiere și sunt plasate înapoi în cutie.
- Cele 43 de cărți pirat sunt amestecate. Apoi primele 3 cărți sunt scoase din joc și puse înapoi în cutie, fără să fie văzute. Nu sunt necesare pentru următorul joc. Cele 40 de cărți rămase sunt plasate acoperite în teanc lângă corabia cea mai mică.
- Jucătorul mai tânăr începe jocul. Plasează drapelul de pirați în fața sa și arată prin aceasta că este rândul său.



JOCUL

Jucătorii urmează la rând alternativ. Când este rândul unui jucător, acesta devine „distribuitor”. Adversarul său devine „alegător” în respectiva tură. Fiecare tură a unui jucător este împărțită în 3 faze:

1. Pregătirea ofertelor

Distribuitorul trage cele 5 cărți pirat de deasupra teancului și le poziționează descoperite în fața sa. Apoi împarte acești piraiți în 2 oferte de cărți la alegerea sa, pe care le separă clar una de cealaltă. O ofertă trebuie să fie compusă din cel puțin 1 carte și cel mult 4 cărți.

2. Alegerea ofertelor

În momentul în care distribuitorul este mulțumit de împărțirea sa, îi oferă alegătorului cele 2 oferte. Acum alegătorul trebuie să aleagă 1 ofertă. La piraiții ofertei alese și îi plasează în fața sa. Distribuitorul păstrează oferta rămasă în fața sa.

3. Întărirea bandei sau abordajul corăbiilor

După ce ofertele au fost alese, mai întâi alegătorul **trebuie să joace toate cărțile din oferta aleasă** în ordinea decisă de el. Pentru fiecare pirat din cărțile primite trebuie să se decidă dacă dorește să execute acțiunea A) întărirea bandei **sau** B) abordajul corăbiilor:

A) Întărirea bandei:

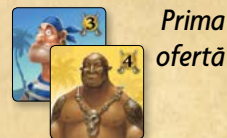
Această acțiune poate fi aleasă oricând. Jucătorul plasează cartea pirat de partea sa la corabia de culoarea corespunzătoare. Prin aceasta își întărește banda cu valoarea indicată în colțul din dreapta sus al cărții. Dacă acolo se află deja piraiți, membrul nou al bandei se va poziționa ușor decalat pe ultima carte pirat, astfel încât valorile să rămână vizibile.

Important: Jucătorul poate plasa cartea și la o corabie a cărei culoare nu corespunde culorii piratului. Atunci însă trebuie să plaseze cartea acoperită – ca papagal. Un papagal are tot timpul valoarea „1”.

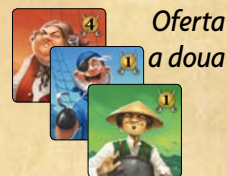
După plasarea fiecărei cărți jucătorii verifică imediat cine are cea mai puternică bandă la respectiva corabie. Pentru aceasta, fiecare jucător adună toate valorile bandei – inclusiv papagali – la acea corabie și compară suma cu valoarea bandei adversarului.

Jucătorul cu banda mai puternică îl plasează pe unul din căpitani săi din stoc pe corabie, dacă încă nu are un căpitan acolo. Dacă pe corabie există deja un căpitan al adversarului, acesta este îndepărtat mai întâi și returnat în stocul proprietarului. Pe o corabie poate sta deci maxim 1 căpitan.

Dacă ambele bande sunt la fel de puternice, nimeni nu domină. Dacă pe corabie este deja un căpitan, acesta este îndepărtat în acest caz și returnat în stocul proprietarului.



Prima ofertă



Oferta a doua



B) Abordajul corăbiilor

Această acțiune poate fi aleasă doar dacă unul din căpitanii jucătorului se află pe corabia de culoarea cărții jucate. Trebuie deci să aibă banda mai puternică în acel moment pe acea corabie, pentru a o putea aborda cu un pirat de aceeași culoare. Dacă jucătorul se decide să abordeze corabia corespunzătoare cu cartea pirat, plasează cartea sub comoară. Cărțile de sub comoară rămân acolo până la sfârșitul jocului și nu mai pot fi repuse în joc.

După ce alegătorul și-a întărit banda sau a abordat o corabie cu cărțile sale, distribuitorul trebuie de asemenea să întărească banda sau să abordeze corăbiile cu cărțile din oferta rămasă pentru el, după cum s-a descris mai sus.

Important: cărțile care au fost utilizate deja pentru întărirea bandei, rămân acolo și nu mai pot fi mutate sau utilizate pentru abordaj.

Apoi tura distribuitorului s-a încheiat. Acesta dă drapelul de pirați adversarului său, care își va începe tura drept noul distribuitor

Important: Toate cărțile trebuie jucate. Niciunui jucător nu îi este permis să pună deoparte cărți pentru o tură ulterioară.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină după cea de-a 8-a tură, adică după tura în care s-au epuizat cărțile din teanc.

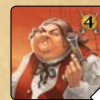
EVALUARE

Evaluarea corăbiilor

Dacă un jucător are la finalul jocului căpitanul său pe o corabie, își însușește acea corabie și o adaugă comorii sale. Corăbiile pe care nu se află niciun căpitan la final de joc, nu sunt socotite.

Noul rege al piraților

Apoi fiecare jucător adună valorile în aur ale cărților de sub comoară și adună de asemenea valorile în aur ale corăbiilor însușite. Jucătorul cu valoarea totală mai mare câștigă și devine noul rege al piraților. În caz de remiză, câștigă jucătorul care deține corabia cu cea mai mare valoare în aur.



JOCUL AVANȘAT

Vă recomandăm să jucați cu regulile pentru jocul avansat începând numai de la al doilea joc.

În cazul jocului profesionist sunt valabile regulile pentru jocul de inițiere cu următoarele modificări:

La pregătirea jocului cele 7 cărți speciale sunt amestecate împreună cu cele 43 de cărți pirat. Apoi sunt trase primele 10 cărți acoperite și plasate înapoi în cutie, fără a fi descoperite. Cele 40 de cărți rămase sunt plasate lângă corabia cea mai mică drept teanc acoperit.

Pentru cărțile speciale se aplică aceleași reguli ca pentru cărțile pirat în cazul împărțirii și alegerii ofertelor.

În faza 3, cărțile speciale sunt jucate cu cărțile pirat în orice ordine. De asemenea, nici ele nu pot fi puse deoparte pentru o tură ulterioară.

Orice carte specială poate fi jucată acoperită drept papagal. Când cărțile speciale sunt însă jucate descoperite, li se aplică reguli speciale:



Schelet

Scheletul reprezintă jokerul și are valoarea „3”. Poate fi plasat la orice corabie, pentru a întări banda. Apoi este verificată valoarea bandei la corabia respectivă. Scheletul nu poate fi însă utilizat niciodată pentru abordaj, deoarece nu are valoare în aur.



Krakenul

Dacă jucătorul joacă un kraken, poate îndepărta ultima carte a bandei adversarului la o corabie aleasă de el. Cartea îndepărtată și krakenul ies din joc și se întorc înapoi în cutie. Apoi este verificată valoarea bandei la corabia respectivă. Scheletul este singura carte în siguranță de atacul krakenului și nu poate fi înlăturat de aceasta.



Tortuga

Pe faimoasa insulă a piratilor, Tortuga, jucătorul poate îmbarca piraiți adevărați în locul papagalilor. Când joacă această carte, întoarce imediat toți papagalii în toate bandele lui. Cărțile rămân pe aceleași poziții în bandele corespunzătoare. Din acest moment sunt valabile valorile piratului pe partea descoperită și se numără pentru această bandă, chiar dacă culoarea lui nu corespunde culorii corabiei. De aceea, se verifică ulterior cine deține banda mai puternică la fiecare corabie. Apoi cartea Tortuga iese din joc și este plasată înapoi în cutie.

Atenție: Cărțile speciale întoarse prin cartea Tortuga sunt întoarse imediat din nou pe partea cu papagalul și rămân acoperite drept papagal.

Varianta cu toate cărțile

Pentru un joc mai lung, jucătorii pot conveni să joace cu toate cele 50 de cărți. În acest caz, în momentul pregătirii jocului nu sunt scoase cărți și jocul se încheie doar după tura a 10-a.

SUMARUL UNEI TURE

Jucătorul la rând devine distribuitor, adversarul devine alegător.

1. Pregătirea ofertelor

Distribuitorul trage 5 cărți și le împarte în 2 oferte.

2. Alege

Alegătorul alege 1 ofertă și o ia asupra sa. Distribuitorul păstrează oferta rămasă.

3. Întărirea bandei sau abordajul corăbiilor

Mai întâi alegătorul joacă toate cărțile ofertei alese de el, apoi distribuitorul joacă oferta rămasă.

Cu fiecare carte, un jucător poate, fie:

A) să-și întărească banda (posibil oricând)

- Plasarea cărții pe propria parte la o corabie de aceeași culoare (ca papagal la orice corabie)
- Verificarea valorii bandei și eventual plasarea/înlăturarea căpitanului

fie

B) să abordeze corabia (este posibil doar dacă un căpitan propriu stă pe corabia de aceeași culoare)

- Plasarea cărții sub cartea comoară proprie

Shaun le mulțumește: soției sale (G-Power!), fiicei și familiei, care susțin hobby-ul său bizar, îl motivează și ascultă cumiți ideile sale confuze. Tuturor inventatorilor și tester-ilor de la Spielwerk Hamburg – sunteți tari! Scott, și tu ești ok! Acest joc nu ar fi existat fără: carnețelul său, curiozitate, cafea, dragoste și răbdare!

Scott le mulțumește: lui Balázs, partenerului său (de jocuri) pentru dragostea necondiționată și entuziasm! Mulțumesc de asemenea lui Wiebke, Vincent, Dave, Shak, Alex, Ben, Alice, mama, tata, Susie, Yasmin, Benny, Cunners, Mark, Zoe, Mei-Li, Leona, GameChat și Shaun (dacă trebuie). Vă mulțumesc că suportați prototipurile mele urâte și celelalte prostii ale mele!

Autori: Shaun Graham & Scott Huntington

Ilustrații: Michael Menzel

Versiunea în limba română: Silvana Pop, Ioana Pinte și András Tánzos

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

Produs în Germania. Toate drepturile rezervate.

www.abacusspiele.de

Distribuit de Lineart SRL, str. Ion Meșter nr. 4/50, Cluj-Napoca

www.cutia.ro

**SPIELWERK
HAMBURG**

