

MEUTERER



ausgezeichnet mit dem
à la carte Kartenspielpreis
Bestes Kartenspiel 2001

Spielanleitung

© 2000 by Adlung Spiele · 71686 Remseck a. N.
Tel.: 07146/44005 · Fax: 07146/44006
www.adlung-spiele.de · info@adlung-spiele.de

MEUTERER

von Marcel-André Casasola Merkle

Kartenspiel für 3 - 4 Spieler ab 12 Jahren

Spieldauer: 45 - 60 Minuten

Inhalt: 2 Kapitänskarten (in den Werten 0/1 und 2/3)
12 Inselkarten (Hochland, Piratennest, ...)
2 Schiffskarten (Handelsschiff, Piratenschiff)
37 Warenkarten (4x Rubine, 5x Salz, 6x Wein,
7x Tuch, 8x Korn, 6x Konflikt, 1x Piraten)
5 Aktionskarten (Meuterer, Schiffsjunge,
Maat, Händler, Lademeister)
2 Fahrtzielkarten (Kapitän, Meuterer)
4 Übersichtskarten (Übersicht 1/2)
2 Skizzenkarten (Skizze 0/1 und 2/3)
1 Spielanleitung

Achtung: Weitere Informationen und
Spielhilfen zu MEUTERER finden Sie unter:
www.casasola.de/meuterer

Hinweis:

Wenn Sie VERRÄTER kennen, wissen Sie, was Sie erwartet: Ein anspruchsvolles Kartenspiel, das einem Brettspiel gleicht. MEUTERER lehnt sich an VERRÄTER an, doch sind beide Spiele absolut eigenständig.

Spielidee:

Meuterei auf hoher See! Eigentlich haben alle auf dem Handelsschiff angeheuert, um durch den Verkauf ihrer Waren möglichst viele Siegpunkte zu erzielen. Immerhin schlägt der **Händler** beim Verkauf grundsätzlich den besten Preis heraus, und der **Lademeister** darf sich aussuchen, welche Ware er wieder zuladen möchte.

Doch der **Meuterer** hat da ganz anderes im Sinn: Zusammen mit dem **Schiffsjungen** versucht, er den **Kapitän** zu stürzen. Dieser versucht seinerseits, das Schiff zu halten und hofft darauf, dass der **Maat** ihn dabei unterstützt.

Spielziel:

Die Spieler versuchen, ihre Waren möglichst gewinnbringend zu verkaufen und dafür Siegpunkte zu erhalten.

Vorbereitung:

- Legen Sie Papier und Stift bereit.
- Legen Sie die Skizzenkarten neben die Spielanleitung. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

Piratenvariante:

- Das **Piratenschiff** und die **Warenkarte Piraten** legen Sie in die Schachtel zurück. Diese Karten benötigen Sie nur für die Piratenvariante. Die **Regeln** der Piratenvariante finden Sie auf der Rückseite der Piratenschiffkarte.

Um Ihnen den Einstieg in das Spiel so einfach wie möglich zu machen, ist diese Spielregel zweigeteilt: Auf den linken Seiten finden Sie die Spielregeln,...

SPIELREGEL



Bedeutung der Karten und Vorbereitung:

- Spielkarten sortieren

Kapitänskarten (Skizze 1) zeigen an, welcher Spieler der aktuelle Kapitän ist und wie viel Siegpunkte er dem Maat für dessen Dienste zahlen möchte (Geldsack).

- Ein Spieler wird ausgelost. Er legt die beiden Kapitänskarten aufeinander vor sich ab.

Inselkarten (Skizze 2) bilden das Spielfeld: Sie geben vor, welche Ware hier verkauft werden darf. Sie zeigen außerdem die Wertungstabelle mit den Siegpunkten, die ein Verkauf bringt. In dem Schiffssymbol rechts unten stehen die Punkte, die der Kapitän oder der Meuterer bekommen, wenn das Schiff hier anlegt. Jede Inselkarte hat eine helle (= aktive) und eine dunkle (= passive) Seite. Nur auf aktiven Inseln können Waren verkauft werden.

...parallel dazu auf den rechten Seiten ein Einführungsspiel. Spielen Sie es mit Material durch, um einen lebendigen Eindruck vom Ablauf und den wichtigsten Spielmechanismen zu erhalten.

EINFÜHRUNGSSPIEL (Beispiel mit 4 Personen)

Gemeinsam sortieren die Spieler die Karten.

Bernhard wird als Kapitän ausgelost. Links von ihm sitzen **Steffi**, dann **Florian** und schließlich **Carmen**. **Bernhard** legt die beiden **Kapitänskarten** aufeinander und platziert sie als Stapel vor sich auf dem Tisch.

Bernhard mischt die **Inselkarten** und legt sie im Uhrzeigersinn zu einem Kreis aus (Skizze 3): In unserem Beispiel liegt auf 12 Uhr das Hochland, auf 1 Uhr die Frosthöle, dann das Grünland, die Karge Zunge, der Eisfelsen, die Affeninsel, die Kalte Klippe, das Sommerland, das Rote Riff, das Piratennest, der Fingerhut und das Sandkap. Bis auf das Hochland, das die aktive, helle Seite zeigt, dreht **Bernhard** alle Inseln auf die passive, dunkle.

- Mischen Sie die Inselkarten und legen Sie sie in der Tischmitte zu einem Kreis aus (*Skizze 3*).
- Drehen Sie das Hochland auf die helle (= aktive) und alle anderen Karten auf die dunkle (= passive) Seite.

Die **Schiffskarte** zeigt an, wo das Schiff gerade anlegt. Diese Insel wird im weiteren Verlauf **Schiffsinsel** genannt.

- Legen Sie die Schiffskarte auf das Hochland (*Skizze 3*).

Warenkarten bringen Siegpunkte, wenn sie verkauft werden (Rubine, Salz, Wein, Tuch, Korn). Die 6 Karten Konflikt sind bei einer Meuterei entscheidend.

- Mischen Sie die Warenkarten und legen Sie sie als verdeckten Nachziehstapel griffbereit beiseite.
- Jeder Spieler zieht vom Warenstapel 5 Karten auf die Hand und sieht sie sich an.

Aktionskarten (*Skizze 1*) zeigen an, welche Rolle ein Spieler in einer Runde übernimmt. Jede Rolle bringt unterschiedliche Vorteile mit sich (*Übersicht 1*). Der Kapitän ist mit seiner Rolle bereits ausgelastet und hat somit keinen Zugriff auf die Aktionskarten.

Die Rollen:

- **Meuterer:** Er löst eine Meuterei aus. Er wird neuer Kapitän, wenn die Meuterei Erfolg hat.

Bernhard legt die **Schiffskarte** auf das Hochland, so dass sie nur das Bild überdeckt, die Wertungsleiste aber sichtbar bleibt.

Bernhard mischt die **Warenkarten** und legt sie verdeckt neben den Inselkreis. Jeder zieht 5 Karten und nimmt sie auf die Hand.

In unserer Beispielrunde ergibt sich folgendes Bild:

Bernhard: 2x Konflikt, 2x Wein, 1x Korn

Steffi: 2x Konflikt, 1x Salz, 1x Korn, 1x Tuch

Florian: 2x Tuch, 1x Korn, 1x Salz, 1x Wein

Carmen: 2x Salz, 1x Wein, 1x Konflikt, 1x Rubin

Bernhard legt die **Aktionskarten** und verdeckt in die Spielmitte.

- **Schiffsjunge:** Er unterstützt den Meuterer bei einer Meuterei. Er gewinnt 2 Siegpunkte, wenn die Meuterei Erfolg hat.
- **Maat:** Er unterstützt den Kapitän bei einer Meuterei mit 1 zusätzlichen Konfliktpunkt. Bleibt der Kapitän im Amt (auch wenn es keine Meuterei gibt), erhält der Maat 1 Siegpunkt plus die Punkte, die der Kapitän mit seiner Karte festgelegt hat.
- **Händler:** Kann er auf einer Insel Waren verkaufen, erhält er auch bei Gleichstand den höchsten Wert auf der Siegpunkttabelle (Skizze 2).
- **Lademeister:** Er zieht 3 Warenkarten mehr nach und wählt aus, welche er davon behalten möchte.

- Legen Sie alle 5 Aktionskarten verdeckt in die Kreismitte.

Fahrtzielkarten dienen der Übersicht. Sie zeigen an, wohin Kapitän bzw. Meuterer in der nächsten Runde fahren wollen.

- Halten Sie die Fahrzielkarten griffbereit.



Spielablauf (Übersicht 2):

Das Spiel besteht aus 8 (4 Spieler) bzw. 9 (3 Spieler) Runden und gliedert sich in mehrere Phasen. Kernstück des Spiels sind Phase 2 – **Anbieten der Ware** – und ggf. Phase 4 – **Meuterei ausführen**.

*Bernhard legt die braune **Fahrtzielkarte** des Kapitäns und die blaue des Meuterers neben den Inselkreis.*



Das Spiel beginnt:

Phase 1

Kapitänskarte bestimmen:

- Der Kapitän überlegt sich, wie viele **seiner** Siegpunkte er in dieser Runde an den Maat bezahlen will.
 - Er legt die entsprechende Kapitänskarte mit der passenden Seite (0-3 Punkte) oben auf.
-

Phase 2

Anbieten der Ware:

Waren können nur auf den **in dieser Runde aktiven** Inseln verkauft werden.

Achtung: Aktiv sind nur die letzten beiden Inseln, nicht die Insel, die in dieser Runde als Fahrtziel bestimmt wird. Hat sich das Schiff in der letzten Runde nicht bewegt, gibt es nur eine aktive Insel.

- Die Symbole auf den aktiven Inseln geben an, welche Waren dort verkauft werden dürfen, z.B. Rubine auf dem Eisfelsen. Auf dem Hochland und im Piratennest darf ein Spieler Rubine, Salz, Wein, Tuch **oder** Korn verkaufen. Konfliktkarten (und die Piratenkarte aus der Variante) sind unverkäuflich.
- Der Kapitän beginnt.
- Die Spieler sind im Uhrzeigersinn reihum am Zug. Pro Zug wählt ein Spieler aus folgenden beiden Möglichkeiten:
 - entweder **A) Warenkarte offen auslegen**
 - oder **B) aussteigen und Aktionskarte auswählen**

Phase 1

Bernhard überlegt sich, wie viele Punkte er bereit ist, an den Maat abzutreten. Nur wenn er genug Punkte bietet, kann er davon ausgehen, dass der Maat ihm bei einer Meuterei zur Seite steht. Dennoch wählt **Bernhard** die Kapitänskarte 0/1 und legt sie mit der oben auf.

Phase 2

In dieser Runde ist nur das Hochland aktiv. Dort können alle fünf Warensorten – Rubine, Salz, Wein, Tuch oder Korn – verkauft werden.

Bernhard beginnt mit dem Anbieten der Ware und legt zunächst 1x Konflikt offen vor sich ab. Zwar ist diese Karte unverkäuflich, sie ist aber später wichtig, falls es zur Meuterei kommt.

Steffi legt ebenfalls 1x Konflikt, **Florian** 1x Tuch und **Carmen** 1x Wein.

Jetzt ist **Bernhard** wieder an der Reihe und ergänzt seine Auslage mit 1x Wein.

Steffi möchte nichts mehr anbieten und steigt aus. Sie legt ihre restlichen 4 Warenkarten verdeckt vor sich ab und sieht sich die 5 Aktionskarten aus der Mitte an. Sie sucht sich den **Meuterer** aus und legt ihn verdeckt vor sich ab. Die restlichen 4 Aktionskarten legt sie zurück in die Mitte.

Florian ist wieder an der Reihe und legt 1x Tuch, **Carmen** folgt mit 1x Salz.

Bernhard legt 1x Wein nach.

entweder

A) Warenkarte offen auslegen:

- Der Spieler legt 1 seiner Warenkarten offen vor sich ab. Nun ist sein linker Nachbar am Zug.

Wichtig:

- Die Spieler können Zug für Zug jeweils 1 Karte nachlegen. Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, muss er aussteigen (siehe B).
- Auch unverkäufliche Waren, dürfen ausgelegt werden.

oder

B) aussteigen und Aktionskarte auswählen:

- Der Spieler verzichtet darauf, in dieser Runde noch weitere Warenkarten auszulegen. Hält er noch Karten auf der Hand, legt er diese verdeckt vor sich ab. Die Anzahl der abgelegten Karten muss für alle Spieler eindeutig erkennbar sein.
- Für den Rest dieser Phase wird der Spieler übersprungen.

Beim Aussteigen gibt es zwei Fälle:

- Der Spieler ist **aktueller Kapitän**: Er bestimmt durch das Aussteigen, an welcher Insel das Schiff in der nächsten Runde anlegen soll. Dazu legt er die Fahrtzielkarte des Kapitäns – ausgehend von der aktuellen Schiffsinsel – im Uhrzeigersinn um genau so viele Inseln weiter, wie er **Warenkarten verdeckt** abgelegt hat. Hat er alle Warenkarten offen ausgespielt, wird die Fahrtzielkarte auf die Schiffsinsel gelegt.

Steffi ist bereits ausgestiegen und wird übersprungen. **Florian** ist an der Reihe und steigt ebenfalls aus. Er legt seine restlichen 3 Warenkarten verdeckt vor sich ab und sieht sich die in der Spielmitte verbliebenen Aktionskarten an.

Er stellt fest, dass **Steffi** den Meuterer gewählt hat und überlegt nun folgendes: Nimmt er den Maat, steht ihm bei erfolgreicher Zerschlagung einer Meuterei nur 1 Punkt zu, da der Kapitän so geizig war, die Kapitänskarte mit der 0 zu legen. Wählt **Florian** den Schiffsjungen, winken 2 Punkte, sollte die Meuterei gelingen. Doch in die Meuterei einzugreifen wird für **Florian** schwierig, da er keine Konfliktkarten besitzt. Also entscheidet er sich für den **Händler**, um bei Gleichstand der angebotenen Waren dennoch die Höchstpunktzahl zu erzielen. **Florian** legt die Karte verdeckt vor sich ab und die restlichen 3 Aktionskarten in die Kreismitte zurück.

Jetzt sind nur noch **Carmen** und **Bernhard** im Spiel. **Carmen** spielt noch 1x Salz.

Nun steigt **Bernhard** aus und legt seine verbliebenen beiden Handkarten verdeckt vor sich ab. Da er Kapitän ist, legt er die Fahrtzielkarte entsprechend der Kartenanzahl (2 Stck.) auf die Insel Grünland (die 2. Insel im Uhrzeigersinn nach dem Hochland). Als Kapitän darf **Bernhard** keine Aktionskarte auswählen!

Hätte **Carmen** jetzt noch Salzkarten, könnte sie nun eine weitere legen, um damit die Warenmehrheit zu erlangen und auf dem Hochland alleine zu punkten.

- Der Spieler ist **nicht Kapitän**: Er darf sich nun eine Aktionskarte aussuchen. Hierzu nimmt er alle (verbliebenen) Aktionskarten aus der Spielmitte, sucht sich ein aus, und legt sie verdeckt vor sich ab. Die restlichen Karten legt er verdeckt zurück in die Spielmitte.

Das Anbieten der Ware endet erst, wenn alle Spieler ausgestiegen sind.

Phase 3

Aktionskarten aufdecken:

- Alle Spieler decken ihre Aktionskarte auf.
- Deckt ein Spieler den **Meuterer** auf, legt er (analog zum Kapitän) die Fahrtzielkarte des Meuterers – ausgehend von der aktuellen Schiffsinsel – im Uhrzeigersinn um genau so viele Inseln weiter, wie er **Warenkarten verdeckt** abgelegt hat.
Falls er alle Warenkarten offen ausgelegt hat, wird die Fahrtzielkarte auf die Schiffsinsel gelegt.

Hinweis: Es kann durchaus passieren, dass Kapitän und Meuterer die selbe Insel ansteuern.

Phase 4

Meuterei ausführen:

Achtung: Diese Phase wird nur ausgeführt, wenn ein Spieler die Aktionskarte **Meuterer** gewählt hat.

- Während einer Meuterei teilen sich die Spieler in (maximal) drei Gruppen auf.

*Da sie aber kein Salz mehr auf der Hand hält, steigt sie aus und wählt als Aktionskarte den **Schiffsjungen**.*

Phase 3

Steffi, Florian und Carmen decken ihre Aktionskarten auf. **Bernhard** ahnt Böses: kein Spieler hat den Maat gewählt, der den Kapitän bei einer Meuterei unterstützt. Das wäre sicher anders gelaufen, hätte **Bernhard** mit der Kapitänskarte eine höhere Belohnung ausgesetzt (1, 2, oder 3).

Steffi, die den Meuterer gewählt hat, platziert entsprechend ihren 4 verdeckt abgelegten Warenkarten die blaue Fahrtzielkarte auf dem Eisfelsen, der 4. Insel nach dem Hochland.

Phase 4

Steffi löst mit ihrer Rollenwahl eine Meuterei aus: Momentan steht es zwischen dem Verteidiger **Bernhard** und den Meuterern **Steffi** und **Carmen** 1:1 an Konfliktkarten. **Steffi** wäre neuer Kapitän, da bei Gleichstand der Meuterer gewinnt.

- Die Kapitänstreuen (**Kapitän** und **Maat**): Alle Konfliktkarten, die sie gespielt haben, zählen für den Kapitän.
- Die Aufständischen (**Meuterer** und **Schiffsjunge**): Alle Konfliktkarten, die sie gespielt haben, zählen für den Meuterer.
- Die Neutralen (**Händler** und **Lademeister**): Ihre Konfliktkarten gelten nicht. Sie setzen in dieser Phase aus und dürfen auch keine Konfliktkarten nachlegen.
- Beginnend mit dem Kapitän (und dann im Uhrzeigersinn) haben die Spieler der aktiven Konfliktparteien jeweils einmal die Chance noch eine oder mehrere Konfliktkarten aufzudecken.
- Die Partei mit den meisten ausgelegten Konfliktpunkten gewinnt (**nicht vergessen**: der Maat steuert 1 zusätzlichen Konfliktpunkt bei). Bei **Gleichstand** ist die Meuterei erfolgreich.

Phase 5

Siegpunkte verteilen:

- Zunächst werden Siegpunkte für Gewinner des Konflikts notiert, dann für den Warenverkauf.

Meuterei erfolglos oder keine Meuterei:

- **Kapitän**: Er entfernt die gegnerische Fahrtzielkarte und schreibt sich die Punkte gut, die auf der Inselkarte mit seinem Fahrtziel aufgedruckt sind (Schiffsymbol rechts unten).

*Jeder an der Meuterei beteiligte Spieler darf jedoch noch einmal beliebig viele Konfliktkarten nachlegen. **Bernhard** beginnt und legt 1x Konflikt.*

***Steffi** kontert mit 1x Konflikt.*

***Florian** ist in dieser Phase nicht beteiligt und wird übersprungen.*

***Carmen** könnte jetzt noch eine Konfliktkarte legen. Da bei Gleichstand die Meuterei jedoch ohnehin glückt, spart sie sich die Karte lieber für die kommenden Runden auf.*

Nachdem jeder die Chance hatte zu legen, bestimmen die Spieler den Gewinner der Meuterei.

Der Endstand lautet:

***Kapitänstreue**: 2 Konfliktpunkte*

***Aufständische**: 2 Konfliktpunkte*

*Der Gleichstand bringt **Steffi** den Sieg. Unter Jubel jagd sie **Bernhard** aus dem Kapitänsamt.*

Phase 5

***Steffi** und **Carmen** werden nun für die erfolgreiche Meuterei belohnt.*

Anschließend gibt es Punkte für den Warenverkauf.

- **Maat:** Er bekommt 1 Siegpunkt plus die vom Kapitän angebotenen Punkte der oben liegenden Kapitänskarte (0-3 Siegpunkte). Der Kapitän muss diese Punkte von seinem Konto abziehen, selbst wenn er dadurch ins Minus gerät.
 - Alle **anderen Spieler** gehen leer aus.
-

Meuterei erfolgreich:

- **Meuterer:** Er entfernt die gegnerische Fahrtzielkarte und schreibt sich die Punkte gut, die auf der Inselkarte mit seinem Fahrtziel aufgedruckt sind (Schiffsymbol rechts unten). Er erhält den Stapel mit den Kapitänskarten und ist ab sofort neuer Kapitän.
 - **Schiffsjunge:** Er erhält 2 Siegpunkte.
 - Alle **anderen Spieler** gehen leer aus.
-

Siegpunkte für den Warenverkauf auf aktiven Inseln:

- Alle Spieler dürfen nur auf der Schiffsinsel und der Schiffsinsel aus der **letzten (!)** Runde verkaufen.
- Auf den meisten Inseln ist eine Warenart vorgegeben, die dort verkauft werden darf. Auf dem Hochland und im Piratennest muss sich ein Spieler für **eine** Warenart entscheiden, wenn er dort verkaufen möchte.
- Können Spieler Waren auf mehreren Inseln verkaufen, müssen Sie jetzt (reihum, beginnend mit dem Kapitän) ansagen, welche Karten sie wo losschlagen möchten.

***Steffi** entfernt die Fahrtzielkarte des alten Kapitäns. Sie notiert sich die 5 Schiffspunkte auf der Inselkarte, die sie als Fahrtziel gewählt hat: den Eisfelsen. Sie nimmt sich die Kapitänskarten und ist ab sofort neuer Kapitän.*

***Carmen** erhält für ihre Dienste 2 Siegpunkte.*

***Bernhard** geht als Verlierer der Meuterei leer aus, ebenso **Florian**, da er als Händler nicht am Konflikt beteiligt war.*

Nur das Hochland ist aktiv, also kann auch nur dort verkauft werden.

***Bernhard** will 2x Wein verkaufen, **Steffi** hat keine Waren gelegt, **Florian** bietet 2x Tuch an und **Carmen** entscheidet sich für 2x Salz – ihr Wein verfällt. Da mit je 2 gleichartigen Waren zwischen 3 Spielern (**Bernhard**, **Florian** und **Carmen**) Gleichstand herrscht, erhält jeder von ihnen nach der Wertungstabelle des Hochlands 2 Siegpunkte (Skizze 2).*

*Doch halt! **Florian** profitiert nun vom **Händlerbonus** und darf ungeachtet des Gleichstands, den höchsten Wert (4 Siegpunkte) notieren.*

- Es ist dabei auch erlaubt, eine Warensorte zu splitten (z. B. 3x Korn auf dem Hochland und 2x Korn auf der Kargen Zunge zu verkaufen).
- Nur Spieler, die auf einer Insel die **meisten** Warenkarten verkaufen, erhalten Siegpunkte.
- Für die Anzahl der Siegpunkte ist die Wertungstabelle der Inselkarte maßgebend:
 Hat ein Spieler alleine die Kartenmehrheit, erhält er den höchsten Wert der Tabelle (I).
 Haben zwei Spieler die meisten Warenkarten gelegt, erhalten sie die mittlere Punktzahl (II).
 Drei Spieler mit den meisten Karten, erhalten den niedrigsten Betrag der Tabelle (III).
 Verkaufen 4 Spieler gleich viele Karten, gibt es 0 Punkte.
- Der Händler erhält **immer** die höchste Punktzahl der Wertungstabelle (I), **wenn** er unter den Spielern mit den meisten auf einer Insel verkauften Warenkarten ist.
 Die Punkte seiner Konkurrenten werden ganz normal nach der Wertungstabelle ermittelt.

Phase 6

Schiff bewegen:

- Mit Ausnahme der Schiffsinsel werden alle Inseln auf die passive Seite gedreht.
- Das Schiff wird auf die Insel mit der verbliebenen Fahrtzielkarte gezogen und die betreffende Inselkarte auf die aktive Seite gedreht.

Steffi geht leer aus, da sie nichts verkauft hat. Doch auch eine ihrer Warenkarten zu spielen hätte ihr nichts genutzt, da ihre Konkurrenten mehrere Karten einer Sorte legen konnten.

Nach der ersten Runde lautet der Punktestand:

Bernhard: 2 (für Warenverkauf)

Steffi: 5 (für Meuterei)

Florian: 4 (für Warenverkauf mit Händler)

Carmen: 4 (2 für Meuterei + 2 für Warenverkauf)

Phase 6

Jetzt nimmt das Schiff Kurs auf die neue Insel. Das Hochland bleibt als alte Schiffsinsel aktiv, den Eisfelsen (Fahrtziel des Meuterers) dreht **Steffi** ebenfalls auf die aktive Seite. Anschließend zieht sie die Schiffskarte auf die Eisfelsen-Karte.

Phase 7

Fahrtzielkarte zurücklegen, Warenkarten abgeben:

- Die Fahrtzielkarten werden wieder griffbereit beiseite gelegt.
- Alle offen ausgespielten Warenkarten (auch Konfliktkarten) werden auf einem offenen Ablagestapel gesammelt.
- Alle verdeckt gespielten Warenkarten nehmen die Spieler wieder auf die Hand.

Phase 8

Warenkarten nachziehen:

- Beginnend mit dem Kapitän ziehen die Spieler reihum Warenkarten vom verdeckten Nachziehstapel. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer, verdeckter Nachziehstapel aufgelegt.
- Jeder Spieler füllt seine Hand auf 5 Karten auf.
- Der **Lademeister** darf dabei 3 Karten mehr ziehen und entscheidet sich dann, mit welchen der nachgezogenen Karten er seine Hand auf 5 ergänzen möchte. Die 3 restlichen Karten legt er unter den offenen Nachziehstapel. Gibt es keinen, eröffnet der Spieler einen neuen.

Phase 9

Aktionskarten in die Kreismitte legen:

- Alle Aktionskarten werden verdeckt in der Kreismitte gesammelt.

Phase 7

Steffi legt nun auch die Fahrtzielkarte des Meuterers beiseite. Alle sammeln ihre offen ausgelegten Warenkarten (egal ob sie verkauft wurden oder nicht) zu einem Ablagestapel und nehmen die verbliebenen verdeckten Karten wieder auf die Hand.

Phase 8

Alle füllen ihre Handkarten auf 5 auf. **Steffi** als neuer Kapitän beginnt und zieht 2 Karten, **Florian** ebenfalls, **Carmen** zieht 3 und **Bernhard** 4.

Hätte z. B. **Carmen** den Lademeister gewählt, hätte sie 3 (reguläre) und noch zusätzlich 3 (vom Lademeister), also insgesamt 6 Karten nachziehen dürfen. Davon hätte sie sich 3 ausgesucht und zu ihren Handkarten gesteckt. Die restlichen hätte sie unter den Ablagestapel schieben müssen.

Ende der Beispiellrunde

Steffi legt alle Aktionskarten verdeckt zurück in die Mitte. Als Kapitän beginnt sie die nächste Runde. Ob sie auch in den restlichen 7 Runden vorne bleibt?



Beginnen Sie nun mit Ihrer ersten eigenen Partie. Wenn Sie Fragen zu Regelfinheiten haben, lesen sie die entsprechenden Absätze auf den linken Seiten.

Phase 10

Ende der Runde:

- Die Runde ist abgeschlossen. Die nächste Runde beginnt wieder mit Phase 1.



Spielende:

- Nach 8 (bei 3 Spielern 9) Runden endet das Spiel mit der Verteilung der Siegpunkte in Phase 5.



Endabrechnung und Ermittlung des Gewinners:

- Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Wenn Ihnen bestimmte Textstellen noch unklar sind, lesen Sie die in kursiv gedruckten Beispiele auf den rechten Seiten dieses Regelheftes.

Haben Sie noch Fragen? Weitere Informationen:
www.casasola.de/meuterer

Meuterer können Sie auch online spielen unter:
www.brettspielwelt.de

