

MEUTERER

(Rev. 1.0)

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori in lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti del gioco "Meuterer" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Un gioco di carte di Marcel-André Casasola-Merkle

Per 3 o 4 giocatori, a partire da 12 anni.

Durata del gioco: 45-60 minuti

Traduzione in italiano : Simone Favero (the busgat)

Materiale

- 2 carte capitano (capitan) valore 0/1 e 2/3
- 12 carte isola
- 2 carte nave (mercantile e pirata), senza scritte
- 37 carte merci: 4 carte rubino (rubine); 5 carte sale (salz); 6 carte vino (wein); 7 carte tessuto (tuch); 8 carte grano (korn); 6 carte conflitto (konflikt); 1 carta pirata (piraten)
- 5 carte azione (nel retro c'è scritto Aktionskarte): ammutinato (meuterer), mozzo (schiffsjunge), capomastro (maat), mercante (handler), scaricatore (lademeister).
- 2 carte destinazione: capitano (colore della carta chiaro) e ammutinato (colore della carta più scuro)
- 4 carte d'aiuto al gioco (ubersicht)
- 2 carte riassunto (sketch)
- 1 regolamento del gioco

Tema

Ammutinamento in alto mare. Tutti quelli che si sono imbarcati su questa nave mercantile sperano di raccogliere il maggior numero di punti vittoria, ottenuti vendendo le proprie merci. Il mercante ottiene il miglior prezzo per le sue merci, mentre lo scaricatore può scegliere i prodotti che vuole imbarcare. L'ammutinato, ovviamente, ha altri progetti nella sua testa. Con l'aiuto del mozzo, conta di impadronirsi della nave e prendere il posto del capitano. Il capitano, a sua volta, spera bene, con l'aiuto del capomastro, di rimanere il solo capitano a bordo.

Scopo del gioco

I giocatori tentano di vendere le proprie merci al miglior prezzo per guadagnare dei punti vittoria.

Prima del gioco

- Prendere una penna e un foglio di carta;
- Piazzare le carte d'aiuto del gioco tra i giocatori, e distribuire a ciascun giocatore una carta d'aiuto.
- Per il gioco base, la nave pirata e la carta merci pirata non sono necessarie.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le carte di gioco devono essere divise prima di cominciare.

Le carte capitano indicano chi è attualmente capitano, e quanti punti vittoria riceverà il capomastro in cambio del proprio aiuto.

Il capitano, scelto a caso, riceve le due carte capitano. Un modo per scegliere il capitano può essere di dare le carte capitano a chi è seduto più vicino alla carta isola Hochland.

Le carte isola (vedi Skizze 2), costituiscono il piano di gioco. Indicano quali merci possono essere vendute, e per quanti punti vittoria, in base al numero dei giocatori partecipanti. La nave, in basso a destra, indica quanti punti vittoria riceveranno il capitano e l'ammutinato per aver portato la nave su questa isola. Tutte le carte isola hanno una faccia scura (passiva) e una faccia chiara (attiva). Le merci non possono che essere vendute sulle isole attive.

Le carte isola vengono mescolate e piazzate in cerchio (vedi Skizze 3). Tutte le isole, con l'eccezione di Hochland, saranno piazzate con la faccia scura visibile. Solo Hochland, porto di partenza della nave, sarà piazzata con la faccia chiara visibile.

La carta nave viene piazzata su Hochland (vedi Skizze 3). La carta nave indica la posizione attuale della nave. Nel proseguo del regolamento questa isola sarà chiamata isola della nave.

Le carte merci sono importanti, in quanto è con la vendita di queste che si guadagnano punti vittoria. Le 6 carte conflitto servono a decidere l'esito di un ammutinamento.

Mescolate le carte merci (includendo anche le carte conflitto), e distribuitene 5 ad ogni giocatore. Le carte rimanenti costituiranno un mazzetto, a faccia coperta, e saranno piazzate vicino al cerchio delle carte isola.

Le carte azione (Skizze 1) permettono ai giocatori di prendere il ruolo di un personaggio, ogni personaggio avrà dei vantaggi specifici. Solo il capitano non sceglierà il suo ruolo.

L'ammutinato provocherà un ammutinamento. Se questo riuscirà, diventerà il nuovo capitano.

Il mozzo aiuta l'ammutinato. Se l'ammutinamento riesce, riceverà due punti vittoria.

Il capomastro aiuta il capitano portandogli un bonus di un punto conflitto. Se il capitano rimane al suo posto, e se non ci sono ammutinamenti, riceverà un punto vittoria, più i punti che gli dovrà pagare il capitano, indicati dalla carta capitano.

Il mercante riceve sempre il migliore prezzo in punti vittoria per le sue mercanzie, anche in caso di parità.

Lo scaricatore riceve tre carte merci supplementari e decide le 5 carte merci che terrà in mano per il turno successivo.

Le 5 carte azione sono piazzate a faccia in giù, al centro del cerchio.

Le carte destinazione indicano dove desiderano andare il capitano e l'ammutinato.

Le carte destinazione sono piazzate fuori dal cerchio.

ESEMPIO:

Giocatori: Bernardo, Stefania, Floriano e Carmen.

Le carte isola vengono mescolate e piazzate in cerchio, come mostrato nella carta Skizze 3. Hochland si trova vicino a dove è seduto Bernardo. In senso orario rispetto ad Hochland troviamo: Frosthohle, Grunland, Karge Zunge, Eisfelsen, Affeninsel, Kalte Klippe, Sommerland, Rote Riff, Piratennest, Fingerhut, e Sandkap.

Hochland viene piazzata mostrando il lato chiaro (è quindi attiva), mentre le altre carte isola sono piazzate mostrando il lato scuro (passive).

Bernardo sarà quindi il capitano e gli vengono date le carte capitano.

La carta nave viene piazzata su Hochland.

Le carte merci vengono mescolate e ad ogni giocatore ne vengono date 5. Il resto del mazzetto viene piazzato accanto al cerchio formato dalle carte isola.

Bernard ha: 2 conflitto, 2 vino, 1 grano.

Stefania ha: 2 conflitto, 1 sale, 1 grano, 1 tessuto;

Floriano ha: 2 tessuto, 1 grano, 1 sale, 1 vino;

Carmen ha: 2 sale, 1 vino, 1 conflitto, 1 rubino.

Le 5 carte azione vengono piazzate all'interno del cerchio formato dalle carte isola. Le carte destinazione del capitano e dell'ammutinato vengono piazzate a fianco del cerchio.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

Una partita di Meuterer si compone di 8 turni (con 4 giocatori), o di 9 turni (con 3 giocatori). Ogni turno si compone di un certo numero di fasi, le due più importanti sono la vendita delle merci e l'ammutinamento.

FASE 1: SCELTA DEL CAPITANO

Il capitano decide quanti dei suoi punti vittoria (0, 1, 2 o 3), desidera dare al capomastro in cambio del suo aiuto futuro. Sceglie una delle carte capitano e la pone davanti a lui, la faccia visibile indica il numero dei punti.

Bernardo sceglie di piazzare davanti a sé la carta che mostra il valore 0. Quindi non offrirà punti extra per incoraggiare un altro giocatore a scegliere il capomastro.

FASE 2: VENDITA DELLE MERCI

Le merci non possono essere vendute che sulle isole attive (faccia chiara). Le carte conflitto sono delle carte merci, ma non possono essere vendute. Le merci rubino, sale, vino, tessuto o grano non possono essere vendute che sulle isole che portano il simbolo corrispondente. Le due eccezioni sono Hochland e Piratennest, dove tutti i tipi di merci possono essere vendute.

Solo il giocatore che vende il maggior numero di merci in un'isola guadagna dei punti vittoria. In caso di pareggio, i giocatori si dividono i punti vittoria, come segnato sulla carta isola. Solo le merci piazzate di fronte a sé durante la fase di vendita delle merci possono essere vendute. Il capitano sarà il primo a vendere merci. Il gioco continua poi seguendo il senso orario. Ogni giocatore può vendere un solo tipo di merci in un'isola.

Ogni giocatore nell'ordine, partendo dal capitano e proseguendo in senso orario, sceglie tra queste azioni:

- **Giocare una carta merci;** il giocatore gioca una delle sue carte merce, a faccia visibile, di fronte sé. Si può anche giocare una carta merci che non può essere venduta in quell'isola. Dopodiché si passa al giocatore successivo. Importante: turno dopo turno, i giocatori possono continuare a giocare delle carte merci. Un giocatore che non ha più carte merci è obbligato a passare. E' comunque permesso giocare una carta conflitto durante questa fase. Se il giocatore ha giocato carte conflitto durante questa fase, ed è il capitano, l'ammutinato, il capomastro o il mozzo, le carte conflitto giocate saranno contate come punti conflitto ed andranno perciò ad aggiungersi ai punti conflitto di ciascuna parte in combattimento.
- **Passare e scegliere una carta azione;** il giocatore che decide di non giocare più carte merci, poserà le carte merci che ha ancora in mano di fronte a lui, a faccia coperta, passerà. Il numero di carte restanti deve essere visibile a tutti. Anche il giocatore che non può più giocare carte merci durante questa fase passerà. Se il capitano passa, deve indicare la destinazione dove conta di portare la nave, corrispondente ad uno spostamento della nave, in senso orario, di un numero di isole pari al numero di carte merci che gli sono rimaste e che ha posato faccia in giù davanti a sé. Piazza la sua carta destinazione (fahrtziel - beige), sulla sua isola di destinazione. Se non ha più carte merci, la sua carta di destinazione sarà piazzata sull'ultimo scalo. Se il giocatore che ha passato non è il capitano, sceglie una delle carte azione ancora disponibile al centro del cerchio e rimpiazza le carte azione restanti, a faccia in giù, al centro del cerchio. Questa fase termina quando tutti i giocatori hanno passato.

In quanto solo Hochland è attiva, tutti i tipi di beni potranno essere venduti in quest'isola. In Hochland qualsiasi numero di un tipo di bene può essere venduto.

Essendo il capitano, Bernardo inizia offrendo delle merci. Piazza davanti a sé una carta conflitto. Questa carta non potrà essere venduta, ma sarà utile nel proseguo del gioco nel caso ci fosse un ammutinamento.

Stefania a sua volta gioca una carta conflitto, Floriano gioca un tessuto e Carmen un vino.

E' nuovamente il turno di Bernardo, che piazza di fronte a sé un vino.

Stefania passa e quindi posa (a faccia coperta) le sue rimanenti 4 carte merci in modo che sia visibile a tutti il numero di carte merci, e prende le 5 carte azione che sono al centro del cerchio di carte isola. Sceglie l'azione ammutinato e piazza a faccia coperta le restanti 4 carte azione al centro del cerchio di carte isola.

Floriano gioca un'altra carta tessuto. Carmen gioca una carta sale e Bernardo gioca un'ulteriore carta vino.

Stefania avendo passato non può giocare altre carte e quindi è nuovamente il turno di Floriano.

Floriano passa e piazza le sue rimanenti 3 carte merci di fronte a sé coperte, e sceglie tra le rimanenti 4 carte azione. Vede che Stefania ha scelto l'azione ammutinato, in quanto quella carta è mancante, e perciò sceglie la carta mercante.

Carmen gioca una seconda carta sale.

Bernardo passa e siccome è il capitano non sceglie alcuna carta azione. Invece piazza la carta destinazione capitano. Bernardo ha due carte merci non giocate e quindi la carta destinazione sarà piazzata di due isole in senso orario rispetto a dove si trova ora la carta nave, perciò a Grunland.

Carmen è l'ultima giocatrice che rimane in gioco. Se avesse un'altra carta sale da giocare la potrebbe giocare, ma non avendola passa e sceglie tra le tre rimanenti carte azione il mozzo.

Riassumendo:

Stefania ha giocato 1 carta conflitto, e poi ha scelto l'azione ammutinato;

Floriano ha giocato 2 carte tessuto e poi ha scelto l'azione mercante;

Bernardo ha giocato 1 carta conflitto e 2 carte vino, e piazzato la carta destinazione capitano sull'isola Grunland;

Carmen ha giocato 1 carta vino e 2 carte sale e ha scelto l'azione mozzo.

FASE 3: RIVELAZIONE DELLE CARTE AZIONE

Tutti i giocatori rivelano la loro carta azione.

Se un giocatore ha scelto l'azione ammutinato, deve indicare la destinazione dove vuole portare la nave durante questo turno, corrispondente ad un movimento della nave, in senso orario, di un numero di isole pari al numero di carte merci che gli restano e che ha posato a faccia coperta davanti a lui. Piazza la sua carta destinazione (fahrtziel - blu), sulla sua isola di destinazione. Se non ha più carte merci, la sua carta destinazione sarà piazzata sull'ultimo scalo. Può succedere che il capitano e l'ammutinato vadano sulla stessa isola.

I giocatori rivelano le loro carte azione. Bernardo ha un brutto presentimento (se avesse offerto una miglior ricompensa al capomastro, avrebbe potuto avere un'aiuto contro l'ammutinamento). Stefania che ha scelto l'ammutinato piazza la carta destinazione ammutinato nell'isola Eisfelsen (in quanto ha ancora 4 carte merci in mano).

FASE 4: AMMUTINAMENTO

Questa fase avviene solo se uno dei giocatori ha scelto la carta azione ammutinamento (mutin). Se non viene scelta si passa direttamente alla fase 5.

Ogni giocatore durante il suo turno, cominciando dal capitano e girando in senso orario, può giocare delle carte conflitto per sostenere o per domare l'ammutinamento. Queste carte conflitto giocate vanno a sommarsi a quelle già giocate nella fase 3.

Il capitano e il capomastro giocano le loro carte conflitto davanti al capitano.

L'ammutinato e il mozzo giocano le loro carte conflitto davanti all'ammutinato.

Il mercante e lo scaricatore non possono giocare carte conflitto.

Le carte conflitto già giocate durante la fase precedente non contano.

La fazione che ha giocato il maggior numero di carte conflitto, tenendo conto del bonus di 1 punto conflitto del capomastro, vince. In caso di parità, sono gli ammutinati a vincere.

Siccome Stefania ha scelto l'ammutinato, l'ammutinamento inizia.

Gli ammutinati (Stefania e Carmen), hanno assieme già una carta conflitto e anche il capitano ne ha una. In caso di pareggio vincono gli ammutinati, perciò il capitano decide di giocare una carta conflitto. Anche Stefania gioca una carta conflitto. Carmen potrebbe scegliere di giocare la sua carta conflitto, ma essendo gli ammutinati in vantaggio con il pareggio, sceglie di non giocarla.

Con il pareggio la vittoria va agli ammutinati.

FASE 5: ATTRIBUZIONE DEI PUNTI VITTORIA

Si segnano i punti vittoria per questo giro.

Punti vittoria per il capitano, l'ammutinato, il capomastro e il mozzo:

- *Se non si ha ammutinamento, o se l'ammutinamento è stato domato*, il capitano leva la carta destinazione dell'ammutinato. Il capitano guadagna i punti vittoria della sua isola di destinazione, indicati sulla nave in basso a destra sulla carta isola. Il capomastro guadagna 1 punto, e i punti indicati sulla carta capitano (da 0 a 3). Il capitano perde i punti indicati sulla carta capitano, anche se il suo punteggio diventa negativo. Il mozzo e l'ammutinato non guadagnano punti.
- *Se l'ammutinamento ha successo*, l'ammutinato ritira dal cerchio la carta destinazione del capitano. L'ammutinato guadagna i punti vittoria della sua isola di destinazione indicata sulla nave in basso a destra sulla carta isola. L'ammutinato prende la carta capitano. Diventa così il nuovo capitano. Il mozzo guadagna due punti. Il capitano e il capomastro non guadagnano punti.

Avendo vinto gli ammutinati, solo loro riceveranno punti vittoria: Carmen, il mozzo, prende 2 punti. Stefania rimuove la carta destinazione capitano e prende i punti vittoria relativi alla carta isola dove si trova la carta destinazione ammutinato. In questo caso Stefania prende 5 punti per Eisfelsen.

Bernard e Floriana non prendono punti. Siccome Stefania è stata l'ammutinato vittorioso, riceve anche le due carte capitano e da adesso è il nuovo capitano.

Punti vittoria per la vendita di merci:

- i punti sono contati separatamente per ciascuna delle isole attive (faccia chiara), che possono essere una o due. Da notare che l'isola di destinazione non è ancora attiva. Solo il giocatore o i giocatori che hanno offerto il maggior numero di carte merci relative a quell'isola prenderanno punti vittoria. Si utilizza per calcolare i punti, la tabella che è raffigurata sull'isola. Se un giocatore è il solo ad aver giocato il maggior numero di carte merci, guadagna il numero di punti più elevato a sinistra. Se due giocatori sono in parità, guadagnano i punti segnati nel mezzo. Se tre giocatori sono in parità, guadagneranno il minor numero di punti (quelli segnati a destra). Se 4 giocatori sono in parità non guadagneranno punti. Caso particolare: se due giocatori hanno giocato delle carte

merci che possono essere vendute su due isole, devono, cominciando dal capitano (dal nuovo capitano), decidere in quale isola le venderanno. Non si può vendere che un solo tipo di merce per isola. Così, per esempio, un giocatore che ha giocato 4 carte grano, può venderne due su Affeninsel e due su Hochland, se questo gli permette di essere quello che ne vende di più, o in pareggio, sulle due isole. Su Hochland e Piratennest, si possono vendere tutti i tipi di merce, ma conta solo un tipo di merce per ciascun giocatore. Le carte conflitto non sono qui considerate. In caso di parità, il mercante riceve sempre il numero massimo di punti vittoria, come se fosse quello con il maggior numero di carte merci. I punti vittoria degli altri giocatori non vengono comunque cambiati

Le merci possono essere vendute solo a Hochland in questo turno, essendo l'unica isola attiva. Bernardo (2 vino), Floriano (2 tessuto) e Carmen (2 sale), sono in pareggio avendo venduto lo stesso numero di beni. Ma siccome Floriano ha scelto la carta azione mercante, prende il maggior numero di punti possibile in quell'isola, perciò 4 punti. Essendo un pareggio tra tre giocatori, Bernardo e Carmen ricevono 2 punti ciascuno. Stefania non riceve punti perché non ha venduto nulla. Anche avendo venduto un bene non avrebbe comunque ricevuto punti, in quanto solo i giocatori che hanno venduto il maggior numero di merci prendono punti.

Riassumendo:

Bernardo riceve 2 punti per la vendita di 2 vino.

Stefania riceve 5 punti per aver fatto attraccare la nave a Eisfelsen.

Floriano riceve 4 punti per la vendita di 2 tessuti (usando l'abilità mercante).

Carmen riceve 4 punti, 2 per essere stata il mozzo e 2 per aver venduto 2 sale.

FASE 6: SPOSTAMENTO DELLA NAVE

Tutte le isole, ad eccezione di dove si trova attualmente la nave, sono piazzate a faccia scura (passiva). Secondo il risultato dell'ammutinamento, la nave viene spostata verso l'isola di destinazione del capitano (se il capitano si trova ancora in gioco), o dell'ammutinamento. L'isola d'arrivo, il nuovo scalo, sarà girato con la faccia in chiaro (attiva). Si avranno perciò due isole attive.

Solo Hochland è attualmente attiva. Perciò essendo la nave in Hochland, nessuna isola verrà piazzata a faccia scura. La nave adesso si muoverà nella destinazione prevista dall'ammutinamento che è Eisfelsen che sarà perciò girata con la faccia chiara (attiva).

FASE 7: RITIRO DELLE CARTE DI DESTINAZIONE E DELLE MERCI

Le due carte di destinazione sono rimesse a fianco del cerchio. Tutte le carte merci giocate, a faccia visibile, durante la fase, vengono scartate. I giocatori riprendono in mano le loro carte merci lasciate a faccia coperta.

Le carte destinazione sono piazzate a fianco delle isole e tutte le carte merci a faccia scoperta (quelle giocate), vengono scartate.

FASE 8: PESCARE LE CARTE MERCI

Le carte merci vengono pescate dal mazzetto a faccia coperta. Se il mazzetto termina, gli scarti verranno mescolati per formare il nuovo mazzetto. Cominciando dal capitano, tutti i giocatori pescano delle carte fino ad averne 5 in mano. Lo scaricatore pescherà 3 carte merci supplementari, e sceglierà quindi tra tutte e 8 le carte che ha in mano, le 5 da tenere. Rimetterà quindi le carte scartate sotto il mazzetto.

I giocatori completano la loro mano fino ad avere 5 carte merci ciascuno. In quanto nuovo capitano, Stefania inizia pescando 2 carte, poi Floriano ne pesca 2, Carmen 3 e Bernardo 4.

Se Floriano avesse scelto di essere il caricatore ne avrebbe pescate 2 più 3 extra. Di queste 5 ne avrebbe scelte 2 da tenere in mano e avrebbe scartato il resto delle carte merci.

FASE 9: RITORNO DELLE CARTE AZIONE

Tutte le carte azione vengono rimpiazzate a faccia coperta al centro del cerchio di gioco.

FASE 10: FINE DEL TURNO

Il turno è terminato. Un nuovo turno ricomincia, riprendendo dalla fase 1.

Il turno di esempio termina e nel turno successivo che inizia con la fase 1, il nuovo capitano sarà Stefania.

FINE DEL GIOCO

Dopo 8 turni di gioco (9 turni con 3 giocatori), la partita termina, dopo l'attribuzione dei punti vittoria alla fase 5. Il vincitore è il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti vittoria.

VARIANTE: IL PIRATA

Con questa variante si utilizzano due carte supplementari, la carta merci pirata e la nave pirata. La carta pirata sarà mescolata all'inizio della partita assieme alle altre carte merci, e la nave pirata sarà piazzata sull'isola Piratennest. Quando uno dei giocatori, durante la fase di vendita delle merci, gioca la carta pirata, la nave pirata prende il mare. E si muove in senso antiorario di tante isole quante carte in mano ha il giocatore che l'ha giocata. Il giocatore non deve posare le carte merci coperte, ma le può giocare successivamente.

Se la nave pirata raggiunge o incrocia la nave merci, tutte le mercanzie saranno rubate. Tutte le carte merci che sono state giocate fino a quel momento, comprese quelle del giocatore che ha giocato la carta pirata, saranno scartate. Il turno quindi proseguirà di seguito normalmente.

Se la nave merci raggiunge o incrocia la nave pirata, non succederà nulla di particolare.

Terminologia delle carte:

MEUTERER = AMMUTINATO
SCHIFSJUNGE = MOZZO
MAAT = CAPOMASTRO
HANDLER = MERCANTE
LADEMEISTER = SCARICATORE
KAPITAN = CAPITANO
FAHRTZIEL = DESTINAZIONE