

JOLLY & ROGER

2 joueurs, dès 8 ans, 20 à 30 minutes

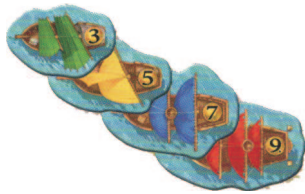
But du jeu

Jolly et Roger s'affrontent pour remplacer Barbe Rouge, le chef des pirates. Qui ramènera le plus gros butin ? Envoyez vos Pirates au bon moment sachez les répartir au mieux, choisissez quand passer à l'abordage et surtout, n'offrez jamais à votre adversaire le Pirate qui vous ferait perdre.

Matériel

- 4 Bateaux de 4 valeurs et couleurs différentes.

- 1 vert de valeur 3
- 1 jaune de valeur 5
- 1 bleu de valeur 7
- 1 rouge de valeur 9



- 1 Drapeau Pirate en 2 morceaux à assembler pour désigner l'Oya.



- 8 pions Capitaine en bois, 4 blancs et 4 noirs



- 2 cartes Coffre



- 7 cartes Action utilisées seulement dans la variante.

- 3 cartes Kraken
- 2 cartes squelette
- 2 cartes Tortue



- 43 cartes Pirates de 4 couleurs différentes :
13 vertes : quatre '1', trois '2', deux '3', deux '4', deux '5'
12 jaunes : quatre '1', trois '2', deux '3', deux '4', un '5'
10 bleues : quatre '1', deux '2', deux '3', un '4', un '5'
8 rouges : trois '1', deux '2', un '3', un '4', un '5'.



dos des cartes Pirates

Préparation

Pour la règle de base, il faut écartier les cartes Action. Mélanger les cartes Pirate et écartier 3 cartes sans les regarder. Former une pioche face cachée avec les 40 cartes Pirate restantes. A côté de cette pioche, placer les 4 Bateaux en ligne entre les joueurs. Chaque joueur place devant lui son Coffre et ses 4 Capitaines. L'Oya (le joueur qui commence) est celui qui ressemble le plus à un pirate. Il place le Drapeau devant lui.



Déroulement de la partie

La partie se joue en 8 manches.

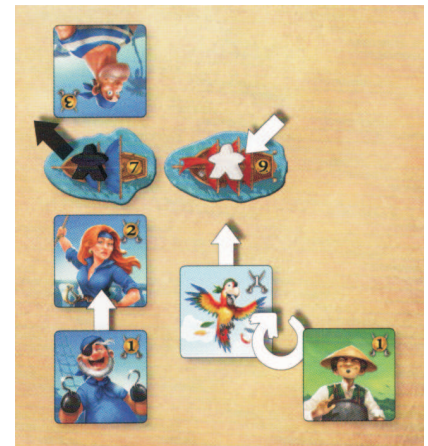
Pour commencer une manche l'Oya pioche 5 cartes Pirate et les expose devant lui.

Il doit diviser ces 5 cartes en 2 lots (soit 1 et 4 cartes, soit 2 et 3 cartes) Les cartes doivent toujours rester bien visibles de son adversaire. Celui-ci choisit alors un des deux lots et pour chaque carte Pirate choisie doit décider si celle-ci :

- **Attaque un Bateau** : il pose le Pirate face visible de son côté du Bateau de la couleur du Pirate. S'il y avait déjà des cartes présentes, il les décale légèrement afin de laisser visible la valeur de chaque carte.

- **Joue son côté Perroquet** : la carte est retournée côté Perroquet visible et peut-être jouée sur n'importe quel Bateau (mais sa valeur n'est que de '1')

- **Passe à l'abordage** : la carte est placée sous le Coffre et rapportera sa valeur en fin de partie. Mais, pour passer à l'abordage, il faut qu'un de ses Capitaines soit présent sur le Bateau de la couleur du Pirate.



A chaque fois que l'on place une carte près d'un Bateau, on vérifie qui est le plus fort sur ce Bateau en faisant la somme des cartes placées de chaque côté. Si un joueur est le plus fort, il place un Capitaine sur ce Bateau. Si les 2 joueurs sont à égalité, un éventuel Capitaine présent sur ce Bateau doit être retiré (voir exemple).

Quand son adversaire a décidé ce qu'il faisait avec chaque carte de son lot, c'est au tour de l'Oya de faire de même avec les cartes du 2ème lot. Puis l'Oya passe le Drapeau à son adversaire qui devient l'Oya pour la manche suivante.

Quelques remarqués :

- on ne peut pas garder de cartes pour plus tard.
- une carte placée près d'un Bateau ne bouge plus de toute la partie,
- un Perroquet ne peut pas aller dans le Coffre.

La partie s'arrête après la 8ème manche, quand la pioche est épuisée. Si un joueur a un Capitaine sur un Bateau, il gagne ce Bateau. Le joueur dont la somme des Bateaux gagnés et des cartes dans son Coffre est la plus grande est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus gros Bateau est vainqueur.

Variante avec les cartes Action

On mélange les 7 cartes Action avec les cartes Pirate puis on écarte, sans les regarder, 10 cartes avant de commencer à jouer. Quand une carte Action est dans un lot, elle peut soit être utilisée face Perroquet soit être utilisée pour l'action indiquée dessus (on ne peut pas la garder pour plus tard).



Le Squelette a une valeur d'attaque de 3 et peut être placé devant n'importe quel Bateau (mais il ne peut aller dans le Coffre).



Le Kraken capture la dernière carte placée par l'adversaire près d'un Bateau. Le Kraken et la carte capturée sont écartés du jeu.



L'Ile de la Tortue permet de remplacer tous les Perroquets présents dans son camp par des pirates : chaque carte perroquet est rejouée face Pirate (même si la couleur ne correspond pas au Bateau). Par contre, si derrière le Perroquet se trouve une Action, celle-ci est retournée à nouveau face Perroquet.

Après une Action, on vérifie évidemment qui peut avoir un Capitaine sur chaque Bateau.

Pour une partie plus longue on pourra également ne pas écarter de cartes ou n'en écarter que 5.

QUELQUES REMARQUES CONCERNANT LA RÈGLE

La règle française de ce jeu n'est pas une traduction de la règle d'origine, elle a été réécrite pour être, à notre avis, plus facilement utilisable. Mais ceci nécessite quelques précautions d'emploi. Cette règle est courte, plus courte que la règle d'origine. Cela ne signifie pas qu'elle est plus simple, elle permet juste une relecture plus rapide. Une grande attention a été apportée aux termes et tournures utilisés : Chaque mot a son importance. Une lecture trop rapide vous ferait certainement rater des points. Importants.

- Lisez doucement la règle, puis relisez-la.
- Si vous hésitez sur un terme, référez-vous à la section "Matériel" et au glossaire ci-dessous.
- Une expression en gras-italique fait référence au titre d'un autre paragraphe.
- Après avoir joué une première fois, relisez une nouvelle fois la règle, tout doit être clair alors.
- En jouant, si le jeu vous semble stupide ou déséquilibré, relisez à nouveau la règle, vous avez certainement raté un point important.
- Si malgré tout un point reste obscur, appelez-nous au 01 47 07 59 59.

Oya est aussi Une Boutique/Café ouverte de 14h à minuit, le dimanche jusqu'à 21 h et fermée le lundi, au 25 rue de la Reine Blanche, à Paris. Un lieu où des centaines de jeux de société inédits en France vous sont proposés. Des jeux à découvrir sur place en groupe, en famille, à deux ou seul avec d'autres joueurs. OYA vous explique le jeu de votre choix en 5 minutes et vous laisse vous amuser des heures durant.

Traduction de Oya mise en page <http://jeuxstrategie.free.fr>