



WPROWADZENIE

Jolly Roger to szybka, awanturyczna gra karciana o prostych zasadach. Gracze wcielają się w rolę załogi statku pirackiego. Jak przystało na piratów, pragną tylko złota i zrobią wszystko, żeby je zdobyć.

W każdej rundzie Kapitan wybiera dla statku cel wyprawy. Kiedy nadejdzie czas walki, wszyscy gracze muszą (mniej lub bardziej) współpracować, aby wygrać bitwę i zgarnąć łupy. Zdobytcze są dzielone pomiędzy wszystkich piratów, ale o swoje złoto gracz może przestać się martwić dopiero po zakopaniu go na Wyspie skarbów...

Jednak kłopoty wiszą w powietrzu – za każdym razem, gdy Kapitan podejmie jakąś decyzję, któryś z graczy może zakrzyknąć: „Bunt!”, aby go obalić i przejąć jego funkcję. Kiedy tak się stanie, trzeba będzie zdecydować, jak użyć swoich kart podczas buntu oraz zbliżającej się bitwy. Ile warto poświęcić dla swojej załogi, aby odeprzeć wroga, a ile lepiej zatrzymać, aby być gotowym, gdy wybuchnie bunt?

Zadaniem graczy jest zgromadzenie jak największej ilości złota i zostanie najbogatszym z piratów!

ELEMENTY GRY

- Instrukcja
- 150 kart:
 - 68 kart Załogi (47 kart zwykłych i 21 kart specjalnych)
 - 35 kart Celu (8 Fortów, 8 Statków kupieckich, 8 Przystani, 8 Zatok pirackich, 3 Wyspy skarbów)
 - 46 kart łupów
 - 1 karta pomocy

PRZYGOTOWANIE

(1) Należy rozdzielić karty według ich typów (Załoga, Cele, Łupy).



ZAŁOGA



ŁUPY



CELE

Kartę Kapitana i kartę Kwatermistrza należy odłożyć chwilowo na bok i nie mieszać ich z innymi kartami.



KAPITAN



KWATERMISTRZ

Po przetasowaniu kart Załogi gracze dobierają o jedną kartę mniej niż wynosi liczba graczy i dokładają do nich kartę Kapitana. Dobrane karty należy ponownie przetasować i rozdać każdemu graczowi po jednej (zakrytej). Gracz, który otrzymał kartę Kapitana, odkrywa ją i kładzie przed sobą odkrytą, podczas gdy inne karty Załogi pozostają zakryte.

Następnie każdy z graczy otrzymuje dodatkowe karty Załogi:

LICZBA GRACZY	LICZBA DODATKOWYCH KART ZAŁOGI
4-5	5
6-7	4
8-10	3

Kapitan otrzymuje jedną dodatkową kartę – w ten sposób wszyscy gracze mają taką samą liczbę kart na ręce.

Z pozostałych kart Załogi należy uformować zakryty stos: jest to **stos kart Załogi**.

(2) Z talii kart Celu należy usunąć karty używane przy rozgrywce dla mniejszej lub większej liczby graczy (wskazuje na to liczba na małej czerwonej fladze, znajdującej się **w prawym górnym rogu** niektórych kart).

Przykład: Jeśli w grze bierze udział 6 graczy, należy użyć wszystkich kart Celu oprócz tych oznaczonych jako 5- (pięciu graczy lub mniej) i +8 (ośmiu graczy lub więcej). W grze biorą udział karty bez oznaczeń oraz te oznaczone jako 7- i 6+.

Karty należy rozdzielić ze względu na ich typ i uformować z nich **pięć zakrytych stosów**: Forty, Statki kupieckie, Przystanie, Zatoki piratów i Wyspy skarbów. Na koniec należy przetasować karty każdego ze stosów.

(3) Po przetasowaniu karty łupów należy położyć zakryte, tworząc w ten sposób **stos kart łupów**.

(4) Gracze mają do dyspozycji **kartę pomocy**. Znajdują się na niej informacje dotyczące liczby punktów umiejętności, która jest niezbędna do zdobycia łupów po dotarciu do celu (te informacje znajdują się również na odwrocie każdej karty Celu).



GRACZ 1: PIRAT



GRACZ 2: KWATERMISTRZ



**STOSY KART ZAŁOGI
I KART ŁUPÓW**



STOSY KART CELU



KARTA POMOCY



GRACZ 3: KAPITAN



GRACZ 4: PIRAT

LIMIT KART NA RĘCE

Podczas gry gracze nie mogą mieć na ręce więcej kart, niż pokazuje poniższa tabelka:

LICZBA GRACZY	LICZBA KART
4-5	7
6-7	6
8-10	5

Jeśli liczba kart na ręce gracza przekroczy powyższy limit, musi on natychmiast odrzucić nadmiarowe karty.

PRZEBIEG GRY

Gra *Jolly Roger* dzieli się na rundy. Każda runda składa się z trzech faz:

1. MIANOWANIE KWATERMISTRZA
2. WYPRAWA
3. WYMIERZENIE KARY

Początek każdej nowej fazy i rundy jest ogłaszany przez Kapitana.

1. MIANOWANIE KWATERMISTRZA

Ogarnięcie całej pirackiej załogi to niemałe wyzwanie i żaden kapitan nie poradziłby sobie z tym sam!

Na początku każdej rundy Kapitan musi mianować jednego gracza na **Kwatermistrza** poprzez położenie przed nim odkrytej karty Kwatermistrza.

Kwatermistrz pełni ważną funkcję na statku, dlatego Kapitan musi podjąć tę decyzję z rozwagą. Jeśli nie będzie z niej zadowolony, w kolejnej rundzie może mianować innego Kwatermistrza!

Po mianowaniu Kwatermistrza każdy gracz, który nie ma żadnej karty Załogi na ręce, może dobrać jedną kartę za darmo.

2. WYPRAWA

Wyprawa to najważniejsza faza gry. W każdej rundzie Kapitan musi **wybrać cel wyprawy** spośród jednego z pięciu dostępnych: Fort, Statek kupiecki, Przystań, Zatokę piratów lub Wyspę skarbów.

Wskazówka: Forty, Statki kupieckie i Przystanie gwarantują po wygranej bitwie zdobycze – warto zaatakować je jak najszybciej!

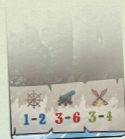
Dwa pozostałe cele są zazwyczaj wybierane w późniejszych etapach gry:

- Zatoka piratów pozwala graczom na dobranie dodatkowych kart. Odwiedzając ją, gracz może powiększyć liczebność swojej załogi.
- Wyspa skarbów pozwala graczom na ukrycie i zabezpieczenie swoich skarbów. Wyprawa na Wyspę skarbów wymaga posiadania jednej mapy.

O wyborze ostatecznego celu decyduje Kapitan. Po ogłoszeniu swojej decyzji dobiera wierzchnią kartę ze stosu wybranego celu i kładzie ją przed sobą zakrytą.

Uwaga: Jeśli stos danego celu jest pusty (wyczerpano go podczas poprzednich wypraw), nie można już udać się w to miejsce.

Wskazówka: Przed podjęciem decyzji Kapitan może porozmawiać z Kwatermistrzem lub każdym innym graczem, aby wybrać jak najlepszy cel dla statku. Na odwrocie każdej karty Celu (oraz na karcie pomocy) znajduje się informacja o umiejętnościach niezbędnych do zdobycia łupów (minimalna i maksymalna liczba punktów w każdej kategorii – nawigacji, ostrzale i walce wręcz).



**WYMAGANE
PUNKTY
UMIĘTNOŚCI**

Łupy odzwierciedlają poziom trudności danego celu: Forty to cel najtrudniejszy, ale i przynoszący największy zysk.

Nieco łatwiejsze do zdobycia są Przystanie, a najłatwiejsze Statki kupieckie.

KARTY CELU Z ŁUPAMI



FORT



STATEK KUPIECKI



PRZYSTAŃ

1 Liczba kart łupów w razie udanego ataku

2 Wymagane umiejętności:



nawigacja



ostrzał



walka wręcz

3 Liczba graczy: **5-** 5 lub mniej **7-** 7 lub mniej **6+** 6 lub więcej **8+** 8 lub więcej

ATAKOWANIE KART CELU Z ŁUPAMI

Aby zdobyć złoto, klejnoty i zakładniczek, piraci muszą zaatakować jeden z trzech celów z łupami (Fort, Statek kupiecki lub Przystań). Jeśli Kapitan wybierze jako cel wyprawy jedno z tych trzech miejsc, gracze muszą podjąć starania, aby wspólnie przeprowadzić zwycięski atak.

Kwatermistrz organizuje atak i prosi wszystkich graczy o pomoc, aby osiągnąć niezbędną do zwycięstwa liczbę punktów konkretnych umiejętności. Punkty te zapewniane są przez karty Załogi.

Pierwszą kartę podczas ataku zawsze zagrywa Kwatermistrz. Następnie każdy gracz, który chce wziąć udział w zdobyciu łupów (w tym również Kapitan i Kwatermistrz), może zagrać jedną lub więcej kart Załogi z ręki i położyć je odkryte na środku stołu. Każdy gracz (oprócz Kwatermistrza) może zrezygnować z udziału w ataku i nie zagrywać żadnej karty.

Nie ma określonej kolejności, według której gracze zagrywają karty Załogi. Ten etap gry przebiega dla wszystkich graczy jednocześnie: gracze mogą zagrywać karty w każdej chwili, jeden lub więcej razy.


Jeśli Kwatermistrz uważa, że liczba zagranych kart jest wystarczająca, lub nikt więcej nie chce zagrać karty, Kwatermistrz odkrywa kartę Celu.

KARTY ZAŁOGI



❶ Liczba członków załogi

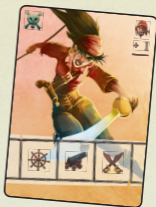
❷ Umiejętności:  nawigacja  ostrzał  walka wręcz

❸  Ten symbol oznacza pirata z większą ilością umiejętności niż 1.

Karta Celu wskazuje liczbę punktów nawigacji, ostrzału i walki wręcz, które są niezbędne do zdobycia łupów. Kwatermistrz rozdziela zagrane karty Załogi według umiejętności (nawigacja, ostrzał, walka wręcz), a następnie sumuje wartość każdej z nich.

- Jeśli suma wartości **każdej** umiejętności jest **równa** wartościom wskazanym na karcie Celu lub od nich **wyższa**, to atak jest **udany**.
- Jeśli suma wartości **przynajmniej jednej** umiejętności jest niższa niż jej wartość wskazana na karcie Celu, to atak jest **nieudany**.

Uwaga: W grze występuje jeden rodzaj kart Załogi, który posiada różne umiejętności. Podczas ataku może zostać użyta tylko *jedna* wybrana umiejętność. Jeśli taka karta zostanie zagrana, Kwatermistrz po podliczeniu sum wartości pozostałych kart może zdecydować, która umiejętność tej karty zostanie użyta.



Po zakończeniu ataku (udanym lub nieudanym) wszystkie zagrane karty Załogi są odrzucające odkryte na stos odrzuconych kart Załogi obok stosu kart Załogi.

Użytą kartę Celu należy odłożyć na osobny stos odrzuconych kart Celu, aby w ten sposób podliczać liczbę rozegranych rund.

PRZYKŁAD



Kapitan decyduje się napaść na Fort.
Kwatermistrz wzywa piratów do ataku –
zagrywają oni łącznie pięć kart.

Karty zostają pogrupowane, a wartości
umiejętności policzone.



Suma wartości danych umiejętności wynosi: 3 punkty nawigacji,
4 punkty ostrzału i 2 punkty walki wręcz. Kwatermistrz odkrywa teraz fort.



Suma wartości nawigacji i ostrzału jest wystarczająca, ale wartość walki
wręcz jest zbyt niska, aby wygrać bitwę (2 zamiast 3). Atak jest nieudany.

ROZDZIELANIE ŁUPÓW

Jeśli atak się uda, Kwatermistrz dobiera ze stosu kart łupów wskazaną na karcie Celu liczbę kart łupów i kładzie je **odkryte** na stole.

Większość łupów to złoto (o wartościach od 1 do 3), niektóre nie mają wartości pieniężnej (Rum), a niektóre to łupy specjalne (Klejnoty, Zakładniczka).

- Jako pierwszy kartę łupów wybiera dla siebie Kapitan (jest to jego specjalny przywilej).
- Następnie Kwatermistrz rozdziela pozostałe karty łupów pomiędzy wszystkich graczy (wliczając siebie i Kapitana) tak sprawiedliwie, jak to tylko możliwe (biorąc pod uwagę liczbę kart, nie ich wartość).

Może się zdarzyć, że ze względu na niewystarczającą liczbę kart łupów niektórzy gracze otrzymają jedną kartę, a niektórzy żadnej. Żaden gracz nie może otrzymać drugiej karty, jeśli którykolwiek z pozostałych piratów nie dostał jeszcze żadnej.

Przykład

- Jeśli 5 kart należy rozdzielić pomiędzy 4 graczy, to jeden gracz otrzymuje 2 karty, a pozostali po 1.
- Jeśli 3 karty należy rozdzielić pomiędzy 4 graczy, to trzech graczy otrzymuje po 1 karcie, a jeden gracz 0.

Rozdzielone karty łupów są widoczne dla wszystkich. Gracze trzymają swoje łupy odkryte, chyba że zakopali je na Wyspie skarbów (po zakopaniu karty łupów są zakrywane).

Jeśli atak się nie udał, nie ma oczywiście żadnych łupów do rozdzielenia.

KARTY ŁUPÓW



ZŁOTO



ŁUPY SPECJALNE

1 Wartość w złocie

Wskazówka: Karty Łupów „Rum” nie są nic warte jako skarby, ale pozwalają na uzyskanie dodatkowych kart Załogi w Zatoce piratów.

ZATOKA PIRATÓW

Czasami załoga musi wypocząć po walce i Kapitan decyduje się zawinąć do Zatoki piratów. Wyprawa do Zatoki piratów nie wymaga żadnych specjalnych akcji.

W Zatoce piratów gracze mogą znaleźć nowych członków załogi. Kwatermistrz dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart Celu z Zatoką piratów i sprawdza wskazaną na niej liczbę kart Załogi. Następnie rozdaje każdemu graczowi (bez podglądania) dokładnie taką liczbę kart Załogi, dobraną ze stosu kart Załogi.

Każdy gracz może teraz wymienić jedną kartę Łupów (dowolną, także kartę z rumem) na jedną dodatkową kartę Załogi. Wymieniona karta jest odrzucana odkryta na stos odrzuconych kart Łupów.

Ostatnią rzeczą, jaką gracze mogą zrobić w Zatoce piratów, jest wzięcie okupu za zakładniczkę i sprzedaż klejnotów.

- Jeśli gracz posiada kartę z **zakładniczką**, może ją odrzucić, aby dobrać dwie nowe karty ze stosu kart Łupów – jest to okup.
- Jeśli gracz posiada kartę z **klejnotami**, może ją odrzucić, aby dobrać jedną nową kartę ze stosu kart Łupów – tyle wynosi cena za te drogie kamienie (a może to tylko szklane koraliki?).

Na koniec fazy użytą kartę Zatoki piratów odrzuca się na stos odrzuconych kart Celu, aby w ten sposób podliczać liczbę rozegranych rund.

ZATOKA PIRATÓW





1 Liczba kart Załogi do dobrania (na gracza)

2 Tutaj można wymienić jedną kartę Łupów na jedną dodatkową kartę Załogi

WYSPA SKARBÓW



- 1 Potrzebna jest jedna mapa {  }
- 2 Tutaj można zakopać {  } swoje złoto
- 3 Tylko Krwawy pirat posiada mapę!

WYSPA SKARBÓW

Ostatnim możliwym celem wyprawy pirackiego statku jest Wyspa skarbów.

Jeśli Kapitan zdecyduje się na wyprawę na Wyspę skarbów, przynajmniej jeden gracz musi zagrać kartę Krwawego pirata (tylko on posiada symbol mapy).

Jeśli któryś z graczy zagra kartę Krwawego pirata, statek dopływa do Wyspy skarbów. Jeśli nikt nie może lub nie chce zagrać tej karty, nie można dopłynąć do Wyspy skarbów, a Kapitan musi wybrać inny cel wyprawy.

ZAKOPYWANIE ŁUPÓW

Każdy gracz, który posiada odkryte karty łupów, może zakopać swoje złoto na Wyspie skarbów. Aby zakopać skarb, gracz zakrywa leżące przed nim karty łupów. Gracz może, jeśli chce, zakopać (na wszelki wypadek) również karty z rumem.

Wskazówka: Zakopywanie łupów jest bardzo ważne, ponieważ podczas buntu tylko zakopanych skarbów nie można stracić.

Kiedy gracze zakopią już swoje skarby, użyta karta Krwawego pirata jest odrzucana na stos odrzuconych kart Załogi.

Na końcu fazy użytą kartę z Wyspą skarbów odrzuca się na stos odrzuconych kart Celu, aby w ten sposób podliczać liczbę rozegranych rund.

3. WYMIERZANIE KARY

Zadaniem Kapitana jest również utrzymywanie jak najwyższego morale swojej załogi. Co zaś może lepiej zmotywować, niż wybranie przez Kwatermistrza jednego słabeusza i wymierzenie mu kary na oczach całej załogi?

Na końcu rundy Kapitan może zażądać wymierzenia kary, ale nie musi.

Kwatermistrz nie może odmówić wykonania kary, może jednak doradzić Kapitanowi zrezygnowanie z niej (lub wręcz przeciwnie – może ją zasugerować).

Kapitan może zasugerować, kto zasługuje na karę, ale ostateczna decyzja należy do Kwatermistrza, który może ukarać każdego gracza z wyjątkiem siebie i Kapitana.

Aby wymierzyć karę, Kwatermistrz wybiera jedną losową kartę Załogi z ręki swojej ofiary. Wylosowana karta jest odrzucana odkryta na stos odrzuconych kart Załogi.

KONIEC RUNDY

Po zakończeniu fazy wymierzania kary rozpoczyna się nowa runda. Kapitan decyduje, czy jest zadowolony z obecnego Kwatermistrza i chce go utrzymać, czy też woli mianować nowego, po czym następują kolejne fazy.

SPECJALNE KARTY ZAŁOGI

W grze występuje wiele kart Załogi. Większość z nich wskazuje tylko wartość jednej umiejętności i liczbę członków Załogi. W grze występują jednak także karty specjalne, które posiadają pewien wyjątkowy efekt w grze. Te karty są unikatowe (oprócz karty Zdrajcy, która występuje w dwóch kopiach, i karty Krwawego pirata, która występuje w trzech kopiach).

Większość specjalnych kart Załogi może wykorzystywać swój efekt tylko podczas konkretnej fazy lub sytuacji podczas rundy (np. podczas buntu), ale niektóre można zagrywać w dowolnym momencie. Specjalne karty Załogi należy odrzucić po ich użyciu.

Specjalnych kart Załogi można także użyć podczas buntu w taki sam sposób jak normalnych kart Załogi poprzez dodanie do otrzymanego poparcia wskazanej na karcie liczby członków załogi (zazwyczaj 1). Po buncie karty te pozostają w grze i zostają ponownie rozdane razem z pozostałymi kartami Załogi (wyjątek stanowią karty Szczurów okrętowych, Skrytobójcy i Wilka morskiego, które zostają odrzucone). Zestawienie i dokładny opis specjalnych kart Załogi znajduje się na stronach **20-22**.

BUNT

Każda porządna gra piracka daje możliwość wszczęcia buntu – *Jolly Roger* nie jest wyjątkiem!

WSZCZYNANIE BUNTU

Jeśli gracz jest niezadowolony z przebiegu wyprawy i zarządzania statkiem, może wszcząć bunt i spróbować obalić Kapitana.

Bunt można rozpocząć **po** każdej decyzji Kapitana:

- po mianowaniu Kwatermistrza,
- po wyborze celu wyprawy,
- po żądaniu wymierzenia kary (lub zrezygnowaniu z niej).

W każdym z tych przypadków bunt wybucha przed wykonaniem akcji przez Kwatermistrza – wyprawa zostaje natychmiastowo przerwana, a jej cel nie zostaje osiągnięty. Również kara nie zostaje wymierzona.

WAŻNE: Podczas każdej rundy bunt może zostać wszczęty tylko raz.

Ponieważ bunt jest skierowany przede wszystkim przeciwko Kapitanowi, jest on jedynym graczem, który nie może go rozpocząć. Chociaż rzadko się to zdarza, istnieje możliwość wywołania buntu przez Kwatermistrza.

Aby rozpocząć bunt, gracz musi zakrzyknąć: „Bunt!”, zagrać jedną kartę Załogi i położyć ją odkrytą przed sobą. Taki gracz staje się Pierwszym buntownikiem.

W dowolnej kolejności każdy gracz może zagrać jedną lub więcej kart Załogi, aby stanąć po stronie jednego z dwóch „przywódców”: Kapitana lub Pierwszego buntownika.

Kapitan i Pierwszy buntownik również mogą zagrywać karty. Każda zagrana karta jest kładzona odkryta (widoczna dla wszystkich) przed Kapitanem lub Pierwszym buntownikiem.

Wskazówka: Gracz nie ma obowiązku brania żadnej ze stron w czasie trwania buntu – może pozostać neutralny i nie zagrywać żadnych kart albo okazać swoje poparcie dopiero w ostatnim momencie...

Podczas trwania buntu Kapitan i Pierwszy buntownik podliczają liczbę członków załogi, którzy stanęli po ich stronie, aby na bieżąco kontrolować otrzymane poparcie. Liczbę członków załogi na danej karcie wskazuje cyfra w jej prawym górnym rogu (od 1 do 5). Większość specjalnych kart Załogi liczy się jako jeden członek (chyba że na karcie wskazano inaczej). Karty Kapitana i Kwatermistrza również liczą się jako jeden członek załogi.

Gracze mogą w każdej chwili poprosić o podanie wartości aktualnego poparcia dla Kapitana i Pierwszego buntownika, zanim zdecydują się na zagranie kolejnej karty.

Uwaga: Gracze nie mogą zmienić swojego poparcia w trakcie trwania buntu – nie można zagrać kart jednocześnie przed Kapitanem i Pierwszym buntownikiem! Gracz może jednak w każdej chwili zrezygnować z zagrywania kolejnych kart!

Bunt trwa dopóty, dopóki gracze chcą zagrywać kolejne karty. Jeśli żaden gracz nie chce lub nie może zagrać kolejnych kart, bunt się kończy.

ZWYCIĘSTWO W BUNCIE

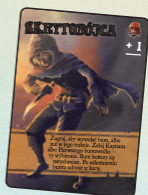
Kapitan i Pierwszy buntownik podliczają zdobyte poparcie i porównują je ze sobą. Ten z nich, za którym stanęło więcej członków załogi, wygrywa bunt. W przypadku remisu wygrywa Kapitan.

- Jeśli wygrał Pierwszy buntownik, staje się on nowym Kapitanem (bierze kartę Kapitana i kładzie ją przed sobą).
- Jeśli wygrał Kapitan, pozostaje on na swoim stanowisku.

Kapitan (nowy lub utrzymany) natychmiast mianuje Kwatermistrza (nowego lub utrzymanego).

SKRYTOBÓJCA

Bunt może zostać przerwany, jeśli któryś z graczy zagra kartę Załogi „Skrytobójca”. Ta karta pozwala na zabicie Kapitana lub Pierwszego buntownika, co natychmiast kończy bunt.



Wskazówka: Pierwszy Buntownik może użyć karty Skrytobójca, aby rozpocząć bunt i natychmiast go zakończyć. Pomoc Skrytobójcy to najszybsza droga do zostania Kapitanem!

PRZYKŁAD



Kapitan ma po swojej stronie 6 członków załogi, a Pierwszy buntownik 5. Wygrywa Kapitan.

ROZDZIELANIE KART ŁUPÓW I ZAŁOGI

Obecny Kwatermistrz zbiera wszystkie karty łupów **przegranych** (poza tymi zakopanymi).

Uwaga: Jeśli gracz nie zagrał żadnej karty w trakcie buntu, a więc pozostał neutralny, nie jest uważany za przegranego (Kwatermistrz nie zabiera jego kart łupów).

Jako pierwszy kartę łupów wybiera Kapitan, a następnie Kwatermistrz rozdziela pozostałe karty łupów pomiędzy **wszystkich** pozostałych graczy (także przegranych) tak sprawiedliwie, jak to tylko możliwe.

Rozdzielanie kart musi być tak sprawiedliwie, jak to tylko możliwe, biorąc pod uwagę **liczbę** kart, nie ich **wartość**.

Następnie Kwatermistrz zbiera wszystkie zagrane w czasie buntu karty Załogi z wyjątkiem kart Kapitana i Kwatermistrza (które zostają przydzielone natychmiast po zakończeniu buntu) oraz kart Szczurów okrętowych, Skrytobójcy i Wilka morskiego (które zostają odrzucone). Tasuje wszystkie te karty i rozdaje je zakryte pomiędzy wszystkich graczy tak sprawiedliwie, jak to tylko możliwe.

DALSZA GRA

Po zakończeniu buntu następuje zawsze faza wybierania przez Kapitana (nowego lub utrzymanego) nowego celu wyprawy. Kapitan może również potwierdzić cel wybrany przed buntem. Kolejny bunt może wybuchnąć dopiero na początku kolejnej rundy.

INNE ZASADY

ŁAPÓWKI

Moralność piratów mocno szwankuje! W grze *Jolly Roger* gracze mogą próbować wpłynąć na siebie nawzajem różnymi sposobami.

Jest możliwe (a wręcz zalecane!) przekupywanie innych graczy poprzez wręczenie im łapówek w postaci karty Załogi lub odkrytej karty Łupów. Przekupywać można również samą obietnicą przekazania jakiejś karty później. Nikt jednak nie może zostać zmuszony do wzięcia łapówki ani do wypełnienia obietnicy wręczenia kart w przyszłości!

PRZETASOWYWANIE STOSÓW

Kiedy stos kart Załogi się wyczerpie, należy potasować wszystkie odrzucone karty Załogi i uformować z nich nowy stos.

Stosy kart Łupów i Celu nigdy nie są przetasowywane. Jeśli któryś z tych stosów się wyczerpie, nie można już dobrać tych kart.

KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu 10 rund lub w przypadku wyczerpania się stosu kart łupów.

Liczba kart w stosie odrzuconych kart Celu wskazuje, ile rund zostało już rozegranych.

Jeśli zdarzy się, że w stosie kart łupów jest mniej kart, niż należy dobrać, Kwatermistrz musi rozdzielić ostatnie dostępne karty tak sprawiedliwie, jak to możliwe.

Po zakończeniu 10 wyprawy (lub kiedy zostaną rozdzielone ostatnie karty łupów) wciąż można jeszcze wywołać ostatni bunt, pod warunkiem że nie odbył się on jeszcze w danej rundzie.

Gra kończy się po zakończeniu rundy (nigdy w jej trakcie).

- Kiedy gra się kończy, wszyscy gracze odkrywają swoje karty łupów (zakopane i niezakopane) i podliczają wartość znajdującego się na nich złota.
- Aby określić wartość niesprzedanych klejnotów, należy dobrać ze stosu losową kartę łupów i sprawdzić jej wartość. Jeśli stos kart łupów już się wyczerpał, klejnoty mają wartość 1 złota.
- Przetrzymanywane zakładniczki mają wartość 1 złota.

Grę wygrywa gracz z największą ilością złota. Remis rozpatruje się na korzyść tego z graczy, który posiada większą liczbę kart z rumem. W przypadku ponownego remisu grę wygrywają wszyscy gracze z największą ilością złota.

ZASADY ALTERNATYWNE

UKRYTE ŁUPY

Jeśli wyprawa zakończy się udanym atakiem i piraci zdobędą łupy, Kapitan dobiera karty łupów w tajemnicy i nie odkrywa ich.

Wybiera jedną kartę i przekazuje resztę Kwatermistrzowi, który ogląda je i rozdaje pozostałym graczom w normalny sposób, ale *bez odkrywania ich*. Karty pozostają zakryte aż do końca gry – tylko ich właściciel może je podglądać. Gracz może pokazać swoje karty łupów, jeśli sam tego chce, ale nikt nie może go do tego zmusić (wyjątkiem jest odrzucanie kart łupów w celu dobrania kart Załogi w Zatoce piratów).

Karty łupów dobrane w Zatoce piratów jako okup za zakładniczkę lub zapłata za klejnoty również są trzymane zakryte.

***Wskazówka:** Inaczej niż w grze standardowej, wszystkie karty łupów będą trzymane przez całą grę zakryte, dlatego trzeba bardzo uważać, aby nie pomieszać ich z kartami zakopanymi na Wyspie skarbów! Można oznaczyć swoje zakopane łupy przez położenie na nich monety lub jakiegoś innego znacznika.*

ZŁOTO KAPITANA

Jeśli Kapitan odrzuci w Zatoce piratów jedną kartę łupów, kartę Załogi dobiera każdy gracz, a nie tylko Kapitan.

GRA TRZYOSOBOWA

Brak wystarczającej liczby osób nie jest przeszkodą, aby zagrać w *Jolly Rogera*. Należy zastosować się do normalnych zasad dla gry czteroosobowej – jedynym wyjątkiem będzie brak Kwatermistrza. Wszystkie akcje Kwatermistrza przejmuje Kapitan, a wszystkie karty odnoszące się do Kwatermistrza będą odnosić się do Kapitana.

SPECJALNE KARTY ZAŁOGI



BOSMAN

Zagraj, kiedy statek dopłyne na Wyspę skarbów. Możesz wybrać jednego gracza, który zostanie pilnować statku i nie będzie mógł zakopać swoich kart Łupów. Wybrany gracz może przekupić innego gracza (kartami lub obietnicą), aby pilnował statku za niego.



DRUGI MAT

Zagraj w dowolnym momencie. Ukradnij po jednej losowej karcie Załogi z rąk dwóch różnych graczy i dodaj je do swojej ręki.



GAPOWICZE

Zagraj w dowolnym momencie. Odrzuć tę kartę, aby dobrać dwie nowe karty Załogi. Dodaj je do swojej ręki.



KAMRAT

Zagraj po wybraniu przez Kapitana karty Celu. Odkryj ją, zanim gracz zagrają karty Załogi.



KRWAWY PIRAT

Zagraj, gdy Kapitan wybierze Wyspę skarbów, aby wysłać tam statek. Jeśli nikt nie zagra tej karty, nie można dopłynąć do Wyspy skarbów, a Kapitan musi wybrać inny cel wycieczki.



KUK

Zagraj podczas rozdzielania kart Łupów. Jako pierwszy wybierasz kartę Łupów, a Kapitan robi to po tobie.



MAJTEK

Zagraj, kiedy wszyscy piraci zakopią łupy na Wyspie skarbów. Weź jedną losową kartę łupów, zakopaną przez innego gracza. Nie możesz jej od razu ponownie zakopać - trzymaj ją odkrytą aż do kolejnej wyprawy na Wyspę Skarbów.



MEDYK

Zagraj w dowolnym momencie. Jesteś nowym Kwatermistrzem, dopóki Kapitan nie mianuje kolejnego. Połóż przed sobą kartę Kwatermistrza, aby oznaczyć swoją nową funkcję.



PIERWSZY MAT

Zagraj po odkryciu przez Kwatermistrza karty Celu. Możesz dodać lub odjąć jeden punkt walki wręcz.



SKRYTOBÓJCA

Zagraj, aby wywołać bunt, albo w jego trakcie. Zabij Kapitana albo Pierwszego Buntownika - twój wybór. Bunt kończy się natychmiast. Po zakończeniu buntu odrzuć tę kartę na stos odrzuconych kart Załogi.



STERNIK

Zagraj po odkryciu przez Kwatermistrza karty Celu. Możesz dodać lub odjąć jeden punkt nawigacji.



STRZELEC WYBOROWY

Zagraj po odkryciu przez Kwatermistrza karty Celu. Możesz dodać lub odjąć jeden punkt ostrzału.



SZCZURY OKRĘTOWE

Zagraj podczas buntu, aby dodać 5 członków załogi do poparcia dla twojego przywódcy. Po zakończeniu buntu odrzuć tę kartę na stos odrzuconych kart Załogi.



SZKUTNIK

Zagraj po rozdzieleniu kart Łupów. Odkryłeś dziurę w kadłubie. Aby go naprawić, możesz poprosić o odkrytą kartę Łupów – dowolna karta pomoże ci dokonać niezbędnych napraw. Jeśli nikt nie chce ci oddać karty, możesz zażądać jej od Kapitana lub Kwatermistrza.



WILK MORSKI

Zagraj tę kartę, aby w czasie buntu zmusić neutralnego gracza do przejścia na twoją stronę. Taki gracz musi natychmiast zagrać 1 kartę Załogi dla twojego przywódcy.



ZDRAJCA

Zagraj natychmiast po odkryciu innej karty (zwykłej lub specjalnej). Tamta karta zostaje odrzucona bez rozpatrywania jej efektu.



**PROJEKT GRY
FRÉDERIC
MOYERSOEN**

**GRAFIKI
LOÏC BILLAU**

**KIEROWNICTWO
ARTYSTYCZNE ORAZ
PROJEKT GRAFICZNY
FABIO MAIORANA**

**KOORDYNACJA
PRODUKCJI
ROBERTO DI MEGLIO**

**REDAKCJA
FABRIZIO ROLLA**

**TŁUMACZENIE
ALEKSANDRA
MISZTA**

**KOREKTA
WIKTOR MAREK**

**LOKALIZACJA
ELEMENTÓW
GRAFICZNYCH
MATEUSZ SZUPIK**

**WERSJA POLSKA
GALAKTA**

Gra stworzona, wyprodukowana
oraz dystrybuowana na świecie przez

Ares Games Srl



Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU),
Italy
www.aresgames.eu

Przygotowanie, produkcja oraz
dystrybucja wersji polskiej:

Galakta



ul. Łagiewnicka 39,
30-417 Kraków, Polska
tel. 12 656 34 89
www.galakta.pl

Proszę zachować te informacje.

© 2015 Ares Games Srl. Jolly Roger – The Game of Piracy & Mutiny™
to znak towarowy należący do Ares Games Srl. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Polsce. Elementy mogą się różnić od przedstawionych.
TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY
DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

PODSUMOWANIE ROZGRYWKI

1. MIANOWANIE KWATERMISTRZA
2. WYPRAWA
3. WYMIERZENIE KARY

KAPITAN

- Wyznacz Kwatermistrza (nowego lub utrzymanego).
- Wybierz cel wyprawy.
- Rozkaż wymierzenie kary (opcjonalne).



Bunt jest możliwy PO każdej decyzji Kapitana, ale tylko raz na rundę.

KWATERMISTRZ

- Zbierz karty Załogi (podczas ataku na Fort, Statek kupiecki lub Przystań).
- Odkryj i rozdziel karty Łupów (po udanym ataku lub buncie): najpierw wybiera Kapitan, resztę rozdziel jak najsprawiedliwiej.
- Rozdaj zakryte karty Załogi – w Zatoce pirackiej (jak mówi karta Zatoki) i po buncie (jak najsprawiedliwiej).
- Wymierz karę – wybierz jednego gracza i odrzuć jedną losową kartę Załogi z jego ręki.

