

21 MUTINIES



DEUTSCHE REGELN





21 MUTINIES

Ein Spiel von Perepau Llistosella



Illustrationen von Chechu Nieto und Pedro Soto

"Arrr!"

"So brüllte es gierig aus dutzenden von Kehlen zum Himmel hinauf, wenn sich die Relling unseres Schiffs dem Bug des Opfers mehr und mehr näherte. Falls Du jetzt aber glaubst, es handele sich bei dem Kahn, den ich meine, um ein ganz normales Piratenschiff, dann liegst Du völlig falsch. Die Santa Marta, eine alte Fregatte der Spanischen Armada, war ein legendäres Schiff. Aber nicht aufgrund eines bewundernswerten oder mutigen Kapitäns - oh nein. Im Gegenteil - die Santa Marta war bekannt für die Grausamkeit ihrer Mannschaft - und für die chaotischen Zustände an Bord. Jeder von uns an Bord glaubte, er habe ein Mitspracherecht, wenn es darum ging, ein Ziel anzugreifen, oder doch besser in Ruhe zu lassen - vom Küchenjungen bis zum Ersten Maat. Und falls unser Geschrei nicht langte, um die anderen zu überstimmen, dann flogen eben die Fäuste.

Es war deshalb auch keine Seltenheit, dass ein königliches Handelsschiff an unserem Kahn vorbeifuhr, und seine Besatzung wie gebannt der Schlägerei zusah, die bei uns wieder einmal an Deck ausgebrochen war. Bei solchen Gelegenheiten flogen Fäuste genauso wie das eine oder andere Rumfläschchen. Und hatten wir uns dann endlich geeinigt, und waren zum Entern bereit, war das Handelsschiff oft schon in weiter Ferne.

Konnte sich der aktuelle Kapitän jedoch durchsetzen, dann gab es für uns kein Halten mehr. Wie ein Schwarm ausgehungert Heuschrecken fielen wir über das auserkorene Ziel her, und ließen weder Mast noch Kiel unversehrt. Unser Ruhm stammt also nicht von unseren spektakulären Überfällen, oder der sagenhaften Beute, die wir zusammentrugen. Doch obwohl keiner in der gesamten Karibik glaubte, dass es länger als zwei Tage dauern würde, bis wir mit Mastbruch auf dem Wasser treiben würden, aufgrund des ganzen Chaos' an Bord - schau her. Hier stehe ich, mit zwei Händen, zwei Beinen, und einer Geschichte, die ich erzählen kann. Die Geschichte der Santa Marta."

SPIELZIEL

In *21 Mutinies Arrr! Edition* verkörpern die Spieler Piraten auf der Suche nach Ruhm und Ehre. Das Spiel verläuft über eine zunächst unbestimmte Anzahl von Runden, während der die Spieler Handelsschiffe kapern (um Juwelen und Dublonen einzustreichen), die Tavernen besuchen (um Rum zu erstehen), und schließlich ihre gesammelten Juwelen auf dem Schwarzmarkt verhökern und mit dem Rum die dortigen Händler davon zu überzeugen versuchen, dass sie die besten und furchterregendsten Piraten sind.

Das Spiel endet, sobald der Stapel der Meuterei-Karten aufgebraucht ist. Der Spieler, welcher dann die meisten Prestige-Punkte (PP) gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

> 1 Spielplan.

> 10 Scheiben in 5 Farben.



> 5 Spielfiguren in 5 Farben.



> 54 Juwelenplättchen.



> 25 Klötchen.



> 21 silberne Münzen (im Wert von 1 Dublone) und 15 goldene Münzen (im Wert von 5 Dublonen).



> 45 Meutereikarten.



> 1 Piratenmarker.



> 24 Schatzplättchen.



> 2 sechsseitige Würfel.



SPIELAUFBAU

- 1) Nachdem der Spielplan auf dem Tisch ausgebreitet ist, wählt jeder Spieler eine Farbe, und nimmt sich die **entsprechenden** beiden Holzscheiben sowie die **Spielfigur**. Diese werden wie folgt verwendet:
 - a. Einer der beiden Scheiben wird auf der **Prestigepunkte-Leiste** auf das Feld mit der 3 gelegt. Überschreitet diese während des Spiels eines der Symbole auf der Leiste, erhält der Spieler den dort dargestellten **Bonus** (1 Dublone, 1 verdecktes Schatz-Plättchen, 1 Rum oder 1 verdecktes Juwelen-Plättchen) sofort. Jeden dieser Boni erhält man allerdings nur einmal im Spiel.
 - b. Die zweite Scheibe wird auf die **Spielreihenfolge-Leiste** des Spielplans gelegt (Reihenfolge zu Beginn des Spiels zufällig bestimmen). Der Spieler, dessen Scheibe an erster Stelle liegt, ist für die erste Spielrunde der Kapitän des Schiffes - alle anderen Spieler sind Matrosen.
 - c. Die Spielfiguren behalten die Spieler und stellen sie zunächst vor sich ab.
- 2) Jeder Spieler erhält ein Klötchen (von nun an als **Rum** bezeichnet).
- 3) Der Kapitän erhält **3 Dublone**; alle Matrosen erhalten **4 Dublone**. Im Spiel zu fünf erhält der fünfte Matrose **5 Dublone**.
- 4) **Nun wird der Meutereistapel zusammengestellt.** Die Karte **Letzte Meuterei** wird dafür verdeckt neben den Spielplan gelegt. Dann werden alle anderen Karten gemischt, 20 davon unbesehen gezogen und verdeckt auf der Karte **Letzte Meuterei** platziert, wodurch ein Stapel von 21 Karten entsteht. Die restlichen Karten werden in die Schachtel zurück gelegt - sie werden nicht mehr benötigt. Um die Spieldauer zu erhöhen, kann man auch mehr als 20 Karten für den Meutereistapel verwenden. Außerdem können die Spieler während des Spiels die Texte auf den Meutereikarten ignorieren, um den Zufall im Spiel etwas zu verringern.

- 5) Der übrige Rum wird auf der **Taverne** auf dem Spielplan platziert.
- 6) Alle übrigen **Dublone** werden so neben den Spielplan gelegt, dass sie von jedem Spieler bequem erreicht werden können.
- 7) Nun müssen die **Schatzplättchen** gemischt, und verdeckt auf dem **Schiffswrack** auf dem Spielplan aufgestapelt werden.
- 8) Zuletzt wird der **Juwelenstapel** vorbereitet. Dafür werden auch die Juwelenplättchen gemischt, und verdeckt auf dem **Spielplanbereich Jenseits der Handelsrouten** aufgestapelt. Zuletzt werden noch 5 Juwelenplättchen (bei 5 Spielern; 4 Plättchen bei 3 oder 4 Spielern) von dem verdeckten Stapel gezogen und offen auf die Felder des **Spielplanbereichs Handelsrouten** gelegt.
21 Mutinies Arr! Edition kann nun beginnen!



SPIELABLAUF

1) **Kapitäns-Aktion:** Der Kapitän (der Startspieler einer Runde) nimmt seine Spielfigur und platziert sie auf einem Feld einer der folgenden Aktionen:

- > a. **Kaperfahrt: Auf den Handelsrouten.**
- > b. **Kaperfahrt: Jenseits der Handelsrouten.**
- > c. **Schiffswrack plündern.**
- > d. **Taverne.**
- > e. **Schwarzmarkt.**
- > f. **Stadtbesuch.**

Bei einigen Aktionen wird die Spielfigur auf dem ersten freien Feld platziert, bei anderen kann sich der Kapitän das Feld aussuchen. In jedem Fall aber muss er die dort **angegebenen Kosten** zahlen, falls solche anfallen.

2) **Matrosen-Aktionen:** In Spielreihenfolge kann sich nun jeder **Matrose** für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden:

- > a. Dem Kapitän folgen: In diesem Fall platziert der Matrose seine Spielfigur auf einem der noch freien Felder der vom Kapitän gewählten Aktion (bzw. auf dem nächsten Feld). Auch er muss ggf. angegebene Kosten zahlen.
- > b. Dem Kapitän nicht folgen: Will der Matrose die vom Kapitän gewählte Aktion nicht nutzen, hat er wiederum zwei Möglichkeiten: **Kabinen-Aktion** oder **Meuterei**

3) **Aktionen ausführen:** Nachdem die Spielfiguren aller Spieler eingesetzt worden sind, werden die Aktionen in der folgenden Reihenfolge ausgeführt:

- > a. Die vom Kapitän ausgewählte Aktion (für alle beteiligten Spieler)
- > b. **Kabinen-Aktionen** (falls solche stattfinden)
- > c. **Meuterei** (falls eine solche stattfindet)

4) **Rundenende:** Am Ende einer Runde wird der **Piratenmarker** auf der vom Kapitän gewählten Aktion platziert. Diese kann in der nächsten Runde **nicht gewählt** werden. Nun kann es zu zwei Situationen kommen:

- > 1. Falls **keine Meuterei** stattgefunden hat, bleibt die Spielreihenfolge **bestehen**, und der alte Kapitän bleibt im Amt.
- > 2. Falls ein oder mehrere Matrosen eine **Meuterei** angezettelt haben, ändert sich die Spielreihenfolge, und es gibt einen **neuen Kapitän**.

Zuletzt nehmen alle Spieler ihre Spielfigur wieder vom Spielplan.

5) **Spielende?** Das Spielende kann durch zwei Situationen eingeläutet werden:

- > 1. Wurde die **letzte Karte vom Meutereistapel** gezogen, wird noch eine letzte Runde gespielt, nach der das Spiel endet.
- > 2. Wurde während der Runde das **letzte Juwelenplättchen** vom Stapel gezogen, wird ebenfalls noch eine letzte Runde gespielt, nach der das Spiel endet.

Tritt keiner der beiden Fälle ein, beginnt eine neue Runde.

DIE AKTIONEN

Die **Aktionen**, an verschiedenen Stellen auf dem Spielplan abgebildet, sind das Kernstück von **21 Mutinies Arrr! Edition**. Sowohl der Kapitän als auch die Matrosen werden dort ihre Spielfiguren einsetzen. Dabei sollte nicht vergessen werden, dass der Kapitän in zwei aufeinanderfolgenden Runden **nie dieselbe Aktion** wählen kann (sie wird am Ende der Runde immer mit dem Piratenmarker abgedeckt). Die Matrosen-Aktionen (Kabinen-Aktion oder Meuterei) können allerdings **in jeder Runde** durchgeführt werden. Im Folgenden werden die verschiedenen Aktionen einzeln erläutert. Dabei werden zunächst die Aktionen erklärt, die dem Kapitän zur Verfügung stehen, danach die Kabinen-Aktionen, und zuletzt die Meuterei.

AKTIONEN, DIE DER KAPITÄN DURCHFÜHREN KANN

1) **Kaperfahrt: Auf den Handelsrouten**

Spielfiguren können auf jedem noch freien Feld eingesetzt werden.

Mit dieser Aktion können Kapitän und Matrosen sich gezielt **Juwelenplättchen** sichern.

Um eines der freien Felder dieser Aktion zu nutzen, muss ein Spieler die **Kosten zahlen können**, die auf dem dort liegenden Juwelenplättchen (in Rum und Dublonen) angegeben sind.* Kann er dies nicht, darf er seine Spielfigur auf dem Feld auch nicht platzieren.



Wird die Aktion ausgeführt, muss (in Spielreihenfolge) jeder Spieler, der seine Spielfigur hier eingesetzt hat, zunächst die entsprechenden Kosten bezahlen, und darf sich dann das Juwelenplättchen nehmen.*

** Wie auf dem Spielplan angegeben, darf der fünfte Spieler (wenn er seine Spielfigur auf dem letzten freien Platz eingesetzt hat), nachdem er das zugehörige Juwelenplättchen genommen und wie üblich dessen Kosten gezahlt hat, zusätzlich ein weiteres verdecktes Plättchen kostenlos vom Juwelenstapel ziehen.*

Nachdem jeder Spieler sein Juwelenplättchen genommen hat, werden die leer gewordenen Felder mit neu vom Juwelenstapel gezogenen Plättchen wieder aufgefüllt.

„Wie wir unsere Tage verbrachten? Nun, ich habe Dir ja schon erzählt, dass wir gerne unserer Meinung mit den Fäusten mehr Nachdruck verliehen. Aber nicht alles wurde mit Gewalt an Bord der Santa Marta geregelt – im Gegenteil. Wir teilten sehr viel, untereinander.

Gemeinsam gingen wir auf Kaperfahrt, auf den Handelsrouten und auch in weniger befahrenen Gewässern. Immer auf der Suche nach Schiffen aus Europa, die Frachträume voll mit wertvollen Gütern. Oder solchen, die mit Gold schwer beladen, bereits auf dem Rückweg waren. Zwischendurch plünderten wir die Wracks der Schiffe, die auf Klippen zerschellt waren, oder spitzten in den Tavernen der Stadt die Ohren, wo lohnende Beute zu machen sei. Während derselben Zeit aber waren wir ständig am Pläne schmieden und intrigieren, um selbst Kapitän zu werden, oder um die Habseligkeiten unserer Kameraden aus ihren Kabinen zu klauen.

Und wenn es mal nichts zu tun gab, dann fand man uns in den Kneipen und Tavernen Tortugas, wo wir uns ein paar Flaschen dieses höllischen Rums hinter die Binde kippten. Ach, es war schon anstrengend, das Leben an Bord der Santa Marta.“

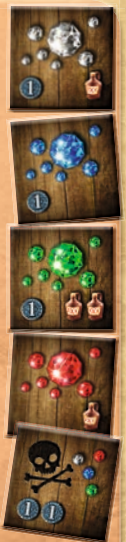
Die Juwelenplättchen

Wenn man die Plättchen miteinander kombiniert (Sets bildet), kann man sie auf dem **Schwarzmarkt** gegen **Prestigepunkte** und **Dublonen** eintauschen. Es gibt Juwelen in vier Farben, aber auch einige Joker-Plättchen, die man als Juwel jeder beliebigen Farbe einsetzen kann.

Auf den Plättchen können zusätzlich sowohl **Dublonen** als auch **Rum** abgebildet sein. Die Bedeutung der Symbole wird bei den einzelnen Aktionen genauer erklärt.

Werden Juwelen-Plättchen auf dem Schwarzmarkt eingetauscht, werden sie aufgedeckt neben den Spielplan gelegt (sie sind aus dem Spiel).

Während des Spiels hält jeder Spieler seine Juwelenplättchen **verdeckt**.



2) Kaperfahrt: Jenseits der Handelsrouten

Spielfiguren müssen auf dem ersten freien Feld (von oben nach unten) eingesetzt werden.

Auch mit dieser Aktion können Kapitän und Matrosen Juwelen erhalten. Im Gegensatz zur vorigen Aktion jedoch wissen die Spieler nicht, welches Juwelenplättchen sie bekommen werden, da diese verdeckt vom Juwelenstapel gezogen werden.

Bevor ein Spieler seine Spielfigur auf einem Feld dieser Aktion einsetzen kann, muss er zunächst die dort (neben dem Feld) angegebenen Kosten bezahlen.* Kann er dies nicht, darf er seine Spielfigur dort auch nicht platzieren.

** Wie auf dem Spielplan zu erkennen ist, erhalten Matrosen, die (im Spiel zu viert oder fünft) ihre Spielfigur auf einem der letzten beiden Felder einsetzen, zusätzlich 1 Rum aus dem Vorrat.*



Wird die Aktion ausgeführt, darf jeder Spieler, dessen Spielfigur hier eingesetzt wurde, in Spielreihenfolge ein **Juwelenplättchen verdeckt vom Stapel** ziehen. Ist er dabei mit dem Plättchen **nicht zufrieden**, darf er es danach offen neben dem Spielplan ablegen und sich die vorher bezahlten Dublonen (falls zutreffend) wieder zurückholen.

Zur Erinnerung: Bei dieser Aktion müssen keine eventuell auf dem Juwelenplättchen angegebenen Kosten bezahlt werden, sondern nur die auf dem Spielplan angegebenen Kosten.

Die Schatzplättchen

Schatzplättchen können nur genutzt werden, während der **Spieler am Zug** ist. Dies ist **direkt vor oder nach** dem Einsetzen der Spielfigur möglich, aber auch in dem Moment, in dem die von ihm gewählte **Aktion (für ihn) ausgeführt** wird. Außerdem können ungenutzte Plättchen auch am Ende des Spiels noch eingelöst werden. Ein benutztes Schatzplättchen wird offen neben dem Spielplan abgelegt.

Die verschiedenen Schatzplättchen geben entweder 1 Rum, 2 Prestigepunkte oder 2 Dublonen, ermöglichen einen direkten Tausch von Dublonen in Prestigepunkte, oder zeigen Juwelen, die ganz normal (wie ein Juwelenplättchen) eingesetzt werden können. Während des Spiels hält jeder Spieler seine Schatzplättchen **verdeckt**.



3) Schiffswrack plündern

Spielfiguren müssen auf dem ersten freien Feld (von links nach rechts) eingesetzt werden.

Durch diese Aktion können Kapitän und Matrosen **Schatzplättchen** erhalten, die unterschiedliche Boni gewähren. Diese Aktion hat **keine Kosten**.*



Wird diese Aktion ausgeführt, muss jeder Spieler, dessen Spielfigur hier platziert wurde, in Spielreihenfolge beide Würfel werfen:

- > Zeigt mindestens einer der beiden Würfel, die der Kapitän geworfen hat, eine Zahl größer als 1, zieht der Spieler ein Schatzplättchen vom Stapel. Ist auch das andere Würfelergebnis größer als 1, erhält der Kapitän zusätzlich noch 1 Dublone. Zeigen beide Würfel jedoch die 1, geht der Kapitän leer aus.
- > Zeigt mindestens einer der beiden Würfel, die ein Matrose auf dem zweiten Feld geworfen hat, eine Zahl größer als 2, darf der Spieler ebenfalls ein Schatzplättchen ziehen. Auf dem dritten Feld muss die entsprechende Zahl größer als 3 sein, auf dem vierten Feld größer als 4, und auf dem 5. Feld größer als 5*.

** Wie auf dem Spielplan zu erkennen ist, erhalten Matrosen, die (im Spiel zu viert oder fünft) ihre Spielfigur auf einem der letzten beiden Felder einsetzen, zusätzlich 1 Rum aus dem Vorrat.*

Man im Spiel keine weiteren Schätze mehr ziehen. Stattdessen erhalten Spieler, die ihre Spielfigur auf den Feldern der Aktion einsetzen, und die ein positives Würfelergebnis erzielen, sowohl 1 Dublone als auch 1 Prestigepunkt. Auch hierbei kann der Kapitän eine zusätzliche Dublone bekommen, wenn beide Würfel eine Zahl größer als 1 zeigen.

4) Taverne

Spielfiguren müssen auf dem ersten freien Feld (von links nach rechts) eingesetzt werden.

Bei dieser Aktion können Kapitän und Matrosen den begehrten **Rum** bekommen. Die Aktion hat **keine Kosten**.*



Wird die Aktion ausgeführt, erhält der Kapitän **zunächst 1 Rum**. Danach wirft er **einen der beiden Würfel, und addiert 2** zum Ergebnis hinzu. Dann nimmt er die dem Gesamtergebnis **entsprechende Anzahl Rum**, und verteilt sie unter den Matrosen, deren Spielfigur auf einem der Felder steht. Den **ersten Rum** erhält der Kapitän, den zweiten der Matrose, dessen Spielfigur auf dem nächsten Feld steht, den dritten der Matrose mit der Spielfigur auf dem dritten Feld etc. Hat so jeder Spieler, der sich an der Aktion beteiligte, einen Rum erhalten, und es ist noch **Rum zum Verteilen übrig**, wird wieder beim Kapitän begonnen. Er erhält einen zweiten Rum, dann der Matrose dahinter, etc.*

** Wie auf dem Spielplan zu erkennen ist, erhalten Matrosen, die (im Spiel zu viert oder fünft) ihre Spielfigur auf einem der letzten beiden Felder einsetzen, zusätzlich eine bzw. zwei Dublonen aus dem Vorrat.*



5) Schwarzmarkt

Spielfiguren können auf jedem noch freien Feld eingesetzt werden.

Mit dieser Aktion können Kapitän und Matrosen ihre **Juwelen** zusammen mit ihrem Rum in **Prestigepunkte** und **Dublone** umtauschen. Diese Aktion hat **keine Kosten**.



Auf jedem Feld der Schwarzmarkt-Aktion kann nur eine bestimmte Kombination aus Juwelenplättchen eingetauscht werden:

- > 2 Juwelenplättchen beliebiger Farben (auch gemischt)
- > 3 Juwelenplättchen beliebiger Farben (auch gemischt)
- > 4 Juwelenplättchen beliebiger Farben (auch gemischt)
- > 3 Juwelenplättchen derselben Farbe
- > 2 Paare von Juwelenplättchen derselben Farbe
- > 4 Juwelenplättchen derselben Farbe

Bevor ein Spieler seine Spielfigur hier einsetzt, muss er sich vergewissern, dass er die auf seinem Feld geforderte Kombination an Juwelen-Plättchen auch abgeben kann. Ist das nicht der Fall, kann er das entsprechende Feld auch nicht wählen. *Auf dem Schwarzmarkt wird nicht lange gefackelt...*

Wird die Aktion ausgeführt, deckt in Spielreihenfolge ein Spieler nach dem anderen die Juwelenplättchen auf, die er bei der Aktion eintauschen möchte. Diese müssen natürlich der auf seinem Feld geforderten Kombination entsprechen. Um den Ertrag an Dublonen und Prestigepunkten noch zu erhöhen (um wie viel, ist auf dem Spielplan angegeben), kann der Spieler nun **zusätzlich 1-4x Rum** abgeben. Dabei ist die Menge an Rum, die er dafür einsetzen darf, allerdings auch durch die auf den Juwelenplättchen abgebildeten Rumsymbole begrenzt. Sind dort insgesamt 3 Rumsymbole abgebildet, darf der Spieler also maximal 3x Rum zusätzlich abgeben - selbst dann, wenn er 4x Rum abgeben könnte! Zeigen die Juwelenplättchen gar überhaupt kein Rumsymbol, darf auch kein Rum zusätzlich abgegeben werden.

Abgegebene Rumklötzchen werden zurück auf die Taverne gelegt, und abgegebene Juwelenplättchen **offen neben dem Spielplan** abgelegt.

6) Stadtbesuch

Spielfiguren können auf jedem noch freien Feld eingesetzt werden.

Durch diese Aktion erhalten Kapitän und Matrosen je nach gewähltem Feld unterschiedliche Boni. Diese Aktion hat **keine Kosten**.*

Je nachdem, auf welchem Feld ein Spieler seine Spielfigur einsetzt, hat dies andere Auswirkungen, wenn die Aktion ausgeführt wird:

- > **Seemannsgarn:** Der Spieler gibt **2 Dublonen** ab, und erhält dafür **2 Prestigepunkte**.
- > **Diebstahl:** Der Spieler kann entweder ein **Auf den Handelsrouten** ausliegendes **Juwelenplättchen** nehmen (muss aber seine Kosten zahlen; danach ein neues Plättchen auslegen), oder umsonst ein verdecktes Juwelenplättchen vom Stapel ziehen.
- > **Tavernenbesuch:** Der Spieler erhält **1 Rum**.
- > **Gerüchte:** Der Spieler kann ohne zu würfeln ein Schatzplättchen vom Stapel ziehen. Ist der Stapel bereits aufgebraucht, erhält er stattdessen 1 Dublone und 1 Prestige-Punkt.
- > **Schwarzmarkt:** Der Spieler kann eine der Kombinationen der Schwarzmarkt-Aktion wählen, und Juwelenplättchen sowie Rum gegen Dublonen und Prestigepunkte eintauschen, als wäre er ganz regulär auf den Schwarzmarkt gegangen.



Bevor ein Spieler seine Spielfigur hier einsetzt, muss er sich vergewissern, dass er die eventuell auf dem Feld geforderten Dublonen oder den Rum **auch bezahlen** bzw. Juwelenplättchen **auch eintauschen** kann. Ist das nicht der Fall, kann er ein solches Feld auch nicht wählen.

* Setzt bei einem Spiel mit 5 Spielern auch der fünfte seine Spielfigur hier ein, erhält er zusätzlich **1 Prestigepunkt**.

AKTIONEN, DIE NUR DIE MATROSEN DURCHFÜHREN KÖNNEN

1) Kabinen-Aktion

Spielfiguren können auf diesem Feld eingesetzt werden - selbst dann, wenn es bereits besetzt ist.

Diese Aktion kann jede Runde genutzt werden.

Diese (kostenlose) Aktion bietet den Matrosen eine von drei Möglichkeiten:

- > Der Matrose erhält einen Prestigepunkt
- > Der Matrose erhält eine Dublone.
- > Der Matrose kann 5 Dublonen eintauschen, und erhält dafür 3 Prestigepunkte.



Wird diese Aktion ausgeführt, und es befindet sich nur die Spielfigur eines **einzigen Matrosen** auf dem **Kabinenfeld**, kann der Spieler sich entscheiden, die einzelne Dublone von einem **Mitspieler zu stehlen**, anstatt diese aus dem Vorrat zu erhalten.

2) Meuterei

Spielfiguren können auf jedem noch freien Feld eingesetzt werden.

Diese Aktion kann jede Runde genutzt werden.

Mit dieser Aktion kann ein Matrose zum **neuen Kapitän** werden.



Spieler, die Kapitän werden wollen, können ihre Spielfigur auf jedem beliebigen der vier Felder einsetzen. Jedes dieser Felder ist mit ganz **bestimmten Kosten** (Dublonen oder ggf. auch Prestigepunkte) verbunden, die bezahlt werden müssen, wenn die Aktion ausgeführt wird:

- Auf dem Feld mit der 0 muss ein Matrose, der seine Spielfigur dort einsetzt, 1 Prestigepunkt zahlen, erhält dafür aber **1 Dublone**.
- Auf den Feldern mit 1, 3 bzw. 6 muss der Matrose 1, 3 oder 6 Dublonen zahlen, erhält dafür aber **1, 2 bzw. 3 Prestigepunkte**.

Achtung: Durch die Kabinen-Aktion kann es geschehen, dass ein Matrose einem an einer Meuterei beteiligten anderen Matrosen eine Dublone stiehlt, die er zum Bezahlen des Feldes, auf dem er sich befindet, gebraucht hätte. **In diesem Fall kann der Matrose seine Aktion nicht ausführen, geht leer aus und profitiert auch nicht von den Auswirkungen der Meuterei. Er muss jedoch auch nichts bezahlen.**

Der Spieler, der beim Ausführen der Aktion die **meisten Dublonen gezahlt** hat, wird nun **neuer Kapitän**. Das hat folgende Auswirkungen:

- 1) Der neue Kapitän muss die **Spielreihenfolge-Leiste anpassen**. Die Holzscheibe seiner eigenen Farbe wird an die **erste Stelle** (ganz links) gelegt. Danach folgen die Scheiben aller anderen an der Meuterei beteiligten Matrosen - abhängig von dem Betrag, den sie in Dublonen bezahlt haben (je höher, umso weiter vorne). Die übrigen Holzscheiben bleiben in der **vorhergehenden Reihenfolge**, und werden in dieser hinter die Scheiben der meuternden Matrosen gelegt.
- 2) Der Kapitän zieht die **oberste Meutereikarte** vom Meutereistapel. Die Karte behält er so lange verdeckt auf der Hand, bis er sie im Spiel einsetzen möchte bzw. kann. **Verpflichtende Karten** jedoch müssen entweder sofort ausgespielt, oder sofort abgelegt, werden (siehe **Diemeutereikarten**). Danach beginnt eine neue Spielrunde.

SPIELENDEN

Das Spielende kann bei **21 Mutinies Arrr! Edition** auf 2 Arten eingeleitet werden:

- 1) Der Kapitän zieht die letzte Karte vom Meutereistapel. Dies ist immer die Karte **Letzte Meuterei**.
- 2) Das **letzte Juwelenplättchen** wird vom Stapel gezogen (auch, wenn es auf ein Feld des Spielplans gelegt wird).

In beiden Fällen wird noch genau **eine weitere Spielrunde** gespielt. Danach werden die Prestigepunkte gezählt, und der Sieger bestimmt.

ENDABRECHNUNG UND SPIELSIEG

Nachdem die letzte Spielrunde gespielt wurde, werden die folgenden Schritte nacheinander ausgeführt, um den Sieger zu bestimmen. Die Spieler können diese Schritte auch gleichzeitig abhandeln - um Durcheinander und Verwirrung zu vermeiden, wird empfohlen, jeden Schritt in Spielreihenfolge durchzuführen.

- 1) **Schatzplättchen**, die noch nicht eingesetzt wurden, werden nun **aufgedeckt**, und die Spieler erhalten die darauf abgebildeten Boni bzw. können die Aktionen durchführen. Eine Ausnahme bilden Schatzplättchen, durch die ein Spieler Rum erhalten würde - diese werden ohne Effekt nur abgelegt.
- 2) Jedes **Juwelenplättchen**, das die Spieler noch in ihrem Besitz haben, wird jetzt in **eine Dublone** umgetauscht.
- 3) Jede **Meutereikarte**, die ein Spieler **vor sich** ausliegen hat, oder die sich noch **auf seiner Hand** befindet, bringt ihm **eine Dublone** ein.
- 4) Alle Spieler können jetzt Dublonen in Prestigepunkte tauschen - je **3 Dublonen in 1 Prestigepunkt***.
- 5) Nun werden die letzten **Meutereikarten** aufgedeckt, und alle Prestigepunkte, die man durch sie noch erhält, werden errechnet.
- 6) Zuletzt muss sich jeder Spieler für **jeden Rum**, der noch vor ihm liegen hat, **1 Prestigepunkt abziehen**. Sollte die Holzscheibe eines Spielers die **Bonusfelder** auf der Prestigepunkte-Leiste überschreiten, werden diese Boni in der **Endabrechnung nicht mehr** vergeben. Der Spieler, der nun die **meisten Prestigepunkte** übrig hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der jetzt noch mehr Dublonen übrig hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Spielsieg.

** Haben die Spieler sich zu Spielbeginn darauf geeinigt, den Text der Meutereikarten zu ignorieren, erhalten sie für je 2 Dublonen schon 1 Prestigepunkt.*

SPIELREGELN FÜR 2 SPIELER

Bei dieser Variante werden die Texte auf den Meuterei-Karten immer ignoriert!

Um **21 Mutinies Arrr! Edition** zu zweit spielen zu können, wird die **Spielfigur einer neutralen Spielerfarbe** benötigt.

Diese repräsentiert den **Handlanger** des Kapitäns, und wird auch von diesem kontrolliert. Der Sinn des Handlangers ist es, den anderen Spieler in seiner Aktionswahl zu behindern. Immer dann, wenn ein Spieler zum neuen Kapitän wird, erhält er diese Spielfigur und übernimmt damit die Kontrolle über den Handlanger. Während des Spiels ist die Spielreihenfolge immer dieselbe:

- 1) Kapitän.
- 2) Handlanger.
- 3) Matrose.

Der Handlanger muss immer eine Aktion ausführen, und der Kapitän muss für alle Kosten aufkommen, die der Handlanger zahlen müsste.

*Wenn der Handlanger zum Beispiel auf einem Feld **Kaperfahrt**: Auf den Handelsrouten* gestellt wird, muss der Kapitän die Kosten auf dem Juwelenplättchen zahlen.

Der Handlanger **erhält jedoch nie Plättchen, Rum, Dublonen oder andere Boni**. Juwelenplättchen oder Schatzplättchen werden zwar gezogen bzw. genommen, aber sofort offen neben dem Spielplan abgelegt, ohne genutzt zu werden.

IMPRESSUM

Author: Pereaup Llistosella.

Illustrationen: Chechu Nieto und Pedro Soto.

Graphisches Design und Bearbeitung: Chechu Nieto und Xavier Carrascosa.

Spielregeln: Pereaup Llistosella, Ignacio Góngora, Simon Reitenbach, Ribouldingue, Paco Martí and Pablo Trinidad.

Lektorat: Jesús Negro.

Testspieler: Marta, María del Mar, Xavier, Jaume, Lluís A., Ignacio Góngora, Javier Guíllamó, Eban de Pedralbes, Dan Titán, Marina, Sandra, Ana García, Emilio, Oliver, Javi Perillas, Papp Cocharan.

Dank an: Cristina Fernández, Alfons Corella y Peppius.

Sponsoren: Andreas Jost, Christian Leo LEONhardy, Christoph Kainrath, Christoph Hummel, Dorothee Schweikard, Felix Ziegler, Frank Zahn, Frank Scholtz, Harald Scholl, Homoludicus Sabadell, Idealudica SCP, Ivan Schwab-Germann, Jens Fuchs, Kai Tiedge, Korbi Seubert, Marc Rohroff, Matthias Kommaier, Pedro García Sánchez, René Borchers, Rolf Heix, Sebastian Stöber, Stephan "Scurvy" Reitz, Thomas Frank.

Während der Spieltests kam niemand durch den Einsatz von Säbeln zu Schaden.

Gewidmet all denen, die sich um dieses Spiel bemüht haben, sowie allen, die wie wir manchmal gegen die Regeln verstoßen, um das Ziel nicht aus den Augen zu verlieren.



© 2013 Asylum Games, S.L.
www.asylumgameseditorial.com

DIE MEUTEREIKARTEN

Es gibt drei Arten von Meutereikarten, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Spiel gespielt werden können. Ein Spieler kann **beliebig viele Handkarten** besitzen. Diese werden vor den Mitspielern geheim gehalten, solange sie nicht ausgespielt werden.



Verpflichtend: Eine solche Karte sollte vom neuen Kapitän **sofort ausgespielt** werden, sobald sie gezogen wird, und wird dann offen vor dem Spieler abgelegt. Der Kapitän kann sich jedoch entscheiden, die Karte abzuwerfen (nicht vor sich auszulegen), **ohne ihren Effekt** anzuwenden. Er erleidet dann aber als Strafe einen sofortigen **Abzug von 2 Prestigepunkten**.

Freiwillig: Der neue Kapitän kann eine solche Karte während eines eigenen Zuges spielen und ihren Effekt anwenden. Sie wird danach **abgeworfen** (nicht vor dem Spieler abgelegt).

Spielende: Diese Art von Karten kann **nur am Ende des Spiels** ausgespielt werden, wenn Prestigepunkte gezählt werden (siehe unten)

Kapitän: Diese Karte kann nur gespielt werden, wenn der Spieler selbst Kapitän ist.

Matrose: Diese Karte kann nur gespielt werden, wenn der Spieler Matrose ist.

KARTENEFFEKTE

Sturm



Bis zur nächsten Meuterei kann die Aktion **Kaperfahrt: Auf den Handelsrouten / Kaperfahrt: Jenseits der Handelsrouten** nicht gewählt werden.

Patrouillen des Gouverneurs!



Bis zur nächsten Meuterei kann die Aktion **Stadtbesuch** nicht gewählt werden.

Haie



Bis zur nächsten Meuterei kann die Aktion **Schiffswrack plündern** nicht gewählt werden.

Die Soldaten beobachten uns...



Bis zur nächsten Meuterei kann die Aktion **Schwarzmark** nicht gewählt werden.

Schlägerei in der Taverne!



Bis zur nächsten Meuterei kann die Aktion **Taverne** nicht gewählt werden.

Sturm des Jahrhunderts



Während der folgenden Runde kann die Aktion **Meuterei** nicht gewählt werden.

Totale Flaute



Alle Spieler müssen 1 Plättchen (Juwel / Schatz) und 1 Rum abgeben. Während der folgenden Runde kann die Aktion **Meuterei** nicht gewählt werden.

Bestehle deine Mannschaft



Alle Matrosen verlieren 1 PP oder müssen 1 Dublone abgeben.

Rache!



Alle Matrosen verlieren 1 PP oder müssen 1 Rum abgeben.

Belohnung



Alle Matrosen erhalten 1 Dublone. Du erhältst 3 Dublonen.

Rum bekommt mir nicht...



Zu Beginn einer Runde tauschst Du mit dem Matrosen, der in Spielreihenfolge an letzter Stelle ist, die Position auf der Reihenfolge-Leiste. Du erhältst dann außerdem 4 Dublonen.

Klar zum Entern, Kameraden!



Du musst für das Juwelen-Plättchen, das Du nimmst, nichts bezahlen (weder die aufgedruckten Kosten, noch die Kosten auf dem Spielplan).

Fernrohr



Falls Dir das Plättchen, das Du gerade verdeckt gezogen hast (Juwel / Schatz), nicht gefällt, kannst Du es abwerfen und ein neues ziehen.

Ich bin auf allen Sieben Meeren bekannt!:



Nachdem Du die Aktion **Stadtbesuch** ausgeführt hast, kannst Du 10 Dublonen abgeben, um dafür 5 PP zu erhalten.

Ich verlange mehr Rum!



Wenn Du die Aktion **Taverne** durchführst, kannst Du Dir 2 Rum zusätzlich vom Vorrat nehmen.

Ich könnte schwören, es war... Dort!:



Du kannst noch einmal würfeln (einen oder beide Würfel).

Duell



Zu Beginn einer Runde werfen Du und der Kapitän je einen Würfel. Ist Deine Zahl höher, tauschst Du mit dem Kapitän den Platz in der Spielreihenfolge (bei Gleichstand nochmal würfeln). Du bist jetzt Kapitän.

Letzte Meuterei



Die letzte Spielrunde beginnt. Du erhältst 3 PP.

Auf allen Sieben Meeren



Abhängig von der Spielerzahl (3, 4 oder 5) bekommst Du 1/2/3 PP, wenn Du die angegebene Anzahl Meutereikarten in Deiner Hand bzw. vor Dir ausliegen hast.

Wo ist mein Rum?



Du darfst 1 oder 2 Rum abwerfen.