

JOLLY ROGER

Neue Runde

Nachdem eine Schatzkarte ausgespielt wurde, beginnt die nächste Runde. Der Spieler am Ende der Reihenfolge mischt wieder die Karten und teilt aus. Der Spieler an der ersten Position beginnt mit dem Spiel. Die Karte an der letzten Position gibt wieder den Trumpf vor.

Das Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Schatzkarten ausgespielt wurden. Der Spieler mit den meisten Punkten aus allen Runden gewinnt das Spiel.

Das Spiel JOLLY ROGER wurde unter dem Titel KAPITÄN FLINT'S KUMPAANE beim «2. Wettbewerb für Spieleautoren um den Erfinderpreis der WAZ und des Hippodice-Spieleclub e.V. 1990» mit dem 1. Preis ausgezeichnet.



Vertrieb:

FUN CONNECTION GmbH · Postfach 20 02 16 · 1000 Berlin 20

© 1992 Schwerdtle & Schantz GmbH, Berlin

JOLLY ROGER

Die gnadenlose Jagd nach dem Piratenschatz

Von Franz-Josef Lamminger

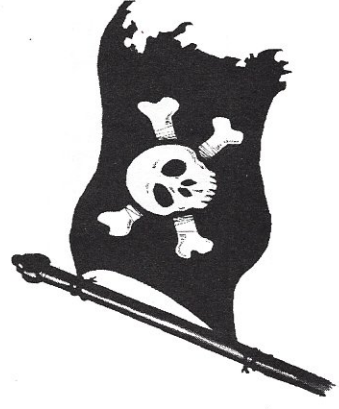
Für 3-5 Piraten ab 8 Jahren

Wo der sagenhafte Schatz von Kapitän Flint zu finden ist, das haben unsere Piraten bereits herausgefunden.

Doch auf dem Weg zum Schatz gibt es ständigen Streit darum, wer zuerst in die Schatzkiste greifen darf. Ständig wechselt bei den Piraten die Reihenfolge, denn jeder will einmal der Anführer dieser kleinen Bande sein.

Das Spielmaterial

- 5 Piratenkarten
- 32 Spielkarten
- 10 Schatzkarten
- 16 Goldkärtchen
- 4 Kärtchen mit wertlosem Plunder
- 1 Spielanleitung



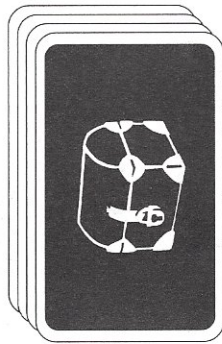
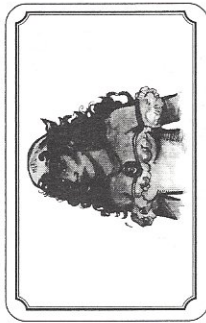
Die Vorbereitungen



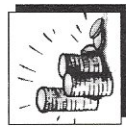
Jeder Spieler wählt eine Piratenkarte. Bei 4 Spielern wird zuvor die Karte mit dem X-Symbol aus dem Spiel genommen. Bei 3 Spielern wird auch die Karte mit dem Symbol "Rumfaß" aussortiert. Dann werden die Piratenkarten gemischt und aufgedeckt nebeneinander in die Tischmitte gelegt.



Die zehn Schatzkarten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.



Die 16 Gold- und 4 Plunderkärtchen werden mit dem Bild nach unten auf den Tisch gelegt und gründlich gemischt. Sie werden später bei der Schatzsuche benötigt. Eventuell legt man die Kärtchen in eine Tasse oder ein Stofftäschchen.



Gold- und Plunderkärtchen

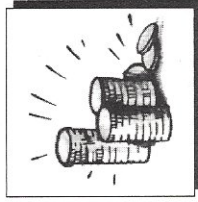


Hört ein Spieler freiwillig auf, bzw. hat er ein Kärtchen mit wertlosem Plunder umgedreht, ist der nächste Pirat in der Rangfolge am Zuge. Alle zuvor umgedrehten Kärtchen (inklusive Plunder!) stehen nicht mehr zur Verfügung und werden von der Gesamtanzahl der Schatzteile abgezogen. Wurde die angegebene Anzahl Teile umgedreht, oder hat jeder Spieler ein Kärtchen mit wertlosem Plunder aufgedeckt, dann werden die Punkte notiert.

Jedes Gold-Kärtchen zählt 100 Punkte.



Wer jedoch wertlosen Plunder erhalten hat, bekommt 0 Punkte in dieser Runde.



Beispiel: Der Schatz besteht aus 13 Teilen (1300).

Dirk liegt an erster Position und beginnt. Sein viertes Kärtchen ist leider wertloser Plunder und er muß aufhören. Bernd ist zweiter. Für ihn sind noch 9 Teile übrig, da Dirk schon vier Kärtchen gezogen hat. Nach drei Goldkärtchen hört Bernd freiwillig auf. Für Carola gibt es noch 6 Teile. Ihr zweites ist bereits wertloser Plunder. Als letzte kommt Anna und zieht tatsächlich 4 mal Gold. Damit erhalten Dirk und Carola 0 Punkte. Bernd bekommt 300 und Anna 400 Punkte.

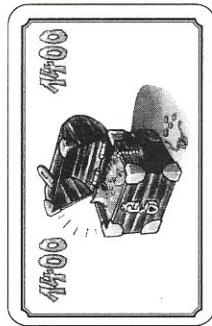
Ben Gunn

Die Karte "Ben Gunn" kann jederzeit ausgespielt werden, auch wenn der Spieler ein ausgespieltes Symbol bedienen müßte. Bei einem Stich mit "Ben Gunn" bleibt die Reihenfolge der Piratenkarten unverändert. Werden einmal "Ben Gunn" und der "Schwarze Fleck" im gleichen Stich gespielt, so gilt nur "Ben Gunn".



Die Schatzsuche

Nachdem die Piraten ihr Kartenspiel beendet haben, geht es an die Schatzsuche. Der Spieler der Piratenkarte an der ersten Position beginnt und dreht die oberste Schatzkarte um. Der Wert der Karte gibt an, aus wievielen Teilen der Schatz besteht.



Dabei zählen jeweils 100 als ein Teil - "1400" sind also 14 Teile.

Der Spieler an der ersten Position darf nun entsprechend der Anzahl der Teile kleine Gold- und Plunderkärtchen umdrehen. Dabei dreht er ein Kärtchen nach dem anderen um. Jedes Goldkärtchen ist für ihn 100 Punkte wert. Der Spieler kann jederzeit mit dem Umdrehen aufhören. Deckt er jedoch ein Kärtchen mit wertlosem Plunder auf, muß er **sofort aufhören** und verliert alle zuvor aufgedeckten Punkte dieser Runde!

Die 32 Spielkarten werden ebenfalls gemischt und an die Spieler ausgeteilt. Bei 3 Spielern erhält jeder 10, bei 4 Spielern jeder 8 und bei 5 Spielern jeder 6 Karten. Überzählige Karten werden für diese Runde verdeckt beiseite gelegt.

Das Spielziel

Wer nach insgesamt 10 Schatzfunden das meiste Gold besitzt, gewinnt das Spiel.

Der Spielablauf

Durch geschicktes Ausspielen der Karten versuchen die Spieler möglichst immer vorne in der Piratenreihe zu stehen. Wurden alle Karten einer Runde ausgespielt, darf der Vorderste in der Reihe als erster in die Schatzkiste greifen. Nur wenn er freiwillig aufhört, oder von wertlosem Plunder gestoppt wird, kommen die Spieler nach ihm zum Zuge.

Das Kartenspiel

Mit den Karten wird die ständig wechselnde Reihenfolge der Piraten bestimmt. Dazu dient ein "einfaches" Stichspiel.

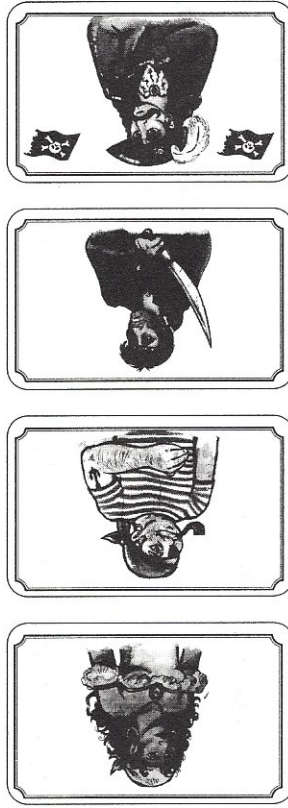
Wer bei den Piratenkarten an erster Position liegt, spielt immer die erste Karte aus. Die anderen Spieler müssen im Uhrzeigersinn ebenfalls eine Karte ausspielen. Dabei muß das Symbol (Totenkopf, Faß, Schiff und Steuerrad) der zuerst gespielten Karte einer Runde bedient werden. Nur wer keine Karte mit diesem Symbol auf der Hand hält, kann eine beliebige andere Karte abwerfen oder trumpfen. Eine Ausnahme bilden hier die beiden Sonderkarten (siehe unter "Die Sonderkarten".)

Hat jeder eine Karte gespielt, ist eine Runde beendet. Den Stich gewinnt jeweils der Spieler, der den höchsten Wert mit dem zuerst ausgespielten Symbol gelegt hat. Wurden jedoch eine oder mehrere Trumpfkarten gespielt, so gewinnt die höchste Trumpfkarte den Stich.

Der Trumpf

Auch im Kartenspiel der Piraten gibt es einen Trumpf - meistens jedenfalls. Die Piratenkarte, die an **letzter** Stelle liegt, bestimmt mit ihrem Symbol den aktuellen Trumpf. Da sich aber die Reihenfolge der Piraten nach jedem Stich ändern kann, werden in einer einzigen Runde unterschiedliche Symbole Trumpf sein. Liegt die Karte mit dem X-Symbol am Ende, gibt es keinen Trumpf.

Wer an erster Stelle liegt, spielt auch als erster aus.



Das Symbol der letzten Karte gibt den Trumpf an.

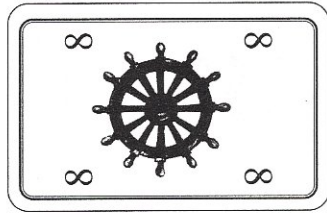
Die Reihenfolge

Nach jedem Stich wird kontrolliert, ob die Reihenfolge der Piratenkarten geändert werden muß. Wer den Stich gewonnen hat, wird sofort an die erste Position gelegt. Der Spieler, der an der ersten Stelle liegt, spielt die erste Karte zum nächsten Stich auf. Nur wenn die Sonderkarten "Schwarzer Fleck" und "Ben Gunn" gespielt wurden, gibt es eine abweichende Regelung.

Die Sonderkarten

Unter den 32 Spielkarten gibt es 4 Sonderkarten: Die beiden gelben Karten (Steuerrad) mit dem Wert 8, der "Schwarze Fleck" und "Ben Gunn".

Die gelbe 8



Während von jeder Karten-Farbe die Werte 1 bis 7 vorhanden sind, gibt es in der Farbe Gelb zwei zusätzliche Karten mit dem Wert 8. Im Spiel werden diese Karten ganz normal behandelt. Nur wenn sie **im selben Stich** ausgespielt werden, tritt ihre Sonderfunktion ein und die beiden Achter heben sich gegeneinander auf. Bei der Bestimmung des Gewinners dieses Stiches haben sie also keinerlei Bedeutung mehr. Wurde eine der beiden Achter als erste Karte in einem Stich ausgespielt und durch die zweite Acht außer Kraft gesetzt, so ist die zuerst ausgespielte "Nicht-Achter" maßgebend.

Beispiel: Folgende Karten wurden gespielt: Gelb 8, Grün 6, Gelb 8, Blau 7. Da die beiden Achter sich gegeneinander aufheben, gilt Grün 6 als "erste" Karte.

Der Schwarze Fleck

Der "Schwarze Fleck" kann jederzeit ausgespielt werden, auch wenn der Spieler ein ausgespieltes Symbol bedienen müßte. Die anderen Mitspieler spielen dann den Stich untereinander aus. Der Gewinner des Stiches wird aber an das Ende der Piratenkarten gelegt, anstatt an die erste Position zu rutschen.

