



FEED THE KRAKEN

Sailors' favorite
deduction game



Logbuch des Kapitäns, 8. Oktober 1695:

Durch eine Reihe unglücklicher Ereignisse hatte ich bereits auf dem Weg nach Crab Island einen Teil meiner Mannschaft verloren. Die andere Hälfte glaubte, dass unser Schiff verflucht sei und verließ mich, als wir in Port Craysea anlegten, um frische Vorräte zu holen.

Ich muss nun eine fähige Mannschaft anheuern, um diese Reise zu Ende zu bringen, und ich habe tatsächlich eine in der örtlichen Taverne gefunden - doch einige dieser Leute scheinen andere Pläne mit meinem Schiff zu haben...

Spielidee und Spielziel

In Feed the Kraken übernimmt jeder Spieler heimlich die Rolle eines Seglers, Piraten oder Kultführers und nutzt alle verfügbaren Mittel, um den Kurs des Schiffes in Richtung des Ziels der eigenen Fraktion zu manipulieren. In jeder Runde wird das Schiff in eine der drei möglichen Richtungen segeln – aber welche wird es sein?

Die Spieler wechseln sich als Captain, Lieutenant oder Navigator ab. Jeder hat die Möglichkeit, den Kurs des Schiffes zu manipulieren. Die Spieler werden Kabinendurchsuchungen nutzen, rücksichtslose Meutereien erleben, bedrohliche Gegner zum Schweigen bringen und sogar dem uralten Krakengott Opfer darbringen.

Alle Spieler müssen ihre Analysefähigkeiten einsetzen, um herauszufinden, wem sie während dieses dem Untergang geweihten Abenteuers vertrauen können.

Regelwerk 1.0



Spielmaterial



1 Spielbrett
Doppelseitig - Quick Journey & Long Journey



1 Schiff „Die Instabil“



1 Captain's Logbook



40 Pistolen



4 Crew Übersichtskarten



22 Charakterkarten



7 Landkarten Aktionsmarker
4 Kabinendurchsuchung,
2 Auspeitschen, 1 Ab mit der Zunge



5 Kultritualkarten
3 Bekehrung zum Kult,
1 Bewaffnung des Kults,
1 Kabinendurchsuchung
des Kults



4 Auspeitschenkarten
„Ich bin kein...“-Karte,
Pirat Karte, Segler Karte,
Kult Karte



23 Navigationskarten
4 Blau Betrunken,
2 Blau Entwaffnet, 6 Gelb
Kultaufstand, 5 Rot Betrunken,
2 Rot Meerjungfrau,
2 Rot Teleskop,
2 Rot Bewaffnet



3 Dienstfrei Schilder

Spielmaterial

Diese Regeln beziehen sich auf die Deluxe-Komponenten. In der Basis Edition werden die gleichen Aktionen mit den jeweiligen Basiskomponenten durchgeführt. Wenn man z.B. angewiesen wird, etwas mit den Fraktions-Chips in den Seesäcken zu tun, führt man die Aktion stattdessen mit den Fraktionskarten durch.



Spielaufbau - Quick Journey

Die Landkarte für die *Quick Journey* kommt bei Spielen mit 5 bis 7 Spielern zum Einsatz. Unabhängig von der Anzahl der Spieler sollte das erste Spiel ebenfalls auf dieser Karte gespielt werden, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen. Sobald alle Spieler mit dem Spiel vertraut sind, verwendet für Spiele mit 7 oder mehr Spielern die Landkarte für die *Long Journey* mit allen Komponenten.

VORBEREITUNG DER REISE

- 1 Platziere das *Schiff* auf dem Startfeld im Süden.
- 2 Platziere die Aktionsmarker/Miniaturen auf den entsprechenden Feldern der Karte: 3x *Kabinendurchsuchung*, 2x *Fütter den Kraken*.
- 3 Mische die 5 *Kultritualkarten* und lege sie verdeckt und ausgebreitet an den Rand der Landkarte.
- 4 Lege je nach Spieleranzahl die passende Anzahl *Dienstfrei Schilder* neben der Landkarte bereit.



2



2



2



Spieleranzahl	5-6	7-8	9-11
Anzahl Dienstfrei Schilder	1	2	3

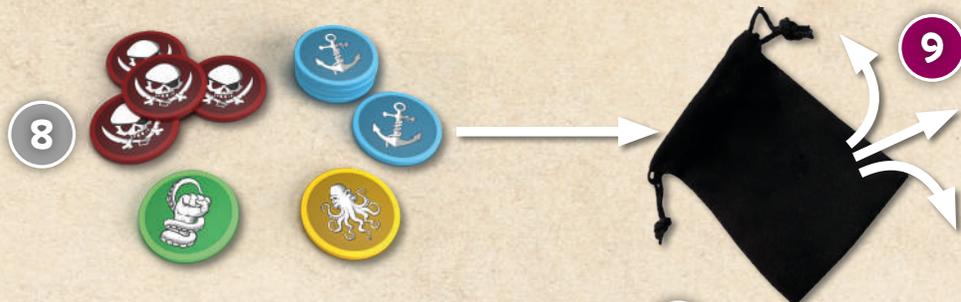
- 5 Entferne 1x Kult Aufstand (gelb), 1x Betrunken (blau) und 2x Bewaffnet (rot) aus dem Navigationskartenstapel. Diese 4 *Navigationskarten* werden auf der schnellen Reise nicht verwendet. Mische nur die folgenden **19 Navigationskarten** und lege sie verdeckt auf den *Nachziehstapel*:

Richtung	Anzahl	Gesamt
Nord (gelb)	5x Kultaufstand	5
Ost (blau)	3x Betrunken 2x Entwaffnet	5
West (rot)	5x Betrunken 2x Meerjungfrau 2x Teleskop	9

- 6 Jeder Spieler erhält 3 *Pistolen*.

Gender-Hinweis: Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

(5-7 Spieler und erstes Spiel)



VERTEILUNG DER GEHEIMEN TEAMS

- 7 Lege je nach Spieleranzahl die passende Crewkarte neben das Spielfeld.
- 8 Suche die passende Anzahl an Segler, Pirat und Kultführer Fraktions-Chips raus und lege jeden in je einen Seesack.
- 9 Mische die Beutel und verteile **einen** an jeden Mitspieler. Jeder Spieler schaut **geheim** in seinen Seesack. Der Fraktions-Chip bestimmt die Teamzugehörigkeit.



ÜBERSICHT DER TEAMS

Spielerzahl:	5	6	7	8	9	10	11
Segler:	3 oder 2	3	4	4	5	5	5
Piraten:	1 oder 2	2	2	3	3	4	4
Kultführer:	1	1	1	1	1	1	1
Kultist:	-	-	-	-	-	-	1

5 SPIELER REGELN

Wenn man mit 5 Spielern spielt, kann die Zusammensetzung der Teams variieren. Es befinden sich dann entweder

3 Segler, 1 Pirat und 1 Kultführer oder
2 Segler, 2 Piraten und 1 Kultführer im Spiel.

Lege dazu 3 Segler- und 2 Piratenchips in Beutel und mische die Beutel sorgfältig. Entferne nun einen zufälligen Beutel, ohne seinen Inhalt preiszugeben. Füge dann den Beutel mit dem Kultführerchip hinzu und mische die Beutel erneut. Jeder Spieler erhält einen Beutel. Während des geheimen Treffens der Piraten werden der oder die Pirat(en) erkennen, wie viele sie tatsächlich sind. Alle anderen Spieler versuchen während des Spiels, die tatsächliche Zusammensetzung der Crew auf dem Schiff herauszufinden.



Spiel Aufbau - Long Journey

Verwende die *Long Journey* für Spiele mit 7 oder mehr Spielern:

- 1 Platziere das *Schiff* auf dem Startfeld im Süden.
- 2 Platziere die Aktionsmarker auf den entsprechenden Feldern der Karte: 4x *Kabinendurchsuchung*, 2x *Auspeitschen*, 1x *Ab mit der Zunge*, 3x *Fütter den Kraken*.
- 3 Mische die 5 *Kultritualkarten* und lege sie verdeckt und ausgebreitet an den Rand der Landkarte.
- 4 Lege abhängig von der Spielerzahl die entsprechende Anzahl von *Dienstfrei Schildern* neben der Landkarte beiseite.

Spieleranzahl	5-6	7-8	9-11
Anzahl Dienstfrei Schilder	1	2	3

- 5 Zur Vorbereitung der Navigation, mische alle **23 Navigationskarten** und lege sie verdeckt auf den *Nachziehstapel*:

Richtung	Anzahl	Gesamt
Nord (gelb)	6x Kulturaufstand	6
Ost (blau)	4x Betrunken 2x Entwaffnet	6
West (rot)	5x Betrunken 2x Meerjungfrau 2x Teleskop 2x Bewaffnet	11

- 6 Jeder Spieler erhält 3 *Pistolen*.
- 7 Lege die „Ich bin kein...“-Karte und die 3 *Auspeitschenkarten* neben die Landkarte.



(7-11 Spieler)



- VERTEILUNG DER GEHEIMEN TEAMS**
- 8 Lege je nach Spieleranzahl die passende Crewkarte neben das Spielfeld.
 - 9 Suche die passende Anzahl an Segler, Pirat und Kultführer Fraktions-Chips raus und lege jeden in je einen Seesack.
 - 10 Mische die Beutel und verteile **einen** an jeden Mitspieler. Jeder Spieler schaut **geheim** in seinen Seesack. Der Fraktions-Chip bestimmt die Teamzugehörigkeit.



ÜBERSICHT DER TEAMS

Spielerzahl:	5	6	7	8	9	10	11
Segler:	3 oder 2	3	4	4	5	5	5
Piraten:	1 oder 2	2	2	3	3	4	4
Kultführer:	1	1	1	1	1	1	1
Kultist:	-	-	-	-	-	-	1



Siegbedingungen

Für die Teams gelten folgende Siegbedingungen:



Segler

Die Segler gewinnen als Team, sobald das Schiff Bluewater Bay (eins der 3 Sailor Victory Felder) erreicht.



Piraten

Die Piraten gewinnen als Team, sobald das Schiff Crimson Cove (eins der 3 Pirate Victory Felder) erreicht.



Kultführer & Kultisten

Der Kult gewinnt (als Team), wenn das Schiff den riesigen Kraken im Norden (gelbes Krakensymbol) erreicht **oder** wenn der *Kultführer* auf einem der *Kraken-Felder* an den Kraken verfüttert wird.



Die Spieler gewinnen immer **gemeinsam** mit ihrem Team. Auch dann, wenn sie vor Spielende über Bord gegangen sind.



Das geheime Treffen der Piraten

Bevor das Spiel beginnt, lernen sich die Piraten insgeheim kennen. Hierfür merkt sich ein Spieler den folgenden Text und trägt diesen mit geschlossenen Augen den Spielern vor:

- ☞ „Alle Spieler schließen die Augen.“
- ☞ „Piraten, öffnet eure Augen und merkt euch eure Teammitglieder.“
- ☞ *Die Piraten bekommen etwa 20 Sekunden Zeit sich zu finden...*
- ☞ „Piraten, schließt eure Augen.“
- ☞ „Alle Spieler öffnen nun die Augen.“ - Die Fahrt beginnt!

Es gibt **kein geheimes Treffen des Kults**. In einem Spiel mit 11 Spielern kennen sich der Kultführer und der erste Kultist zu Beginn des Spiels **nicht**. Sie müssen sich erst während des Spiels finden, genau wie die *Segler*.

Die Spieler erhalten nun ihre Charakterkarte:

- ☞ Lege die „Kapitän“ Karte bereit, mische dann alle anderen Charakterkarten und lege eine Karte weniger beiseite als Spieler mitspielen. Füge diesen Karten nun die „Kapitän“ Karte hinzu und mische diese Karten verdeckt.
- ☞ Verteile an jeden Spieler zufällig eine verdeckte *Charakterkarte*. Die Spieler schauen sich ihre eigene Karte geheim an.
- ☞ Der Spieler mit der „Kapitän“ Karte deckt diese sofort auf. Er ist der erste *Captain* in diesem Spiel und erhält eine zufällige weitere *Charakterkarte*.
- ☞ Gebe dem *Captain* das *Captain's Logbook* sowie das *Lieutenant* Abzeichen und das *Navigator* Abzeichen.

Spielablauf

Das Spiel ist in die folgenden wiederkehrenden Phasen unterteilt:

1. Ernennung des Navigationsteams
2. Eine Frage der Loyalität
3. Die Navigation
4. Dienstfrei

1. Ernennung des Navigationsteams

Der *Captain* kann das Schiff nicht alleine navigieren, er benötigt dafür Unterstützung. Nach Diskussion der Möglichkeiten mit der Crew, wählt er ein Navigationsteam aus:

- Der *Captain* bestimmt einen Spieler und gibt diesem das *Lieutenant* Abzeichen.
- Der *Captain* bestimmt einen weiteren beliebigen Spieler und gibt diesem das *Navigator* Abzeichen.



Folgende Ausnahmen müssen hierbei beachtet werden:

- Der *Captain* darf sich **nicht** selbst wählen.
- Spieler, die *Dienstfrei* haben, können **nicht** gewählt werden.
- Lieutenant* und *Navigator* dürfen **nicht** dieselbe Person sein.

2. Eine Frage der Loyalität

Die Crew muss die Ernennung des Navigationsteams nicht akzeptieren. Wenn die Crew dem Team des *Captains* nicht vertraut, dann kann sie mit Waffengewalt gegen ihn **meutern**. Der *Captain* muss seine Crew nach ihrer Loyalität fragen:

„Wenn ihr mit meiner Entscheidung nicht zufrieden seid, dann lasst eure Waffen sprechen!“

Danach werden folgende Schritte ausgeführt:

- Jedes Crewmitglied (außer der *Captain* selbst) nimmt **0 oder mehr Pistolen** verdeckt in eine Faust. Die nicht verwendeten Pistolen bleiben in der anderen Hand versteckt.
- Jedes Crewmitglied hält die geschlossene Faust sichtbar über den Tisch, um zu zeigen, dass sie sich entschieden haben.
- Der *Captain* zählt runter: „Zeigt mir eure Loyalität, 3, ...2, ...1, jetzt!“
- Alle Spieler öffnen ihre Faust und decken ihre *Pistolen* auf.
- Der *Captain* zählt die **Summe aller gezeigten Pistolen** und überprüft die *Crewkarte*, um zu sehen, ob die Meuterei erfolgreich ist.



Die folgende Tabelle zeigt, ob eine Meuterei erfolgreich ist:

Spieler	Summe der Pistolen für eine erfolgreiche Meuterei
5-7	3 oder mehr Pistolen
8-9	4 oder mehr Pistolen
10-11	5 oder mehr Pistolen



- Die erforderliche Pistolenanzahl (für eine erfolgreiche Meuterei) befindet sich auch auf der *Crewkarte*.
- Die Anzahl der *Pistolen* eines jeden Spielers ist **während** der Meuterei eine **geheime** Information. Außerhalb der Meuterei ist dies jedoch eine **offene** Information und alle Spieler müssen ihre *Pistolen* sichtbar auf dem Tisch liegen haben.

DURCHFÜHRUNG DER MEUTEREI

Wenn eine Meuterei erfolgreich ist, dann muss ein neuer *Captain* ermittelt werden. Der **neue Captain** ist derjenige Spieler, der die Meuterei **gewinnt**, weil er die **meisten** Pistolen zeigt.

Sollte es **mehrere Gewinner** der Meuterei geben, dann heben alle *Gewinner* die Hand und es werden folgende Schritte ausgeführt:

- Der noch im Amt sitzende *Captain* wählt einen der *Gewinner* aus, der seine Hand senken muss und **nicht** der neue *Captain* wird.
- Falls es danach noch zwei oder mehr *Gewinner* gibt, wählt der ausgewählte Spieler einen weiteren *Gewinner* aus, der ebenfalls die Hand senkt. Auch dieser wird **nicht** der neue *Captain*.
- Das Auswählen und das Senken der Hand wird solange wiederholt, bis nur noch **ein Gewinner** übrig ist.
- Der letzte verbliebene *Gewinner* der Meuterei wird der neue *Captain*.



Alle an der erfolgreichen Meuterei beteiligten Spieler **müssen alle gezeigten Pistolen** abgeben (auch derjenige, der jetzt *Captain* geworden ist).

Die aktuelle Runde endet hiermit und der neue *Captain* startet eine neue Spielrunde beginnend mit der Spielphase „**Ernennung des Navigationsteams**“.
Gegen den neuen *Captain* kann nach dessen Verkündung seines Navigationsteams erneut gemeutert werden.



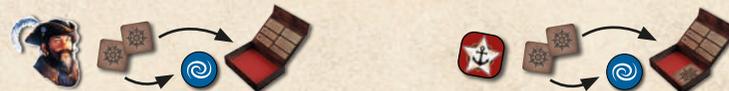
Sollte der neue *Captain* *Dienstfrei* haben, dann hat das *Dienstfrei Schild* keine Wirkung (für weitere Regeln, siehe Kapitel „**Dienstfrei**“).

Kommt es nach einer Ernennung des Navigationsteams zu **keiner erfolgreichen Meuterei** (es werden in Summe nicht genug Pistolen gezeigt), dann nehmen **alle Spieler** ihre gezeigten Pistolen **zurück zu ihrem persönlichen Vorrat** und der *Captain* führt die nächste Spielphase, „**Die Navigation**“ durch.

3. Die Navigation

Captain, *Lieutenant* und *Navigator* müssen nun als Team das Schiff gemeinsam in eine der möglichen Richtungen bewegen. Die Navigation wird wie folgt ausgeführt:

- Der *Captain* zieht **verdeckt** die obersten **zwei Navigationskarten** vom *Nachziehstapel*.
- Danach zieht der *Lieutenant* **verdeckt** die nächsten **zwei** Karten vom *Nachziehstapel*.
- Beide Spieler schauen sich **verdeckt** ihre Karten an und wählen jeweils eine aus, die sie **verdeckt** in die *Tiefe See*, den *Abwurfstapel*, werfen.
- Die andere Karte wird jeweils nebeneinander **verdeckt** in das *Captain's Logbook* gelegt.



- Das *Captain's Logbook* wird mit geschlossenem Deckel geschüttelt, sodass die zwei Karten gemischt werden. Das *Captain's Logbook* wird anschließend an den *Navigator* weitergegeben.

- Der *Navigator* schaut sich die zwei Karten im *Captain's Logbook* **verdeckt** an und wählt **eine Karte** aus, die er wiederum **verdeckt** auf dem *Abwurfstapel* ablegt.



- Der *Navigator* lässt die übrig gebliebene Karte im *Captain's Logbook* liegen und gibt das *Logbook* an den *Captain* zurück.
- Der *Captain* offenbart seiner Crew die verbliebene Karte und führt die aus dieser Karte resultierenden Aktionen aus.



- Während der Navigation **muss** das Navigationsteam **schweigen** und darf sich **keine Zeichen oder Signale** geben. Das Mischen und Weitergeben einer zufälligen Navigationskarte, um zu „beweisen“, dass man keine Wahl hatte, ist **nicht** erlaubt.

- Erst **nachdem** der *Captain* die letzte *Navigationskarte* offenbart hat, dürfen die Spieler über die von ihnen gezogenen und abgeworfenen Karten sprechen.
- Die Diskussionen über die gezogenen Karten sind wichtig zur Informationsgenerierung. Schüchterne Spieler sollten ermutigt werden, über ihre Karten zu sprechen. Natürlich kann hierbei auch gelogen werden.

NAVIGATIONSKARTE AUSFÜHREN

Der *Captain* legt die gespielte Karte offen vor sich ab. Diese Karten repräsentieren das offizielle *Résumé* des Spielers als *Captain*. Sie **bleiben** bis zum Ende des Spiels offen vor ihm **liegen**. Sie werden nicht wieder in den Nachziehstapel gemischt.

Der *Captain* führt die Navigationskarte in dieser Reihenfolge aus:



I Das Schiff wird in die Richtung des farbigen Pfeils auf dem aktuellen Feld der Landkarte bewegt. Hierbei zählt der Pfeil, der mit der Farbe auf der Navigationskarte übereinstimmt.



II Falls vorhanden, wird die Aktion auf der *Landkarte* ausgelöst. Siehe Kapitel „Aktionen auf der Landkarte“.



III Zuletzt wird die Aktion auf der Navigationskarte ausgeführt. Siehe Kapitel „Aktionen der Navigationskarten“.

4. Dienstfrei

Nach einer Navigation müssen bestimmte Spieler eine Pause einlegen und erhalten ein *Dienstfrei Schild*. In der folgenden Tabelle ist zu sehen, wer je nach Spielerzahl nach der Navigation ein *Dienstfrei Schild* bekommt.

Spieleranzahl	Dienstfrei Schilder	Captain	Lieutenant	Navigator
5-6	1			✓
7-8	2		✓	✓
9-11	3	✓	✓	✓

Nach der Navigation werden die folgenden Schritte ausgeführt:

- ☛ Die *Dienstfrei Schilder* werden an die entsprechenden Spieler weitergegeben. Dies sind die Spieler, die an der **aktuellen** Navigation beteiligt waren.
- ☛ Die Spieler, die zuvor *Dienstfrei* hatten, sind nun wieder einsatzbereit für die nächste Navigation.
- ☛ Die *Navigator* und *Lieutenant* Abzeichen werden dem aktuellen *Captain* übergeben.



- ☛ Solange ein Spieler *Dienstfrei* hat, kann er nicht zum *Navigator* oder *Lieutenant* gewählt werden.
- ☛ *Dienstfrei Schilder* werden **nur** nach einer wirklich durchgeführten Navigation weitergegeben, **nicht** nach einer Meuterei gegen ein Navigationsteam.
- ☛ *Dienstfrei* Spieler können wie üblich an einer Meuterei teilnehmen. Sie dürfen auch weiterhin *Captain* werden.
- ☛ Hat der *Captain* ein *Dienstfrei Schild*, dann hat das keine Relevanz, solange er *Captain* ist.
- ☛ Die *Dienstfrei Schilder* werden ignoriert, sobald für die Ernennung des Navigationsteams nicht genügend Spieler zur Verfügung stehen.
- ☛ Die Anzahl der *Dienstfrei Schilder* ändert sich nicht, wenn Spieler über Bord gehen.

DIE NÄCHSTE SPIELRUNDE BEGINNT

Der aktuelle *Captain* beginnt mit einer neuen „Ernennung des Navigationsteams“.

In der nächsten Spielrunde werden wieder alle Phasen ausgeführt:

1. Ernennung des Navigationsteams
2. Eine Frage der Loyalität
 - 2.1. Durchführung der Meuterei
3. Die Navigation
 - 3.1. Navigationskarte ausführen
4. Dienstfrei
 - 4.1. Die nächste Spielrunde beginnt



MISCHEN

Wenn sich vor einer Navigation **weniger als 4 Karten** auf dem Nachziehstapel befinden:

- ☛ Mische die Karten aus dem *Nachziehstapel* verdeckt zusammen mit allen Karten aus dem *Ablagestapel*.
- ☛ Die gemischten Karten bilden den neuen *Nachziehstapel*.

DIE NOT-NAVIGATION

Nach einer Befehlsverweigerung werden die folgenden Schritte ausgeführt:

- ☛ Der *Captain* muss sofort einen **Not-Navigator** bestimmen.
- ☛ Aufgrund dieser außergewöhnlichen Situation kann der *Captain* sogar einen Spieler, der *Dienstfrei* hat, auswählen.
- ☛ Die *Crew* kann **nicht** gegen den gewählten Not-Navigator meutern („**Eine Frage der Loyalität**“ wird **nicht** ausgeführt).
- ☛ Der *Lieutenant* bleibt für die Not-Navigation der gleiche Spieler.
- ☛ Der *Captain*, der *Lieutenant* und der Not-Navigator, führen sofort eine weitere Navigation aus.
- ☛ Sollte es zu einer erneuten Befehlsverweigerung kommen, dann führt der *Captain* so lange weitere Not-Navigtionen aus, bis gefahren wird.

Befehlsverweigerung

Sollte der *Navigator* die Befehle des *Captains* und des *Lieutenants* nicht ausführen wollen, dann kann er den Befehl verweigern und von Bord springen.

Die Befehlsverweigerung ist während des gesamten Spiels erlaubt und findet während der Phase „**Die Navigation**“ statt, nachdem der *Navigator* die Navigationskarten gesehen hat.

Die **Befehlsverweigerung** wird wie folgt ausgeführt:

- ☛ Der *Navigator* sagt laut: „*Ich werde diese Befehle nicht ausführen und springe stattdessen über Bord!*“.
- ☛ Die beiden Navigationskarten, die der *Navigator* nicht spielen wollte, werden **verdeckt** auf den *Abwurfstapel* abgelegt.
- ☛ Der *Navigator* ist sofort aus dem Spiel ausgeschieden und muss bis zum Spielende stumm bleiben. Er darf weder seine Rolle noch sein Wissen bezüglich der abgeworfenen Navigationskarten mit den übrigen Spielern teilen.
- ☛ Danach **muss** eine „**Not-Navigation**“ ausgeführt werden.

Der *Kultführer* kann durch eine Befehlsverweigerung **nicht** das Spiel gewinnen, auch wenn er diese auf einem *Fütter den Kraken-Feld* ausführt.

- ☛ Nach einer erfolgreich ausgeführten Not-Navigation, wird das Spiel normal fortgesetzt, beginnend mit der Phase „**Ernennung des Navigationsteams**“.
- ☛ Sollte die Anzahl der verbleibenden Spieler auf dem Schiff jemals unter 3 fallen, wird die Aktion einer unbesetzten Position vom *Captain* zufällig durchgeführt. Wenn bei zwei Spielern z.B. der *Lieutenant* nicht vergeben ist, zieht der *Captain* an dessen Stelle 2 verdeckte Karten, mischt sie, legt eine zufällige Karte verdeckt in das *Logbook* und wirft die andere Karte ab.

Nachschublinie

Die *Nachschublinie* existiert nur auf der *Long Journey*. Sobald die *Nachschublinie* überquert wird, darf jeder Spieler seinen Pistolenvorrat aus dem allgemeinen Vorrat **auf 3 Pistolen** auffüllen.

Sollte ein Spieler zu diesem Zeitpunkt bereits 3 oder mehr Pistolen haben, dann bekommt er **keine** weiteren Pistolen.



Das Ende des Spiels

Die Navigationsrunden werden so lange wiederholt, bis eine der Siegbedingungen erfüllt wird, siehe dazu Kapitel „Siegbedingungen“.



Die Teams geben sich nach Spielende zu erkennen, indem die Spieler ihre Fraktions-Chips aus den Beuteln vorzeigen.



Weitere Regeln

AKTIONEN AUF DER LANDKARTE

Jedesmal wenn das Schiff ein neues Feld erreicht, wird geprüft, ob es einen Marker enthält, der eines der folgenden Symbole zeigt. Die entsprechende Aktion wird dann während der Navigation ausgeführt, direkt nachdem der *Captain* das Schiff bewegt hat, aber bevor er die Aktion auf der Navigationskarte ausführt. Der *Captain* kann seine Optionen mit der Crew besprechen, aber er allein trifft die Entscheidung.



Kabinendurchsuchung

Der *Captain* wählt einen anderen Spieler und gibt ihm den *Kabinendurchsuchung* Spielmarker. Dieser Spieler muss dem *Captain* seinen Beutelinhalt zeigen, während die anderen Spieler die Augen schließen. Der *Captain* kann erzählen, was er gesehen hat, aber bedenkt, dass er dabei auch lügen könnte.



Wichtig: Ein von der *Kabinendurchsuchung* betroffener Spieler kann später **nicht** mehr zum **Kultist** werden. Ein schon vor der *Kabinendurchsuchung* zum **Kultist** gemachter Spieler signalisiert dies dem *Captain* durch eine Tentakel-Geste (z.B. Wackeln mit den Fingern).



Ab mit der Zunge

Der *Captain* wählt einen anderen Spieler und gibt ihm den *Ab mit der Zunge* Marker. Dieser Spieler darf nicht mehr reden, sondern nur noch Geräusche machen und gestikulieren. Zudem kann er nicht mehr *Captain* werden.

Es gelten folgende Regeln:

- ☛ Falls ein neuer *Captain* über die Aktion „Betrunken“ auf einer Navigationskarte ermittelt wird, wird der Spieler ohne Zunge ignoriert.
- ☛ Der Spieler beteiligt sich weiterhin an jeder Meuterei. Seine Pistolen zählen bei der Meuterei Auswertung normal mit, aber bei der Ermittlung des nächsten *Captains* ist es so, als hätte der Spieler ohne Zunge 0 Pistolen gezeigt.



Auspeitschen

Das *Auspeitschen* liefert eine öffentliche Information für alle Spieler. Es wird eine Fraktion aufgedeckt, welcher der ausgepeitschte Spieler **nicht** angehört.

Folgende Schritte werden ausgeführt:

- ☛ Der *Captain* wählt einen anderen Spieler aus, der ausgepeitscht wird, indem er ihm die 3 kleinen *Auspeitschen* Karten gibt.
- ☛ Dieser wählt verdeckt die Karte mit der Farbe aus, die aktuell seiner Fraktion entspricht und legt sie verdeckt zur Seite. Rot als *Pirat*, blau als *Segler*, gelb/grün als *Kultführer* oder *Kultist*.
- ☛ Der Spieler mischt die beiden anderen Karten und legt sie verdeckt auf den Spieltisch.
- ☛ Der *Captain* wählt eine der 2 verdeckten Karten und deckt diese auf.

Die Karte gibt eine Fraktion an, welcher der ausgewählte Spieler **nicht** angehört. Diese Karte wird auf der „Ich bin kein...“-Karte vor dem Spieler abgelegt.

Diese Information ist öffentlich und die Karte bleibt bis zum Spielende vor dem Spieler liegen.

Die beiden verdeckt gebliebenen Karten werden verdeckt gemischt und beiseite gelegt.



Meerjungfrau

Der *Captain* wählt einen anderen Spieler aus. Dieser mischt die letzten drei abgeworfenen Navigationskarten und schaut sie sich insgeheim an. Er kann (und sollte) über sein neues Wissen berichten, aber könnte natürlich lügen.



Teleskop

Der *Captain* wählt einen anderen Spieler aus. Dieser schaut sich verdeckt die oberste Navigationskarte vom Nachziehstapel an. Er darf die Karte dorthin zurücklegen oder auf den Abwurfstapel abwerfen.



Bewaffnet

Der *Navigator* erhält 1 Pistole vom allgemeinen Vorrat (diese Karte wird nur auf der *Long Journey* verwendet).



Entwaffnet

Der *Navigator* muss eine Pistole aus seinem persönlichen Vorrat abgeben (falls vorhanden).



Kultaufstand

Am Ende der Navigation wird ein Kultritual ausgeführt. Dazu muss der *Captain* eine **Kultritualkarte** aufdecken.



Wichtig: Ein vom Auspeitschen betroffener Spieler kann später **nicht** mehr zum **Kultist** gemacht werden.



Fütter den Kraken

Nach reiflicher Überlegung wählt der *Captain* **einen anderen** Spieler und legt den *Fütter den Kraken* Marker bzw. die Miniatur vor ihm ab. Dieser Spieler scheidet sofort aus dem Spiel aus und darf **nicht** mehr reden oder irgendwas verraten.



Wichtig: Der *Captain* darf sich nicht selbst wählen.

Wurde der *Kultführer* zum Verfüttern ausgewählt, gewinnt der *Kultführer* und alle seine Kultisten sofort das Spiel.

AKTIONEN DER NAVIGATIONSKARTEN

Folgende Symbole können sich auf den Navigationskarten befinden. Die entsprechende Aktion wird während der Navigation ausgeführt (direkt **nach** der Ausführung der potentiell angesteuerten **Aktion auf der Landkarte**):



Betrunken

Der aktuelle *Captain* verliert sein Amt. Das Amt des *Captains* und das *Logbook* wandern im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler, der die wenigsten Navigationskarten (Résumés) vor sich liegen hat.



Kultritualkarten

Nachdem eine Karte mit „Kultaufstand“ in der Navigation gespielt wurde, muss der *Captain* am Ende der Navigation eine zufällige verdeckte *Kultritualkarte* für alle sichtbar aufdecken. Je nach Symbol wird eine der folgenden Aktionen ausgeführt:



Bewaffung des Kults

Der Kultführer verteilt heimlich 3 Pistolen aus dem allgemeinen Vorrat an beliebig viele Spieler. Dazu werden 3 Pistolen aus dem Vorrat in die Mitte des Tisches gelegt. Dann schließen alle Spieler die Augen und strecken ihre flache Hand über die Tischmitte aus. Falls einige Spieler die Mitte des Tisches nicht erreichen können, sollten alle Spieler aufstehen, um dies zu erleichtern. Der Kultführer öffnet die Augen und gibt die Pistolen in die Hände von bis zu 3 Spielern. Er kann beliebige Spieler (einschließlich sich selbst) wählen, und er kann dabei einem Spieler mehr als eine Pistole geben.



Kabinendurchsuchung des Kults

Der Kultführer erfährt heimlich die Fraktionen des derzeitigen Navigationsteams. Dazu schließen alle Spieler die Augen. Dann öffnet der Kultführer die Augen. Mit geschlossenen Augen zeigen der momentane *Captain*, der *Lieutenant* und der *Navigator* ihren Fraktions-Chip vor. Der Kultführer erhält 30 Sekunden Zeit, um sich die Fraktionen aller 3 Spieler zu merken. Das Navigationsteam versteckt ihre Fraktions-Chips wieder in ihren Seesäcken, und der Kultführer schließt die Augen. Dann öffnen alle wieder die Augen.



Bekehrung zum Kult

Der Kultführer konvertiert einen anderen Spieler zu seinem Kult. Dieser Spieler ist von nun an kein Segler oder Pirat mehr, sondern **Kultist** und gewinnt oder verliert ab jetzt mit dem Kultführer zusammen. Siehe: „**Zum Kultist werden**“.

ZUM KULTIST WERDEN

Wenn die Karte „Bekehrung zum Kult“ aufgedeckt wird, nimmt der Kultführer heimlich einen weiteren Spieler in sein Team auf, indem er diesen zu einem Kultisten macht.



- Der Kultführer kann **nur konvertierbare** Spieler zu seinem Team hinzufügen.
- Jeder Spieler, der einer *Kabinendurchsuchung* oder dem *Auspeitschen* unterzogen wurde, ist **unkonvertierbar**.

Der *Captain* merkt sich den folgenden Text und trägt diesen dann den Spielern vor:

- „Jeder konvertierbare Spieler hält eine Faust über die Mitte des Tisches, sodass jeder Spieler jeden theoretisch berühren könnte.“
- „Alle Spieler schließen die Augen.“ (inklusive des Captains)
- „Kultführer, öffne deine Augen und suche dir einen konvertierbaren Spieler aus.“
- „Berühre deinen ausgewählten Spieler mit deinen Tentakelfingern von unten oder oben an der Faust.“
- „Ausgewählter Spieler, du bist nun **Kultist**. Öffne deine Augen und erkenne deinen neuen Meister.“
- Nach 15 Sekunden: „Kultist und Kultführer, schließt nun eure Augen.“
- „Alle Spieler öffnen die Augen“
- Das Spiel wird normal fortgesetzt.



- Der neue Kultist verliert seine bisherige Teamzugehörigkeit und ist jetzt nicht mehr Pirat oder Segler. Er kann nur noch zusammen mit dem Kultführer gewinnen, indem eine der Siegbedingungen des Kults erfüllt wird.
- Etwaige weitere Kultisten öffnen während dieses Prozesses **nicht** ihre Augen, **nur** der Kultführer und der **neue** Kultist.

Charakterkarten

Jeder Spieler bekommt zu Beginn des Spiels eine *Charakterkarte*. Diese liegen verdeckt vor den Spielern, bis sie verwendet werden. Die Spieler können ihre Karte zu strategisch geschickten Zeitpunkten aufdecken, um einen einzigartigen Effekt zu erhalten (manche Karten weisen Einschränkungen auf, wann sie verwendet werden dürfen).

CHARAKTERKARTE AKTIVIEREN

Um deine Charakterkarte zu aktivieren, decke sie auf und zeige sie vor. Es können nur verdeckte Charakterkarten aktiviert werden. Nach der Aktivierung bleibt die Charakterkarte aufgedeckt vor dem Spieler liegen. Ein Charakter kann **nur einmal** aktiviert werden, es sei denn, er wird durch einen Effekt wieder verdeckt.



Die meisten Charakterkarten können nur **einmal** aktiviert werden, aber zu **jeder** Zeit. Einige dürfen jedoch nur zu bestimmten Zeitpunkten verwendet werden, und einige wenige haben wiederkehrende oder anhaltende Auswirkungen. Alle Ausnahmen sind auf den jeweiligen Karten erläutert.

Einige Charaktere funktionieren mit bestimmten Spielerzahlen besser. Zum Beispiel empfehlen wir, die Verwendung von Schuldeneintreiber, Spielmann und Mentor in Spielen mit nur 5-6 Spielern zu vermeiden.

HINWEISE ZU EIN PAAR CHARAKTERKARTEN

Provokateur

Die Auswahl des *Captains* oder der vom „Spielmann“ ausgewählten Spieler hat keine Auswirkung, da diese nicht an der Meuterei teilnehmen.

Proviantmeister

Der neue *Captain* ernennt ein neues Navigationsteam.

Anstifterin

Du kannst nicht den *Captain* wählen, aber du könntest einen vom „Spielmann“ ausgewählten Spieler wählen. Falls du die „Anstifterin“ verdeckst, kannst du sie in einem späteren Zug nochmal verwenden.



Strategische Tipps

- ❧ Bist du ein **Pirat**, gib immer vor ein Segler zu sein. Du kannst versuchen, dich unverdächtig zu machen, indem du blaue Karten während der Navigation auswählst. Aber es kann auch gut sein, deiner Tarnung zu schaden oder sie ganz aufzugeben, um im entscheidenden Augenblick westwärts zu segeln.
- ❧ Anders als in anderen Social-Deduction-Spielen reicht es bei Feed the Kraken nicht aus, nur unter dem Radar zu bleiben. Du und deine Teamkollegen müssen mit dem Kult zusammenarbeiten und den Kurs des Schiffes aktiv nach Westen beeinflussen. Wenn du zu passiv bleibst, werden die Segler dahin gelangen, wo sie hin wollen.
- ❧ Bist du der **Kultführer**, versuche die Fahrtrichtung immer entgegen des aktuell führenden Teams in Richtung Mitte zu balancieren, sodass du die Krakenfelder oder dein Siegesfeld erreichst. Du musst möglicherweise hin und her wechseln, welchem Team du zu welchem Zeitpunkt gerade hilfst. Du hast durch die gelben *Navigationskarten* die Möglichkeit, während der Fahrt Mitglieder für deinen Kult zu gewinnen und so deine Siegeschance deutlich zu erhöhen.
- ❧ Bedenke bei einer Konvertierung, welchen Spielern eher vertraut wird, wer noch viele Pistolen und seine verdeckte Charakterkarte hat, wer gerade Captain ist, usw. Nach einer Konvertierung schüre Misstrauen gegen Spieler, die dir Probleme bereiten könnten.
- ❧ Bist du ein **Segler**, bleibe bei der Wahrheit und versuche zu ermitteln, wer auf deiner Seite ist. Es gibt keinen Grund sich als Pirat auszugeben. Glaube mir!
- ❧ Falls du doch mal versuchst trickreich zu lügen, um jemanden zu enttarnen, dann erkläre dein Manöver den anderen Spielern schnellstmöglich, gleichgültig ob du damit erfolgreich warst oder nicht. Sonst kann dir diese Lüge später zum Verhängnis werden.



Impressum & Danksagungen

Game Design:	Maikel Cheney, Dr. Hans Joachim Höh, Tobias Immich
Project Manager:	Andreas Geiermann
Creative Direction:	Maikel Cheney
Development:	Dr. Hans Joachim Höh
Production:	Nils Herzmann
Marketing:	Steffen Rühl
Art Direction:	Maikel Cheney, Tobias Immich, Daniel Müller
Graphics:	Maikel Cheney, Daniel Müller
Illustrations:	Hendrik Noack, James Churchill
3D-Artist:	Leonardo Peñaranda
Proof Readers:	Dr. Hans Joachim Höh, Leonie Pich
Quality Assurance:	Tobias Immich
Playtester:	Michail Alesinski, Diego Amplatz, Jan Brölsch, Christian Dickel, Jasmin Dickel, Damian Dufresne, Martin Gasse, Sergey Gerodes, Oliver Glasmacher, Robin Gude, Hilmi Güven, Melinda Hahn, Matthias Hennig, Till Jagodzinski, Meryem Kilinc, Robin Kirchmann, Michael Klaus, Norma Kolling, Julian Künkel, Colin Langley, Werner Lau, Saptarshi Mandal, Miguel Martinez Cacho, Giorgi Modebadze, Drew Navaroli, Susanne Oberndorfer, Tobias Oelenberg, Daniel Overwin, Benjamin Rott, Simone Statz, Rene Schirm, Stefan Steup, Chris Taube, Ralf Teusner, Christian von Nethen, Brad Watson, Torben Werneck, Sarah Wilkop, Jenny Yakar.

Alle anderen Tester im ZAMgwürfelt München, Brettspiel Union Dortmund, Unperfekthaus Essen, Zu den vier Winden Bochum und die Online-Crew: Thomas, Frederik, Brian, Stephanie, Karyna, Franzi, Micky, Oskar, Giovanni, Ann, Matthias, Eddy, Anna, Tieu, Ansgar, Helle, Victoria, Tobias, Oscar, Dennis, Tom und alle anderen Piraten, die wir an den Kraken verfüttert haben.

Unser besonderer Dank gilt allen unseren Kickstarter-Backern, die uns bei der Finanzierung dieses Brettspiels unterstützt haben. Eure Rückmeldungen und euer Feedback waren unglaublich hilfreich!

Das Funtails-Team möchte sich bei Spiel Instabil für das Vertrauen in unseren jungen Verlag und die tolle Zusammenarbeit bedanken!

Maikel, Hans und Tobias von „Spiel Instabil“ bedanken sich bei:

Sieglinde Sterbling, Leonie Pich, Ellen Burdyna, Simone Statz, Colin Langley, Michael Klaus, Stylianos Kalaitzis, Florian Kumschier, Lola Merz Robinson, Marcel Kraatz, Karsten Schulmann, Thomas Zeug, the München-Ost-Crew, Helle Iversen, Boardgame Digger, BrettspielSuchties, PottGamer.

Über die Autoren



MAIKEL CHENEY

Maikel verbrachte seine Kindheit in Südafrika und genoss eine kreative multikulturelle Ausbildung. Er studierte Informatik in Deutschland und entdeckte eine große Faszination für die Kunst, als Software-Ingenieur logische Operationen im Code auszudrücken.

Maikel liebt es, sich auf alle möglichen sozialen Spiele einzulassen und kann ein Wochenende ohne eine gute Brettspielnacht nicht aushalten. Das, gepaart mit dem Drang immer etwas Neues erschaffen zu wollen, animierte ihn dazu, seine ganze Freizeit dem Entwerfen von Feed the Kraken zu widmen.



DR. HANS JOACHIM HÖH

Um die menschlichen Fähigkeiten zur Datenanalyse und Problemlösung zu verstehen, studierte Hans zunächst Informatik, anschließend Philosophie, Psychologie und Soziologie. Für seine Doktorarbeit spezialisierte er sich dann auf Logik, Sprachphilosophie und Hirnforschung.

Zur gleichen Zeit war Hans auch Großmeister in diversen Sammelkartenspielen. Neben vielen anderen Titeln gewann er sechs Deutsche Meisterschaften, wurde Spieler des Jahres und gewann eine Weltmeisterschaft.

Nach mehr als einem Jahrzehnt als professioneller Spieler hat Hans auch erstaunliche analytische Fähigkeiten entwickelt, wenn es um das Erstellen von Spielen geht. Mit seinem ersten Spiel Götterdämmerung weitete er bereits die Grenzen des Social-Deduction-Genres aus, aber das war ihm nicht genug. Zusammen mit Maikel und Tobi von Spiel Instabil machte er aus Feed the Kraken ein fantastisch ausgewogenes und spannendes Meisterwerk.



TOBIAS IMMICH

Tobias wuchs als eingefleischter Computerspieler auf. In seiner Jugend war er fasziniert von allem, was er digital spielen konnte.

Nach der Schule wurde Tobias schnell klar, dass er Menschen in Not helfen wollte. Deshalb arbeitete er als Rettungssanitäter und hingte später eine Ausbildung zum Krankenpfleger dran. Nachdem er jahrelang Menschen geholfen hatte, beschloss er, zu seinem Kindheitstraum zurückzukehren und Computeringenieur zu werden.

Mittlerweile arbeitet er tagsüber im gleichen Unternehmen wie sein bester Freund Maikel Cheney und entwickelt nachts das epische Social Deduction-Spiel Feed the Kraken mit Maikel und Hans.

AKTIONEN AUF DER LANDKARTE

Jedesmal wenn das Schiff ein neues Feld erreicht, wird geprüft ob es einen Marker enthält, der eines der folgenden Symbole zeigt. Die entsprechende Aktion wird dann während der Navigation ausgeführt, direkt nachdem der Captain das Schiff bewegt hat, aber bevor er die Aktion auf der Navigationskarte ausführt.



Kabinendurchsuchung

Der Captain wählt einen anderen Spieler und gibt ihm den Kabinendurchsuchung Spielmarker. Dieser Spieler muss dem Captain seinen Beutelinhalt zeigen, während die anderen Spieler die Augen schließen. Der Captain kann erzählen, was er gesehen hat, aber bedenkt, dass er dabei auch lügen könnte.



Wichtig: Ein von der Kabinendurchsuchung betroffener Spieler kann später nicht mehr zum Kultist werden. Ein schon vor der Kabinendurchsuchung zum Kultist gemachter Spieler signalisiert dies dem Captain durch eine Tentakel-Geste.



Ab mit der Zunge

Der Captain wählt einen anderen Spieler und gibt ihm den Zunge abschneiden Marker. Dieser Spieler darf nicht mehr reden, sondern nur noch Geräusche machen und gestikulieren. Zudem kann er nicht mehr Captain werden.

Es gelten folgende Regeln:

- ☛ Falls ein neuer Captain über die Aktion „Betrunken“ auf einer Navigationskarte ermittelt wird, wird der Spieler ohne Zunge ignoriert.
- ☛ Der Spieler beteiligt sich weiterhin an der Meuterei. Seine Pistolen zählen bei der Meuterei Auswertung normal mit, aber bei der Ermittlung des nächsten Captains ist es so, als hätte der Spieler ohne Zunge 0 Pistolen gezeigt.

Auspeitschen



Das Auspeitschen liefert eine öffentliche Information für alle Spieler. Es wird eine Fraktion aufgedeckt, welcher der ausgepeitschte Spieler nicht angehört.

Folgende Schritte werden ausgeführt:

- ☛ Der Captain wählt einen anderen Spieler aus, der ausgepeitscht wird, indem er ihm die drei kleinen Auspeitschen Karten gibt.
- ☛ Dieser wählt verdeckt die Karte mit der Farbe aus, die aktuell seiner Fraktion entspricht und legt sie verdeckt zur Seite. Rot als Pirat, blau als Segler, gelb/grün als Kultist oder Kultführer.
- ☛ Der ausgepeitschte Spieler mischt die beiden anderen Karten und legt sie verdeckt auf den Spieltisch.
- ☛ Der Captain wählt zufällig eine der zwei verdeckten Karten und deckt diese auf.



- ☛ Die Karte gibt eine Fraktion an, welcher der ausgewählte Spieler nicht angehört. Diese Karte wird auf der „Ich bin kein...“-Karte vor dem Spieler abgelegt.
- ☛ Diese Information ist öffentlich und die Karte bleibt bis zum Spielende vor dem Spieler liegen.
- ☛ Die beiden verdeckt gebliebenen Karten werden verdeckt gemischt und beiseite gelegt.



Wichtig: Ein vom Auspeitschen betroffener Spieler kann später nicht mehr zum Kultist gemacht werden.



Fütter den Kraken

Nach reiflicher Überlegung wählt der Captain einen anderen Spieler und legt den Fütter den Kraken Spielstein vor ihm ab. Dieser Spieler scheidet sofort aus dem Spiel aus und darf nicht mehr reden oder irgendwas verraten.



Wichtig: Der Captain kann sich nicht selbst wählen.

Wurde der Kultführer zum Verfüttern ausgewählt, gewinnen der Kultführer und alle seine Kultisten sofort das Spiel.

KULTRITUAL KARTEN

Nachdem eine Karte mit „Kultaufstand“ in der Navigation gespielt wurde, muss der Captain am Ende der Navigation eine zufällige verdeckte Kultritual Karte für alle sichtbar aufdecken. Je nach Symbol wird eine der folgenden Aktionen ausgeführt:



Bewaffung des Kults

Der Kultführer verteilt heimlich drei Pistolen aus dem allgemeinen Vorrat an beliebige viele Spieler. Dazu werden drei Pistolen aus dem Vorrat in die Mitte des Tisches gelegt.

Dann schließen alle Spieler die Augen und strecken ihre flache Hand über die Tischmitte aus. Falls einige Spieler die Mitte des Tisches nicht erreichen können, sollten alle Spieler aufstehen, um dies zu erleichtern. Der Kultführer öffnet die Augen und gibt die Pistolen in die Hände von bis zu drei Spielern. Er kann beliebige Spieler (einschließlich sich selbst) wählen, und er kann einem Spieler mehr als eine Pistole geben.



Kabinendurchsuchung des Kults

Der Kultführer erfährt heimlich die Fraktionen des derzeitigen Navigationsteams. Dazu schließen alle Spieler die Augen. Dann öffnet der Kultführer die

Augen. Mit geschlossenen Augen zeigen der momentane Captain, der Lieutenant und der Navigator ihren Fraktions-Chip vor. Der Kultführer erhält 30 Sekunden Zeit, um sich die Fraktionen aller drei Spieler zu merken. Das Navigationsteam versteckt ihre Fraktions-Chips wieder in ihren Seesäcken, und der Kultführer schließt die Augen. Dann öffnen alle wieder die Augen.



Bekehrung zum Kult

Der Kultführer konvertiert einen anderen Spieler zu seinem Kult. Dieser Spieler ist von nun an kein Segler oder Pirat mehr, sondern Kultist und gewinnt oder verliert ab jetzt mit dem Kultführer zusammen.

Wenn die Karte „Bekehrung zum Kult“ aufgedeckt wird, nimmt der Kultführer heimlich einen Spieler in sein Team auf, indem er diesen zu einem Kultisten macht.



- ☛ Der Kultführer kann nur konvertierbare Spieler zu seinem Team hinzufügen.
- ☛ Jeder Spieler, der einer Kabinendurchsuchung oder dem Auspeitschen unterzogen wurde, ist unkonvertierbar.

Der Captain merkt sich den folgenden Text und trägt diesen dann den Spielern vor:

- ☛ „Jeder konvertierbare Spieler hält eine Faust über die Tischmitte, so dass jeder Spieler jeden theoretisch berühren könnte.“
- ☛ „Alle Spieler schließen die Augen.“ (inklusive des Captains)
- ☛ „Kultführer, öffne deine Augen und suche dir einen konvertierbaren Spieler aus.“
- ☛ Nach 15 Sekunden: „Berühre deinen ausgewählten Spieler mit deinen Tentakelfingern von unten oder oben an der Faust.“



☛ „Ausgewählter Spieler, du bist nun Kultist. Öffne deine Augen und erkenne deinen neuen Meister.“

☛ Nach 15 Sekunden: „Kultist und Kultführer, schließt nun eure Augen.“

☛ „Alle Spieler öffnen die Augen“

☛ Das Spiel wird normal fortgesetzt.



☛ Der neue Kultist verliert seine bisherige Teamzugehörigkeit und ist jetzt nicht mehr Pirat oder Segler. Er kann nur noch zusammen mit dem Kultführer gewinnen.

☛ Etwaige weitere Kultisten öffnen während dieses Prozesses nicht ihre Augen, nur der Kultführer und der neue Kultist.

