

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15													
50	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h1>Meuterer</h1> </div>													16													
49														17													
48														18													
47	Fasi del Turno													19													
46	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 25%;"> <p>Preparazione Piazza le 12 <i>carte isola</i> in cerchio, solo <i>Hochland</i> è rivolta a faccia chiara in su (attiva). La nave parte da <i>Hochland</i>. Scegliere a caso il capitano. Piazza le <i>carte azione</i> (eccetto le 2 Capitano) al centro coperte e distribuisci 5 <i>merci</i> ciascuna.</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>1) Scelta della Ricompensa Il capitano prende le sue due carte capitano (per l'offerta). Il capitano offre 0, 1, 2 o 3 dei suoi PV perché l'eventuale capomastro lo aiuti a domare l'ammutinamento.</p> <p>2) Vendita delle Merci Giocare a turno merci o passare e prendere una carta azione, eccetto il capitano che piazza la sua carta destinazione (beige) lontana dalla nave in senso orario di un numero di isole pari al numero di carte non giocate.</p> <p>3) Rivelazione delle carte azione Rivelare le carte azione. L'ammutinato piazza la sua carta destinazione (blu) come il capitano.</p> <p>4) Ammutinamento Partendo dal capitano, giocare carte conflitto (una ciascuno). Il capomastro aiuta il capitano, il mozzo aiuta l'ammutinato. Risolvere contando le carte conflitto (capomastro +1). L'ammutinato vince i pareggi. Se l'ammutinato vince, egli diventa il nuovo capitano.</p> </div> <div style="width: 25%;"> <p>5) Punti vittoria (PV) <i>Isola</i> – il vincitore riceve i PV dell'isola della sua destinazione Ammutinamento – Vittoria Capitano : il capomastro riceve i PV dell'offerta +1 ed il capitano perde il numero di punti offerti (fase 1) Vittoria Ammutinato : il mozzo riceve 2 PV Merci – partendo dal (nuovo) capitano, selezionare un tipo di merci e decidere in quale isola vendere. Piazzate le merci nelle isole, si verifica per ogni isola chi ha venduto di più. Egli ottiene il numero di PV indicato a sinistra. Pareggi (il mercante ottiene sempre i PV massimi): 2 giocatori = entrambi il numerino al centro 3 giocatori = tutti ottengono i PV segnati a destra 4 giocatori = tutti o PV</p> <p>6) Viaggio Muovi la nave sulla destinazione del (nuovo) capitano. Restano attive (lato chiaro) solo le isole di partenza e destinazione.</p> <p>7) Rimuovi le destinazioni e le merci giocate</p> <p>8) Reintegro merci Ognuno pescando carte torna ad avere 5 merci in mano. Lo scaricatore pesca 3 carte extra e tra le 8 carte ne sceglie 3 da riporre.</p> <p>9) Le carte azione tornano a centro tavola</p> </div> </div>													20													
45														21													
44														22													
43														23													
42														24													
41														25													
40														39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26

Start



Fasi del Turno

Preparazione
Piazza le 12 *carte isola* in cerchio, solo *Hochland* è rivolta a faccia chiara in su (attiva). La nave parte da *Hochland*. Scegliere a caso il capitano. Piazza le *carte azione* (eccetto le 2 Capitano) al centro coperte e distribuisci 5 *merci* ciascuna.

Carte Azione
KAPITAN (capitano)
MAAT (capomastro)
MEUTERER (ammutinato)
SCHIFSJUNGE (mozzo)
HANDLER (mercante)
LADEMEISTER (scaricatore)

1) Scelta della Ricompensa
Il capitano prende le sue due carte capitano (per l'offerta). Il capitano offre 0, 1, 2 o 3 dei suoi PV perché l'eventuale capomastro lo aiuti a domare l'ammutinamento.

2) Vendita delle Merci
Giocare a turno merci o passare e prendere una carta azione, eccetto il capitano che piazza la sua carta destinazione (beige) lontana dalla nave in senso orario di un numero di isole pari al numero di carte non giocate.

3) Rivelazione delle carte azione
Rivelare le carte azione. L'ammutinato piazza la sua carta destinazione (blu) come il capitano.

4) Ammutinamento
Partendo dal capitano, giocare carte conflitto (una ciascuno). Il capomastro aiuta il capitano, il mozzo aiuta l'ammutinato. Risolvere contando le carte conflitto (capomastro +1). L'ammutinato vince i pareggi. Se l'ammutinato vince, egli diventa il nuovo capitano.

5) Punti vittoria (PV)
Isola – il vincitore riceve i PV dell'isola della sua destinazione
Ammutinamento – Vittoria Capitano : il capomastro riceve i PV dell'offerta +1 ed il capitano perde il numero di punti offerti (fase 1) | **Vittoria Ammutinato** : il mozzo riceve 2 PV
Merci – partendo dal (nuovo) capitano, selezionare un tipo di merci e decidere in quale isola vendere. Piazzate le merci nelle isole, si verifica per ogni isola chi ha venduto di più. Egli ottiene il numero di PV indicato a sinistra. Pareggi (il mercante ottiene sempre i PV massimi):
2 giocatori = entrambi il numerino al centro
3 giocatori = tutti ottengono i PV segnati a destra | 4 giocatori = tutti o PV

6) Viaggio
Muovi la nave sulla destinazione del (nuovo) capitano. Restano attive (lato chiaro) solo le isole di partenza e destinazione.

7) Rimuovi le destinazioni e le merci giocate

8) Reintegro merci
Ognuno pescando carte torna ad avere 5 merci in mano. Lo scaricatore pesca 3 carte extra e tra le 8 carte ne sceglie 3 da riporre.

9) Le carte azione tornano a centro tavola

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

3 giocatori

Turno