

## Jolly und Roger

**Aufbau:** Jeder Spieler bekommt eine Truhe und 4 Figuren. Alle 50 Karten mischen, 10 Karten weglegen, Abwechselnd spielen bis alle Karten gezogen wurden.

**Spielzug:** 5 Karten ziehen und in zwei Sets aufteilen. Der Gegner wählt ein Set aus und legt es an. Danach legt der Spieler das verbleibende Set an. Nacheinander alle Karten einzeln anlegen:

- A) Pirat gleicher Farbe an ein Schiff legen.
- B) Pirat anderer Farbe als Papagei anlegen.
- C) Wenn das Schiff gleicher Piratenfarbe im eigenen Besitz ist, kann der Pirat unter die eigene Truhe gelegt werden.
- D) Sonderkarte Skelett: Als Joker der Stärke 3 an ein Schiff anlegen.
- E) Sonderkarte Krake: Eine Karte des Gegners, die als letztes an ein Schiff angelegt wurde, außer Skelett, samt Krake entfernen.

F) Sonderkarte Tortuga: Alle eigene Papageien umdrehen. Sonderkarten bleiben Papageien. Tortuga entfernen.

Nach jeder Karte die Mehrheit prüfen. Wer die Mehrheit hat, stellt seine Figur auf das Schiff. Bei Gleichstand wird die Figur entfernt.

**Wertung:** Es zählen die Punkte unter der Schatztruhe und die Schiffe mit eigener Mehrheit. Bei Gleichstand zählt das wertvollste Schiff.

## Jolly und Roger

**Aufbau:** Jeder Spieler bekommt eine Truhe und 4 Figuren. Alle 50 Karten mischen, 10 Karten weglegen, Abwechselnd spielen bis alle Karten gezogen wurden.

**Spielzug:** 5 Karten ziehen und in zwei Sets aufteilen. Der Gegner wählt ein Set aus und legt es an. Danach legt der Spieler das verbleibende Set an. Nacheinander alle Karten einzeln anlegen:

- A) Pirat gleicher Farbe an ein Schiff legen.
- B) Pirat anderer Farbe als Papagei anlegen.
- C) Wenn das Schiff gleicher Piratenfarbe im eigenen Besitz ist, kann der Pirat unter die eigene Truhe gelegt werden.
- D) Sonderkarte Skelett: Als Joker der Stärke 3 an ein Schiff anlegen.
- E) Sonderkarte Krake: Eine Karte des Gegners, die als letztes an ein Schiff angelegt wurde, außer Skelett, samt Krake entfernen.

F) Sonderkarte Tortuga: Alle eigene Papageien umdrehen. Sonderkarten bleiben Papageien. Tortuga entfernen.

Nach jeder Karte die Mehrheit prüfen. Wer die Mehrheit hat, stellt seine Figur auf das Schiff. Bei Gleichstand wird die Figur entfernt.

**Wertung:** Es zählen die Punkte unter der Schatztruhe und die Schiffe mit eigener Mehrheit. Bei Gleichstand zählt das wertvollste Schiff.

## Jolly und Roger

**Aufbau:** Jeder Spieler bekommt eine Truhe und 4 Figuren. Alle 50 Karten mischen, 10 Karten weglegen, Abwechselnd spielen bis alle Karten gezogen wurden.

**Spielzug:** 5 Karten ziehen und in zwei Sets aufteilen. Der Gegner wählt ein Set aus und legt es an. Danach legt der Spieler das verbleibende Set an. Nacheinander alle Karten einzeln anlegen:

- A) Pirat gleicher Farbe an ein Schiff legen.
- B) Pirat anderer Farbe als Papagei anlegen.
- C) Wenn das Schiff gleicher Piratenfarbe im eigenen Besitz ist, kann der Pirat unter die eigene Truhe gelegt werden.
- D) Sonderkarte Skelett: Als Joker der Stärke 3 an ein Schiff anlegen.
- E) Sonderkarte Krake: Eine Karte des Gegners, die als letztes an ein Schiff angelegt wurde, außer Skelett, samt Krake entfernen.

F) Sonderkarte Tortuga: Alle eigene Papageien umdrehen. Sonderkarten bleiben Papageien. Tortuga entfernen.

Nach jeder Karte die Mehrheit prüfen. Wer die Mehrheit hat, stellt seine Figur auf das Schiff. Bei Gleichstand wird die Figur entfernt.

**Wertung:** Es zählen die Punkte unter der Schatztruhe und die Schiffe mit eigener Mehrheit. Bei Gleichstand zählt das wertvollste Schiff.

## Jolly und Roger

**Aufbau:** Jeder Spieler bekommt eine Truhe und 4 Figuren. Alle 50 Karten mischen, 10 Karten weglegen, Abwechselnd spielen bis alle Karten gezogen wurden.

**Spielzug:** 5 Karten ziehen und in zwei Sets aufteilen. Der Gegner wählt ein Set aus und legt es an. Danach legt der Spieler das verbleibende Set an. Nacheinander alle Karten einzeln anlegen:

- A) Pirat gleicher Farbe an ein Schiff legen.
- B) Pirat anderer Farbe als Papagei anlegen.
- C) Wenn das Schiff gleicher Piratenfarbe im eigenen Besitz ist, kann der Pirat unter die eigene Truhe gelegt werden.
- D) Sonderkarte Skelett: Als Joker der Stärke 3 an ein Schiff anlegen.
- E) Sonderkarte Krake: Eine Karte des Gegners, die als letztes an ein Schiff angelegt wurde, außer Skelett, samt Krake entfernen.

F) Sonderkarte Tortuga: Alle eigene Papageien umdrehen. Sonderkarten bleiben Papageien. Tortuga entfernen.

Nach jeder Karte die Mehrheit prüfen. Wer die Mehrheit hat, stellt seine Figur auf das Schiff. Bei Gleichstand wird die Figur entfernt.

**Wertung:** Es zählen die Punkte unter der Schatztruhe und die Schiffe mit eigener Mehrheit. Bei Gleichstand zählt das wertvollste Schiff.