



Unter euch verstecken sich **Meuterer**,
könnt ihr sie **enttarnen**?

Alter 10+ | 3-8 Spieler | Partyspiel
Geheime Identität | 20 Minuten

SAVANA

MATERIAL

8 Rollenkarten



6 Karten „Pirat“



2 Karten „Meuterer“

42 Beutekarten



20 Karten „+1“



12 Karten „-2“



10 Karten „0“

34 Aktionskarten



22 Karten
„Planke“



3 Karten
„Ferrohr“



3 Karten
„Taschen leeren“



3 Karten
„Gut entsorgt“



3 Karten
„Wunderbarer Fang“

ZIEL DES SPIELS

Heute ist Zahntag!

Die Meuterer, eine Gruppe rebellischer Piraten, haben die Truhe mit dem Kriegsschatz ihrer Crew auf raffinierte Weise umgeworfen, um zu verhindern, dass die Beute aufgeteilt wird! Die Piraten – begierig auf das, was ihnen versprochen wurde – versuchen, die Truhe zu füllen, während die Meuterer alles tun, um sie daran zu hindern und Chaos auf dem Schiff zu stiften. Die Meuterer steht kurz bevor!

Zu Beginn des Spiels erfahrt ihr verdeckt, ob ihr ein Pirat oder ein Meuterer seid. Abwechselnd tragt ihr dazu bei, die Truhe zu füllen oder den Fortschritt der Crew zu sabotieren.

Die Piraten gewinnen das Spiel, wenn es ihnen gelingt, die Truhe ausreichend zu füllen oder alle Meuterer über Bord zu werfen. Die Meuterer gewinnen das Spiel, wenn es ihnen gelingt, die Crew am Füllen der Truhe zu hindern oder genügend Piraten über Bord zu werfen.



SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler schlüpfen entweder in die Rolle eines **Piraten**, der versucht, die **Truhe ausreichend zu füllen**, oder in die Rolle eines **Meuterers**, der versucht, die **Crew beim Füllen der Truhe zu sabotieren**.

Legt die Rollenkarten und die „Planke“-Karten entsprechend der Anzahl der Spieler bereit. Nehmt die restlichen Rollen- und „Planke“-Karten aus dem Spiel – sie werden in dieser Partie nicht verwendet.

Anzahl
der Spieler



3	2	1	12
4	3	1	14
5	4	1	16
6	4	2	18
7	5	2	20
8	6	2	22

Mischt die Rollenkarten und teilt verdeckt eine an jeden Spieler aus. Jeder Spieler erfährt nun, welche Rolle er innehat, und hält diese Information geheim.

Mischt die Beutekarten mit den Aktionskarten, teilt drei Karten an jeden Spieler aus und legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte des Tisches. Haltet neben dem Nachziehstapel einen Platz für den Kartenstapel der Truhe frei und findet entfernt vom Nachziehstapel und der Truhe einen weiteren Platz, der als Ablagestapel dient.

Das Spiel kann beginnen.

SPIELABLAUF

Der geschickteste Spieler beginnt. In seinem Zug muss der Spieler eine der beiden folgenden Aktionen durchführen: eine Beutekarte legen **oder** eine Aktionskarte ausspielen.

- **Eine Beutekarte legen:** Der Spieler legt **verdeckt** eine Beutekarte auf den Stapel der Truhe und **sagt den Wert der Karte an** (Hinweis: Es ist nicht erlaubt, eine Aktionskarte in die Truhe zu legen). Der Spieler darf über den Wert der Beutekarte, die er abgelegt hat, lügen, um seine Identität geheim zu halten. Es gibt drei Arten von Beutekarten:



Karte „+1“: Erhöht den Wert der Truhe um 1.



Karte „0“: Hat keinen Einfluss auf den Wert der Truhe.



Karte „-2“: Senkt den Wert der Truhe um 2.



SPILENDE

• Eine Aktionskarte ausspielen: Der Spieler legt die Aktionskarte **offen** aus und **führt deren Effekt aus**. Danach legt er die Aktionskarte verdeckt auf den Ablagestapel. Es gibt fünf Arten von Aktionskarten:



Planke: Der Spieler legt die Karte „Planke“ vor einen Mitspieler seiner Wahl (er kann sie nicht vor sich selbst legen). Wenn ein Spieler drei „Planke“-Karten erhalten hat, wird er über Bord geworfen: Er deckt seine Rollenkarte auf, legt die drei erhaltenen „Planke“-Karten sowie alle Karten auf seiner Hand verdeckt auf den Ablagestapel und scheidet aus. Nachdem er über Bord geworfen wurde, nimmt der Spieler weiterhin an Diskussionen teil und berät die anderen Spieler (ohne sich deren Karten anzusehen), um seinem Team zu helfen, das Spiel zu gewinnen.



Fennrohr: Der Spieler nimmt die drei obersten Karten der Truhe (wenn es weniger als drei Karten sind, nimmt der Spieler alle Karten der Truhe), mischt sie und schaut sie sich dann an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, bevor er sie verdeckt in der Reihenfolge seiner Wahl wieder in die Truhe legt.



Gut entsorgt: Der Spieler nimmt die beiden obersten Karten der Truhe, ohne sie anzusehen, und legt sie verdeckt auf den Ablagestapel.



Taschen leeren: Der Spieler bestimmt einen Mitspieler (er darf sich nicht selbst bestimmen), der sofort alle Karten, die er auf der Hand hat, verdeckt auf den Ablagestapel legen muss, bevor er drei neue Karten nachzieht.



Wunderbarer Fang: Der Spieler zieht drei Karten, nimmt sie auf, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, und legt zwei Karten seiner Hand, die er nicht behalten möchte, verdeckt in der Reihenfolge seiner Wahl auf den Nachziehstapel.

Am Ende seines Zuges zieht der Spieler eine Karte nach (außer, wenn er die Karte „Wunderbarer Fang“ gespielt hat), sodass er immer drei Karten auf der Hand hat. Damit ist sein Zug beendet und der Spieler zu seiner Linken ist an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden vier Bedingungen erfüllt ist:



Zu Beginn seines Zuges verkündet ein Pirat zu glauben, dass die Truhe mindestens den zu erreichenden Wert enthält, und **deckt seine Rollenkarte auf**. Der Pirat deckt die Karten der Truhe auf und addiert die Werte der Beutekarten (**Hinweis:** Ein Meuterer kann diese Aktion nicht durchführen).

Anzahl der Spieler	Zu erreichender Wert der Truhe
3	5
4	8
5	11
6	6
7	9
8	12

• Wenn die Truhe einen **Wert enthält, der größer oder gleich dem** zu erreichenden Wert ist, **gewinnen die Piraten**.

• Wenn die Truhe einen **Wert enthält, der unter dem** zu erreichenden Wert liegt, **gewinnen die Meuterer**.



Alle Meuterer wurden über Bord geworfen. Die Piraten gewinnen.



Die Meuterer sind nicht mehr in der Unterzahl: Es befinden sich noch genauso viele Meuterer wie Piraten an Bord des Schiffes. **Die Meuterer gewinnen.**



Es befinden sich keine Karten mehr auf dem Nachziehstapel. Die Meuterer gewinnen.



DREI WERTVOLLE TIPPS



Diskutiert, hinterfragt und teilt Informationen (wahr oder falsch) mit den anderen Spielern, um euch abzusprechen oder die anderen im richtigen Moment zu hintergehen. Es ist wichtig, **die anderen Spieler regelmäßig nach den Karten auf ihrer Hand zu fragen**, und sich die Karten zu merken, die sie ansagen, um die Meuterer zu identifizieren, die sich in ihren Lügen verlieren werden (**Hinweis:** Es ist nicht erlaubt, seine Karten zu zeigen). Ein Spieler, der nicht verraten möchte, was er auf der Hand hat, hat vielleicht etwas zu verbergen!



Stimmt euch gut mit den anderen Spielern ab, um eure Aktionskarten strategisch einzusetzen, da ihr mit ihnen den Verlauf des Spiels maßgeblich beeinflussen könnt. Achtet jedoch darauf, keine „Fernrohr“-Karten preiszugeben, damit ihr sie einsetzen könnt, wenn die Meuterer nicht damit rechnen.



Von einer Runde zur nächsten könnten einige Spieler ganz unterschiedliche und überraschende Strategien und Verhaltensweisen an den Tag legen. Versucht daher **aufmerksam zu beobachten, was die Spieler sagen und tun:** Unstimmigkeiten passieren leicht!

Autor: Jean-Xia Chou
Entwicklung: Duncan Chauvin
Produktionsleiter: Romain Chemière
Illustratorin: Laura Bazzoni
Übersetzerin: Franziska Schmidt

© 2024 SAVANA
30 Bd du Général Leclerc
59100 Roubaix, FR
www.savana-games.com

Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DE
www.hutter-trade.com