

# JOLLY & ROGER

Izgalmas kalózpárbaj  
2 tengeri medvének  
8 éves kortól

Mióta Vörös Szakáll kapitánynak, a rettegett kalózkirálynak balul sült el a randevúja egy sellővel, kénytelen volt meghúznia magát. A hatalomra éhes kalózok csak erre a lehetőségre vártak, most megpróbálhatják megszerezni a trónt! De azért a kalózoknak is megvannak a maguk szabályai: a hagyomány szerint a lehetséges jelölteknek először bizonyítaniuk kell, hogy bírják az italt. Egy hordó rum legurítása után csak ketten maradtak talpon: a hetvenkedő Julienne Garçon, azaz „Jolly” és a különc Jack „Roger” Hummingbird. Így már csak az úgynevezett „dupla csáklázós verseny” döntheti el kettejük között, hogy ki lesz a győztes, és egyben a kalózok új királya. Csáklázásra fel, ti szárazföldi patkányok... Arrrr!

## A JÁTÉK TARTALMA

50 játékkártya (hátoldalán papagájjal, erő: „1”)

43 kalózkártya:

13x zöld kalóz

(Erő/Arany: 4x „1”, 3x „2”, 2x „3”, 2x „4”, 2x „5”)

12x sárga kalóz

(Erő/Arany: 4x „1”, 3x „2”, 2x „3”, 2x „4”, 1x „5”)

10x kék kalóz

(Erő/Arany: 4x „1”, 2x „2”, 2x „3”, 1x „4”, 1x „5”)

8x vörös kalóz

(Erő/Arany: 3x „1”, 2x „2”, 1x „3”, 1x „4”, 1x „5”)



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday utca 30.  
www.gemker.hu  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



7 különleges kártya:

3x kraken

2x csontváz (erő: „3”)

2x Tortuga

2 kincsésládakártya

4 hajó:

1x zöld hajó (arany: „3”)

1x sárga hajó (arany: „5”)

1x kék hajó (arany: „7”)

1x vörös hajó (arany: „9”)

8 kapitány

4x fekete kapitány

4x fehér kapitány



## A JÁTÉK CÉLJA

„Jolly” és „Roger” bőrébe bújva a két játékos az úgynevezett dupla csáklázós verseny keretében dönti el, melyikük lesz az új kalózkirály. Ehhez a legénységekkel két oldalról támadják a védtelen kereskedelmi hajókat, és a sikeres csáklázás után igyekeztek lerohanani a fedélzetet. De csak akkor tudjátok megszerezni a kecsgetető zsákmányt, ha sikerül a fedélzeten fölénybe kerülnötök. Az a játékos lesz a kalózok új királya, aki a játék végére a legtöbb aranyat zsákmányolja.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Fontos: az első játékhoz az alábbiakban a bevezető játék szabályait találjátok (amelyhez nem szükségesek a különleges kártyák). A különleges kártyákat is tartalmazó játékváriáns leírását az 5. oldalon találjátok, a JÁTÉK TAPASZTALT JÁTÉKOSOKNAK cím alatt.

– Minden játékos kap egy kincsésládakártyát és 4 kapitányt egy színben, amiket maguk elé vesznek. Ezek alkotják a játékosok készletét.

– Helyezzük el a négy hajót értékük szerint egymás után az asztal közepére.

– A hét különleges kártyára nem lesz szükség a bevezető játékhoz, ezeket rakjuk vissza a dobozba.

– Keverjük meg a 43 kalózkártyát, majd a legfelső 3 lapot tegyük vissza a dobozba képpel lefelé (anélkül, hogy megnéznénk őket). Helyezzük a maradék 40 kártyát a legkisebb hajó mellé arccal lefelé. Ez képezi a húzópaklit a játék során.

– Az asztalnál a legfiatalabb lesz a kezdőjátékos, aki maga elé veszi a kalózzászlót, ezzel jelezve, hogy az ő köre következik.



## A JÁTÉK MENETE

A játékosok felváltva következnek. A játékosok a saját körükben felosztják a kártyákat, az ellenfél pedig választ egy szettet a felkínált kártyákból. Minden kör 3 szakaszra oszlik:

### 1. A kártyák elosztása

Az osztó játékos felhúzza 5 kártyát a húzópakliból, és arccal felfelé maga elé helyezi azokat. Ezt követően 2 részre osztja az így felhúzott kalózkártyákat bármilyen kombinációban, és jól láthatóan külön pakolja őket. Minden szett legalább 1 kártyából és maximum 4 kártyából áll.



### 2. Választás

Ha az osztó játékos elégedett az elosztással, felajánlja a két szettet a másik játékos számára, aki kiválasztja az egyiket, majd a kiszemelt rész minden kalózázt maga elé helyezi. A másik szett az osztó előtt marad.



### 3. A legénység megerősítése vagy a fedélzet lerohanása

Miután a kártyák elosztása megtörtént, a választó játékosnak minden kártyáját ki kell játszania tetszőleges sorrendben. Minden kalóz esetében el kell döntenie, hogy milyen akciót hajt végre: vagy megerősíti a legénységet, vagy lerohanja a fedélzetet.

#### A) A legénység megerősítése

Ez az akció minden esetben választható. A játékos a kalózázt a saját oldalán a színben megegyező hajóhoz rendeli. Ezzel megerősíti a legénységet a kártya jobb felső sarkában jelzett értékkel. Amennyiben az adott hajónál már van lehelyezett kalóza, az új kártyát úgy kell az előzőre helyezni, hogy a korábban kijátszott kalóz ereje továbbra is látható maradjon.

**Fontos:** lehelyezhető a kártyát olyan hajóhoz is, amely nem egyezik meg a kalózkod színével. Ebben az esetben viszont a kártyát arccal lefelé – mint papagájt – kell kijátszanod. A papagáj ereje minden esetben „1”.

Minden kártya lehelyezésekor a játékosok azonnal ellenőrzik, hogy kinek a legénysége erősebb az adott hajón. Ehhez minden játékos összeadja a saját legénységének az erejét – a papagájokat is beleszámítva –, és összemérik az így megkapott teljes erejüket az ellenfél legénységéével.

Az erősebb legénységgel rendelkező játékos felhelyezi az egyik kapitányát a készletéből a hajóra, amennyiben még nincs kapitány a hajón. Ha az ellenfél kapitánya már a hajón van, úgy azt eltávolítjuk, majd visszatesszük a játékos készletébe. Hajónként összesen egy kapitány lehet.

Ha mindkét legénység egyforma erővel van jelen, senki sem tesz szert fölényre. Ebben az esetben a hajón lévő kapitány visszakerül a játékos készletébe.

#### B) A fedélzet lerohanása

Ez az akció csak abban az esetben választható, ha a kapitányod a kártyád-al megegyező színű hajón tartózkodik. Vagyis ahhoz, hogy parancsot adj a hajó lerohanására



az azonos színű kalózkodnak, neked kell rendelkezned ott az erősebb legénységgel. Ha úgy döntesz, hogy a kalózkártyádat a fedélzet lerohanására használod, helyezd ezt a lapot a kincsesládakártyád alá. Ezek a kártyák a kincsesláda alatt maradnak a pontozásig; nem kerülhetnek vissza a játékba.

Miután a választó játékos kijátszotta az összes kártyáját akár a legénység megerősítésére vagy a fedélzet lerohanására, az osztó játékosnak is ugyanezt kell tennie – a fentieknek megfelelően – minden kártyájával: megerősíteni a legénységet vagy meg szállni a fedélzetet.

**Fontos:** a legénység megerősítésére felhasznált kártyák a helyükön maradnak; nem lehet őket áthelyezni vagy felhasználni a fedélzet lerohanására a későbbiekben.

Ezután az osztó játékos köre befejeződik. Továbbadja a kalózzászlót az ellenfelének, aki megkezdi a körét, mint osztó játékos.

**Fontos:** a játékosoknak az összes kártyájukat ki kell játszaniuk; nem tartalmazhatnak lapokat az elkövetkező körökre.

## A JÁTÉK VÉGE

A húzópakli elfogyásával a játék a 8. kör után ér véget.

## PONTOZÁS

### A hajók pontozása

Ha a játékos kapitánya a hajón áll a játék végén, akkor a játékos elfoglalta azt a hajót, és hozzáadhatja a kincsesládájához. Ahol nincs kapitány, azokat a hajókat nem sikerült megszerezni. Tegyük vissza ezeket a hozzájuk tartozó legénységekkel együtt a dobozba.

### Az új kalózkirály

Ezt követően a játékosok összeszámolják a kincsesládájuk alatt lévő kártyáikon az aranyat, majd hozzáadják a megszerzett hajók értékét. A több aranyat gyűjtő játékos lesz a kalózkirály. Döntetlen esetén az a játékos nyeri a játékot, aki a hajók révén több aranyat szerzett.



## JÁTÉK TAPASZTALT JÁTÉKOSOKNAK


Megjegyzés: a második játéktól az alábbi játékszabályok alkalmazása javasolt. A bevezető játék leírása során ismertetett szabályok továbbra is érvényesek maradnak az alábbi kiegészítésekkel.


A játék előkészítése során keverjük össze a 7 különleges kártyát a 43 kalózkártyával. Ezt követően húzzuk fel a felső 10 lapot képpel lefelé, és helyezzük őket vissza a dobozba (anélkül, hogy megnéznénk őket). A megmaradt 40 kártyát – a szokásos módon – helyezzük el arccal lefelé a legalacsonyabb értékű hajó mellett, ezek alkotják majd a húzópaklit a játék során.

A kártyák elosztása során ugyanazon szabályok vonatkoznak a különleges kártyákra, mint a kalózkókra.

A kalózkártyákhoz hasonlóan a különleges kártyák is bármilyen sorrendben kijátszhatók, és nem lehet tartalékolni azokat a következő fordulókra.


A különleges kártyákat – éppúgy, mint a kalózkártyákat – ki lehet játszani papagájként is, de amennyiben arccal felfelé játsszuk ki őket, az alábbi szabályok érvényesülnek.

 **Csontváz:** A csontváz dzsókernek számít; ereje „3”, és bármelyik hajóhoz hozzárendelhető a legénység erősítésére. Ezt követően a játékosok ellenőrzik, hogy kinek a legénysége van erőfőlényben az adott hajón. Ugyanakkor a csontváz sosem használható a fedélzet lerohanására, így nem rendelkezik arany értékkel sem.

 **Kraken:** Ha kijátszod a krakent, eltávolíthatod az ellenfeled utoljára lerakott kártyáját bármelyik hajó legénységéből. Az eltávolított kártya és a kraken egyaránt kikerül a játékból, mindkettőt helyezzük vissza a dobozba. Ezután számoljuk újra a legénységek erejét az adott hajón.



A csontváz az egyetlen kártya, amelyet nem fenyeget a kraken, a csontvázt nem lehet ilyen módon eltávolítani a játékból.

 **Tortuga:** A kalózkók hírhedt szigetén, Tortugán lehetőség nyílik valódi kalózkokat felbérelned papagájok helyett. Amikor kijátszod ezt a kártyát, fordítsd meg valamennyi papagájdodat minden legénységben. A megfordított kártyák megőrzik helyüket, és innentől kezdve a felfedett értékük számít hozzá az adott legénység erejéhez, a kártya színétől függetlenül. Ezt követően – szokásos módon – összesítsük a legénységek erejét. Mindezek után a Tortuga kártya kikerül a játékból, helyezzük vissza a dobozba.

**Figyelem:** az így megfordított különleges kártyák azonnal visszafordulnak, és a továbbiakban is papagájnak számítanak!

### Játékvariáns az összes kártyával

Hosszabb játékhoz a játékosok dönthetnek úgy, hogy mind az 50 kártyát használják. A játék előkészítésénél ebben az esetben ne távolítsunk el egy kártyát sem. A játék a 10. kört követően ér véget.

## A KÖR ÁTTEKINTÉSE

A játékos a saját körében elosztja a kártyákat, és az ellenfele választ a két csoport közül.

### 1. A kártyák elosztása

Az osztó játékos felhúzza 5 kártyát, és kétfelé osztja azokat.

### 2. Választás

A választó játékos eldönti, melyik készlet kártyát szeretné, és azokat maga elé veszi. Az osztó játékosé a megmaradt kártyakészlet.

### 3. A legénység megerősítése vagy a fedélzet lerohanása

Először a választó játékosnak kell kijátszania valamennyi kártyáját. Ezt követően az osztó játékos teszi ugyanezt.

Bármely kártya felhasználható

A) A legénység megerősítésére (mindig választható)  
Helyezd a kártyát a te oldaladon az azzal megegyező színű hajóhoz (vagy bármelyik hajóhoz, ha papagájként játszod ki). Ellenőrizték a legénységek erejét, és amennyiben szükséges, helyezzétek fel (vagy vegyétek le) a kapitányt.

## VAGY

B) A fedélzet lerohanására (csak abban az esetben választható, ha a te kapitányod van a megegyező színű hajón).  
Helyezd a kártyát a kincsesládakártyád alá.

*Shaun köszönetet mond feleségének, lányának és családjának a rengeteg támogatásért: – Köszönöm, hogy végighallgattatok a csapongásaimat!*

*A Spielwerk Hamburg valamennyi fejlesztőjének, akik rettenthetetlen tesztelőknek bizonyultak. Scott, te is jó voltál! Ez a játék nem készülhetett volna el a jegyzetfüzetem, kávé, kíváncsiság, szeretet és türelem nélkül.*

*Scott köszönetet mond: Balázsnak (játék)partnerének a feltétel nélküli szeretetért és odaadásért (Szeretlek!) Wiebke, Vincent, Dave, Shak, Alex, Ben, Alice, anya, apa, Yasmine, Benny, Susie, Cunners, Mark, Zoe, Mei-Li, Leona, a GameChat és Shaun (azt hiszem). Köszönöm, hogy engedtétek, hogy sarokba szorítsalak titeket a borzalmasan kinéző prototípusokkal, és hogy kibírtátok a képtelenségeimet!*

Szerzők: Shaun Graham & Scott Huntington  
Illusztráció: Michael Menzel