

Jolly & Roger - KSR

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Einer ist Aufteiler, der andere Auswähler.
Piraten haben einen identischen Gold- und Stärkewert von 1 bis 5. Je nach Farbe sind es 8 bis 13 Piraten.

Ablauf eines Zuges:

- 1) **AUFTEILEN:** Ziehe die obersten 5 Piratenkarten vom Nachziehstapel und lege sie offen vor Dir aus.
Teile diese Karten in 2 Sets auf, wobei ein Set mind. 1 und max. 4 Karten haben muss.
 - 2) **AUSWÄHLEN:** Der Gegenspieler (Auswähler) wählt 1 Set aus und legt die Karten offen vor sich ab.
Der Aufteiler behält nun das verbleibende Set offen vor sich.
 - 3) **CREW** (verstärken)
(*ODER*)
1 SCHIFF
ENTERN:
- Zuerst muss der Auswähler alle Karten seines Sets in beliebiger Reihenfolge ausspielen.
Für jeden Piraten entscheidet er sich für eine der 2 Optionen:
- A) Crew verstärken:** Piraten auf eigener Seite an ein Schiff passender Farbe anlegen.
Mehrere Piraten dort immer überlappend liegen lassen w/sichtbarer Stärkewerte.
Man darf auch verdeckt an beliebigem Schiff anlegen, Kartenstärke ist dann "1".
NACH JEDER angelegten Karte ist sofort zu prüfen, wer die stärkere Crew hat.
⇒ Der Stärkere stellt 1 eig. Kapitän vom Vorrat auf das Schiff, ein ggf. gegnerischer Kapitän geht zum Gegner zurück. Es kann immer nur 1 Kapitän je Schiff existieren.
Patt: Es gibt auf diesem Schiff momentan keinen Kapitän.
- B) Entern:** Dazu muss 1 eigener Kapitän auf dem Schiff (in Farbe wie Enter-Pirat) sein.
Der eingesetzte Pirat kommt unter die eigene Schatztruhe (zum Punkte sammeln).
Beim Entern kann kein Pirat als Papagei bzw. keine Sonderkarte genutzt werden.
- Ist der Auswähler komplett fertig, führt der Aufteiler ebenso seine Zuordnungen durch.
Danach gibt er die Piratenflagge an seinen Gegner, welcher nun Aufteiler ist.

Spielende: Nach 8 Zügen endet das Spiel. Beim Spiel mit allen Karten: nach dem 10. Zug.

Wertung: Schiffe mit eigenem Kapitän kommen zur eigenen Schatztruhe.
Dann zählt man die Goldwerte aller Karten unter seiner Schatztruhe.
Höchste Summe gewinnt. Patt: Der Spieler mit dem höchstwertigsten Schiff siegt.

Sonderkarten: Diese Karten können wie gehabt offen/verdeckt (als Papagei, Stärke 1) gespielt werden.
Dabei sind sie nur zur Verstärkung der Crew einsetzbar. Offen gespielt gilt:

Skelett: Gilt als Joker mit Stärke "3".

Krake: Oberste* Karte der gegnerischen Crew an einem beliebigem Schiff entfernen.
Sofort Crew-Stärke (und Kapitänsamt) prüfen. Skelett ist geschützt vor Krake.
Die genutzte Kraken-Karte und die entfernte Karte sind aus dem Spiel.

Tortuga: Drehe alle Deine Papageien in Crews um. Sofort alle Crew-Stärken prüfen.
Evtl. mit aufgedeckte Sonderkarten sofort auf Papagei-Seite nach oben drehen.
Die genutzte Tortuga-Karte ist nun aus dem Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.07.17

*also zuletzt dazugelegte Karte
wurde mir so von abacusspiele bestätigt