



## REGLE DU JEU

### BUT DU JEU

Mutinerie en haute mer! Tout le monde sur le bateau va choisir un rôle pour vendre ses marchandises et récupérer le maximum de point de victoire(PV). Le marchand (Händler) tire le meilleur prix de ses marchandise en cas d'égalité, le débardeur (Lademeister) choisit quelles marchandises prendre dans le bateau. Le mutin (Meuterer) avec le mousse (Schiffsjunge) ont une toute autre idée, ils veulent renverser le capitaine. Le capitaine essaye de garder le contrôle de son navire avec son quartier maître (Maat).

Les joueurs vont donc essayer de gagner des PV en réalisant de bonnes ventes de marchandises ou en gagnant des mutineries pour choisir la destination du bateau.

### CONTENU

- 2 cartes de capitaine: une avec les valeurs 0,1 et l'autre avec les valeurs 2,3
- 12 cartes d'île avec deux faces chacune.
- 2 cartes de bateau: un navire marchand et un bateau pirate
- 37 cartes de marchandise(Warenkarte): 4x rubis, 5x sel, 6x vin, 7x tissu, 8x céréales, 6x conflit et 1x pirate.
- 5 cartes action (Aktionkarte): 1x mutin (Meuterer), 1x mousse (Schiffsjunge), 1x quartier maître (Maat), 1x marchand (Händler), 1x decker (Lademeister)
- 2 cartes de destination, une pour le capitaine, une pour le mutin
- 4 cartes de résumé
- 2 cartes d'explication des symbole

## MISE EN PLACE

- Sur chaque île se trouve un symbole indiquant la marchandise qui peut y être vendu. Sur Hochland et Piratennest, le ? indique que n'importe quel type de marchandise peut être vendu. Le chiffre dans l'ombre du bateau indique combien de point remporte le joueur qui a amené le bateau à destination (le capitaine ou le mutin). Les chiffres dans les cercles indiquent combien de points remportent les joueurs vendant le plus de marchandises sur cette île. Le premier cercle indique le nombre de points pour un joueur seul, le deuxième cercle indique le nombre de points si deux joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de marchandises vendues, le troisième cercle le nombre de points que chaque joueur va recevoir si ils sont trois à égalité. Si les quatre joueurs sont à égalité, personne ne marque de points.

*Les cartes d'îles sont mélangées et sont disposées en cercle en respectant pour former le plateau.*

- La carte du capitaine indique qui est le capitaine et combien de points il va offrir au premier matelot pour s'assurer son soutien en cas de mutinerie.

*En début de partie, le capitaine est tiré au hasard et reçoit les deux cartes de capitaine.*

- La carte du bateau indique la position actuelle du bateau. Dans le reste de la règle, cette île sera appelé l'escale.

*On place le bateau sur Hochland en début de partie.*

- Les cartes d'action permettent au joueur de prendre un rôle différent à chaque tour. Chaque action a ses propres avantages. Le capitaine et sa carte ne font pas partie des choix possibles pour les cartes action.
  - **LE MUTIN** provoque une mutinerie. Si la mutinerie réussit, il devient le nouveau capitaine.
  - **LE MOUSSE** assiste le Mutin en cas de mutinerie. Si la mutinerie réussit, il gagne 2PV
  - **LE QUARTIER MAITRE** aide le capitaine en cas de mutinerie, ajoutant automatiquement une carte de conflit au total du capitaine. Si le capitaine n'est pas destitué (même dans le cas où il n'y a pas de mutinerie), le 1er matelot gagne 1PV plus les points offerts au début du tour par le capitaine.
  - **LE MARCHAND** remporte le prix le plus élevé disponible lorsqu'il vend le plus de marchandises, même en cas d'égalité.
  - **LE DEBARDEUR** pioche trois cartes supplémentaire lorsqu'il refait sa main en fin de tour et choisit lesquelles il va conserver.

*Les cartes actions sont placés face cachée au centre du cercle formé par les îles.*

- Les cartes de destinations sont placées sur les îles du cercle pour indiquer où le capitaine et le mutin veulent amener le bateau.

*Les cartes sont placées à côté de l'aire de jeu en début de partie.*

- Les cartes de marchandises forment un pile à côté de l'aire de jeu et chaque joueur en reçoit cinq en début de partie.
- Il vous faudra en plus un papier et un crayon pour tenir à jour les scores et le nombre de tours joués.

### **UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU**

*Début d'une partie entre les aspirants marchands Bernard, Stéphanie, Florian et Carmen. Avant de début de la partie, les cartes sont triées. Les cartes d'îles sont mélangées et disposées en cercle comme indiqué sur la carte résumé 3. Bernard est le plus proche d'Hochland. Dans le sens horaire on trouve ensuite les îles de Frosthöle, Grünland, Karge Zunge, Eisfelsen, Affenisnsel, Kalte Klippe, Sommerland, Rote Riff, Piratennest, Fingerhut, et Sandkap. Hochland est retournée côté clair (active) et les autres côtés obscurs (inactive). Bernard est désigné capitaine et prend les deux cartes de capitaine.*

*La carte du bateau est placé sur Hochland. Les marchandises sont mélangées et cinq cartes sont distribuées à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche et est place à côté de l'aire de jeu. Dans cette exemple de partie, les joueurs ont reçu les marchandises suivantes:*

- *Bernard: 2x conflit, 2x vin, 1x céréales*
- *Stéphanie: 2x conflit, 1x sel, 1x céréales, 1x tissu*
- *Florian: 2x tissu, 1x céréales, 1x sel, 1x vin*
- *Carmen: 2x sel, 1x vin, 1x conflit, 1x rubis*

*Les cinq cartes action sont placées au centre du cercle des îles. La carte de destination du capitaine et la carte de destination du mutin sont placées à côté de l'aire de jeu.*

### **DEROULEMENT D'UNE PARTIE**

Une partie se joue en 8 tours à 4 joueurs et en 9 tours à 3 joueurs. Chaque tour est divisé en phase, les plus importantes étant l'offre des marchandises et (si nécessaire) la mutinerie.

#### **Phase 1: Choix de la carte de capitaine**

- Le capitaine décide combien de points (entre 0 et 3) de ses propres PV il va donner pour s'assurer le soutien du premier matelot en cas de mutinerie. Il place la carte avec ce nombre de points devant lui.

### **UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU (suite)**

*Bernard place devant lui la carte de Capitaine avec la face 0. Il n'offre aucun point supplémentaire pour encourager un autre joueur à prendre le premier matelot.*

#### **Phase 2: Offre des marchandises**

Les marchandises peuvent seulement être vendues sur les îles actives. (Il s'agit généralement de l'île où se trouve le bateau où de l'île où il se trouvait au tour précédent.)

- Les rubis, le sel, le vin, le tissu et les céréales peuvent uniquement être vendues sur une île qui porte leur symbole dans leur coin inférieur gauche. Hochland et Piratennest sont des exceptions, sur ces îles n'importe quelle marchandise peut être vendue.
- Les cartes de conflit sont une marchandise particulière qui ne peut pas être vendue, même sur Hochland et Piratennest.
- Seul le joueur qui vend le plus de marchandise sur une île reçoit des points de victoire. Si des joueurs sont à égalité, ils se partagent les points de victoire suivant le tableau indiqué en bas de la carte d'île.

- Seules les marchandises jouées pendant cette phase peuvent être vendues.
- Le capitaine joue la première carte de marchandise.
- Le jeu continue dans le sens horaire et chaque joueur doit, à son tour, faire l'une des deux choses suivantes:

#### 1. Jouer une carte de marchandise

- Le joueur joue une de ses cartes de marchandise devant lui. Les joueurs peuvent jouer n'importe quel type de marchandise, même ceux qui ne peuvent être vendu sur aucune des îles actives.
- Quand le jeu a fait un tour de table, chaque joueur a la possibilité de jouer une nouvelle carte de marchandise, et ainsi de suite, aussi longtemps qu'il a des marchandise dans sa main.
- Les cartes de conflit, comme n'importe quelle autre carte de marchandise peuvent être jouées pendant cette phase. Si le joueur a le capitaine ou choisit le mutin, le mousse ou le quartier maître, les cartes de conflit jouées pendant cette phase serviront en cas de mutinerie pour supporter le camp que le joueur aura choisi.

#### 2. Passer et prendre une carte action

- Quand il le souhaite, le joueur peut choisir de passer plutôt que de jouer une autre carte marchandise et quitter ainsi la phase d'offre des marchandise. Il pose les cartes marchandises qui lui reste en main devant lui de manière à ce que les autres joueurs puissent voir combien il lui en reste.
- Le capitaine **ne prend pas** de cartes action mais place sa carte de destination sur l'île où il souhaite amener le bateau au prochain tour. L'île de destination est déterminée par le nombre de cartes de marchandises qu'il a encore en main. Pour chacune de ses cartes, il déplace la carte de destination d'une île dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le capitaine n'a plus de cartes en main, la carte de destination est placée sur l'île du bateau.
- Quand un joueur autre que le capitaine passe, il choisit une carte action. Il prend l'ensemble des cartes action restantes au centre du cercle des îles, en choisit une, la place face cachée devant lui et replace les cartes restantes face cachée au centre du cercle.
- Une fois que tous les joueurs ont passé, on passe à la phase suivante.

### **UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU (suite)**

*Etant le capitaine, Bernard commence la phase d'offre des marchandises. Il joue devant une carte de conflit. Bien que la carte ne puisse être vendue, elle sera importante par la suite si une mutinerie survient. Stéphanie joue également une carte de conflit, Florian joue une carte de tissu et Carmen une carte de vin.*

*C'est de nouveau à Bernard de jouer. Il joue une carte de vin. Stéphanie décide de ne pas jouer de nouvelle carte de marchandise et quitte donc cette phase. Elle pose devant elle ses quatre cartes restantes face cachée et prend les cartes action se trouvant au centre de la table. Elle choisit la carte du mutin, la place face cachée devant elle et remet les cartes action restante au centre du cercle. Florian joue alors une deuxième carte de tissu. Carmen joue une carte de sel.*

*Bernard joue une carte de vin. Stéphanie a déjà quitté la phase d'offre de marchandise, elle ne peut donc pas offrir de marchandise supplémentaire. Florian décide alors d'abandonner également. Il pose devant les trois cartes qu'il lui reste et choisit une carte parmi les cartes d'actions restantes. Il remarque que Stéphanie a choisi le mutin, car la carte est manquante. Il réfléchit. Si il choisit le quartier maître, cela lui rapportera uniquement 1PV en cas de mutinerie, car Bernard n'a offert aucun point au début du tour. Si il choisit le mousse, il peut gagner 2PV si la mutinerie réussit. Cependant, il n'a pas de cartes conflit en main pour modifier l'issue de la mutinerie. Il décide donc de prendre le marchand pour s'assurer un maximum de points en cas d'égalité lors de la vente des marchandises. Il place la carte du marchand face cachée devant lui et remet les autres cartes.*

*Il ne reste donc plus que Carmen et Bernard à jouer dans cette phase. Carmen offre un sel supplémentaire, passant ainsi à 2. Bernard décide de passer. Comme il est le capitaine, il ne prend pas de carte action. Au lieu de cela, il place la carte de destination du capitaine. Comme il restait à Bernard deux cartes en main lorsqu'il a décidé de passer, la carte de destination est placée à deux îles de l'île du bateau dans le sens des aiguilles d'une montre, c'est à dire sur Grünland. Carmen est donc la dernière joueuse à pouvoir encore offrir des marchandises. Si elle avait eu un sel supplémentaire, elle aurait pu le jouer pour être le joueur offrant le plus de marchandise d'un type. Mais elle ne l'a pas, alors elle décide de passer, elle prend les cartes action restantes et choisit le mousse.*

*Pour résumé:*

- *Stéphanie a joué une carte de conflit et a choisi l'action du mutin.*
- *Florian a joué deux cartes de tissu et a choisi l'action du marchand.*
- *Bernard a joué une carte de conflit et deux cartes de vin et a placé la destination du capitaine sur Grünland.*
- *Carmen a joué une carte de vin et deux cartes de sel et a choisi l'action du mousse.*

### **Phase 3: Révélation des cartes action**

"Tous les joueurs révèlent leurs cartes action." Si l'un d'entre eux révèle l'action du mutin, il place la carte de destination du mutin sur une île. Comme pour la destination du capitaine, la destination du mutin est déterminé par le nombre de cartes de marchandises qu'il a encore en main. Il déplace la carte de destination d'une île par carte qu'il a encore en main dans le sens horaire. Il peut arriver que la carte de destination du mutin et celle du capitaine soit sur la même île.

### **UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU (suite)**

*Les joueurs révèlent les actions qu'ils ont choisi. Bernard a eu une mauvaise intuition. Si seulement il avait offert une meilleure récompense à son quartier maître, il aurait pu avoir quelqu'un de son côté pour la mutinerie. Stéphanie, qui a choisi le mutin, place la carte de destination du mutin. Comme elle a encore quatre cartes en main, elle compte quatre îles en partant de Hochland dans le sens horaire et place la carte de destination du mutin à Eisfelsen.*

### **Phase 4: La Mutinerie**

Cette phase a lieu seulement si l'un des joueurs a choisi l'action du mutin. En commençant par le capitaine et en faisant un tour de table complet dans le sens horaire, les joueurs impliqués dans la mutinerie (c'est à dire tout le monde sauf le marchand et le débardeur), va pouvoir jouer des cartes de conflit pour support la mutinerie ou la contrer. Ces cartes comptent en plus des cartes de conflit jouées pendant la phase d'offre des marchandises. Les cartes du capitaine et du quartier maître comptent pour contrer la mutinerie. Souvenez-vous que l'action du quartier maître compte comme une carte de conflit de supplémentaire. Le mutin et le mousse jouent leurs cartes de conflit pour faire triompher la mutinerie. Le marchand et le débardeur ne peuvent pas jouer de cartes de conflit. Les cartes de conflit que le marchand et le débardeur ont joué pendant la phase d'offre des marchandises ne comptent pas non plus. Le camp qui totalise le plus grand nombre de cartes de conflit triomphe. En cas d'égalité, c'est le camp du mutin qui l'emporte.

### **UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU (suite)**

*Comme Stéphanie a choisi le mutin, la phase de mutinerie peut commencer. Les mutins, Stéphanie et Carmen, ont ensemble une carte de conflit et le capitaine une également. Comme une égalité fait triompher les mutins, à ce moment, ce sont eux qui sont en tête. Cependant, les joueurs ont la possibilité d'ajouter des cartes de conflit supplémentaire. Etant le capitaine, Bernard doit le faire en premier et il joue une carte de conflit supplémentaire. Alors Stéphanie joue elle aussi une carte de conflit. Carmen, le mousse, peut choisir de jouer sa carte de conflit. Mais le total actuel, égalité entre les deux camps, permet déjà à la mutinerie de triompher. Elle décide donc de garder sa carte. Avec une égalité, la mutinerie est remportée par les mutins.*

### **Phase 5: Distribution des points de victoire (PV)**

#### **DISTRIBUTION DES PV POUR LA MUTINERIE**

Seuls les joueurs ayant eu un rôle dans la mutinerie vont pouvoir obtenir des points de victoire lors de cette phase, c'est à dire, le capitaine, le quartier maître, le mutin et le mousse.

- Si la mutinerie est vaincu ou si il n'y a pas eu de mutinerie, le capitaine enlève la carte de destination du mutin (si il y a lieu). Il reçoit les points de victoire pour avoir amener le bateau à sa destination, nombre de points indiqué en bas à droite sur la carte île d'arrivée. Le quartier maître reçoit 1PV plus les points éventuellement offert par le capitaine au début du tour (entre 0 et 3). Le capitaine doit soustraire ce nombre de points à son total actuel, même si cela entraîne un total négatif. Si aucun n'a choisi le quartier maître, le capitaine garde les points qu'il a offert. Le mutin et le mousse ne reçoivent dans ce cas aucun PV.
- Si la mutinerie réussit, le mutin enlève la carte de destination du capitaine. Il reçoit le nombre de points indiqués sur l'île où se trouve la carte de destination du mutin. Le mutin devient le nouveau capitaine et

prend les deux cartes de capitaine au capitaine précédent. Le mousse reçoit 2PV. Le capitaine et le quartier maître partent les mains vident. Ils ne marquent aucun PV.

### **UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU (suite)**

*Comme la mutinerie a réussi, les mutins reçoivent des points de victoire. Carmen, le mousse, reçoit 2PV. Stéphanie enlève la carte de destination du capitaine et marque les points de victoire pour avoir accoster sur l'île de destination du mutin. Dans notre exemple, Stéphanie reçoit donc 5 PV pour Eisfelsen. Bernard (et Florian) ne reçoivent aucun point de la mutinerie. Comme Stéphanie est le mutin victorieux, elle prend les deux cartes de capitaine de Bernard et devient ainsi le nouveau capitaine.*

### **DISTRIBUTION DES PV POUR LA VENTE DES MARCHANDISES**

- Toutes les îles actives (une ou deux) sont comptées séparément. Notez que la nouvelle destination du bateau n'est pas encore active.
- Pour chaque île, seul(s) le(s) joueurs ayant vendu le plus de la marchandise demandée sur cette île reçoivent des points de victoire.
- Si un seul joueur montre le plus de la marchandise requise, il reçoit le plus grand nombre de PV (le premier) indiqué dans le milieu inférieur de la carte île. Si deux joueurs sont à égalité, ils reçoivent chacun le nombre de points de victoire indiqué en second, s'ils sont trois à égalité, il marque chacun le nombre de PV indiqué en troisième position. Si les quatre joueurs sont à égalité, personne ne marque de PV pour la vente des marchandises sur cette île.
- Si un joueur a des marchandises qui peuvent être vendues sur les deux îles actives, il décide sur quelle île il souhaite les vendre. Le capitaine décide en premier, suivant par les autres joueurs dans le sens horaire. Chaque joueur ne peut vendre qu'un seul type de marchandise dans chaque port. Un joueur peut choisir de séparer son stock d'une marchandise entre les deux ports. Notez que le capitaine peut avoir changé suite à la mutinerie. C'est le nouveau capitaine qui prend ses décisions en premier.
- Hochland et Piratennest accepte n'importe quel type de marchandise (excepté les cartes de conflit). Cependant, chaque joueur doit décider quel est le type de marchandise qu'il va vendre. Il ne peut en choisir qu'un seul. Comme pour les autres îles, les PV vont au joueur qui offre le plus de marchandise.
- Si le marchand est impliqué dans une égalité pour la vente des marchandises, il reçoit quand même les PV comme si il était le joueur offrant seul le plus de la marchandise vendue. Les autres joueurs reçoivent leurs PV normalement. Si le marchand n'est pas impliqué dans une égalité, sa carte d'action ne sert à rien.

### ***UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU (suite)***

*Les marchandises peuvent seulement être vendues à Hochland ce tour-ci, car c'est la seule île active. Comme Bernard(avec 2x vin), Florian(avec 2x tissu) et Carmen(avec 2x sel) sont à égalité, Florian a très bien fait de choisir l'action du marchand. Le marchand reçoit toujours le maximum de PV disponible(dans notre cas, sur Hochland, il s'agit de 4PV). Comme il y a une égalité entre 3 joueurs, Bernard et Carmen ne recevront que 2 PV chacun(le chiffre en troisième position sur cette île). Stéphanie, elle, ne reçoit aucun PV, car elle n'avait joué aucune carte de marchandise. Même si elle en avait joué une, elle n'aurait reçu aucun PV, car seuls les joueurs qui vendent le plus de marchandises reçoivent des PV.*

#### ***En résumé***

- *Bernard a reçu 2PV pour la vente de ses 2 cartes vin*
- *Stéphanie a reçu 5PV pour avoir fait accosté le bateau sur Eisfelsen*
- *Florian a reçu 4PV pour la vente de ses 2 cartes tissu (action du marchand)*
- *Carmen a reçu 4PV, 2PV en tant que mousse lors de la mutinerie et 2PV pour la vente de ses 2 cartes sel.*

### **Phase 6: Déplacement du bateau**

- On rend inactive les îles où ne se trouvent pas le bateau (carte retournée côté sombre).
- L'île où se trouve le bateau reste active pour le prochain tour de vente de marchandises.
- On déplace la carte du bateau sur sa nouvelle destination et on rend cette île active.

Pour l'exprimer différemment, pendant la phase de vente des marchandises, deux îles sont actives, celle où se trouve le bateau et celle où il se trouvait au tour précédent. Au premier tour, ou si le bateau ne se déplace pas, une seule île est active. La future destination du bateau (décidé par le capitaine ou le mutin), n'affectera la vente de marchandise qu'au prochain tour.

### ***UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU (suite)***

*Seule Hochland est actuellement active. Comme c'est également l'île du bateau, aucune île n'est rendue inactive ce tour-ci. Le bateau est alors déplacé sur Eisfelsen(la destination du mutin), dont la carte est retournée sur le côté clair afin de la rendre active.*

### **Phase 7: Fin du tour**

- On remet les deux cartes de destination à côté de l'aire de jeu.
- Toutes les cartes de marchandises jouées sont défaussées.
- Les joueurs vont prendre de nouvelles cartes de marchandises. Si la pioche est épuisée, on remélange la défausse qui devient la nouvelle pioche.
- En commençant par le capitaine, les joueurs remontent leur main à 5 cartes de marchandises.
- Le débardeur reçoit 3 cartes supplémentaires, fait son choix parmi l'ensemble des nouvelles cartes qu'il a reçu et retourne trois cartes sous la pioche.
- Les cartes action sont remises face cachée au centre du cercle formé par les îles.
- Le tour est terminé et un nouveau tour recommence à la phase 1.



### ***UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU (suite)***

- *On écarte les deux cartes destination, toutes les cartes marchandises jouées sont défaussées.*
- *Les joueurs complètent leur main à 5 cartes. En tant que nouveau capitaine, Stéphanie commence et pioche 2 cartes, puis Florian pioche 2 cartes également, Carmen 3 et Bernard 4. Si Florian avait choisi le débardeur, il aurait pioché 5 cartes au lieu de 2, en aurait choisit 2 parmi ces 5 cartes qu'il aurait pris dans sa main et il aurait remis les 3 cartes restantes sous la pioche.*
- *On remet les cartes actions au centre.*

## **FIN DE LA PARTIE**

La partie s'achève au 8ème tour (9ème tour à trois joueurs) après la distribution des PV de la phase 5. Le joueur qui a accumulé le plus de PV remporte la partie.

## **VARIANTE: LES PIRATES**

Cette variante utilise la carte de marchandise pirate et la carte de bateau pirate. La carte de marchandise pirate est mélangée aux autres cartes de marchandises. La carte de bateau pirate est placée sur Piratennest. Quand la carte de marchandise pirate est jouée pendant la phase d'offre des marchandises, le bateau pirate se déplace dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre d'un nombre d'île égale au nombre de cartes encore dans la main du joueur ayant joué la carte pirate. Les cartes en main sont comptées dès que la carte pirate est jouée et pas à la fin de la phase d'offre des marchandises. Ce joueur peut continuer à jouer d'autres cartes de marchandises plus tard dans cette phase. La carte pirate est immédiatement défaussée.

- Si le bateau pirate croise le bateau de marchandise durant son voyage, toutes les cartes marchandises jouée jusqu'à maintenant, y compris les cartes de conflit, sont immédiatement défaussées. Les cartes du joueur ayant joué la carte pirate ne sont pas épargnées. Après cela, le tour continue normalement.
- Si le bateau pirate est à la même île que le bateau de marchandise, le fait de jouer la carte pirate permet au joueur qui la joue de récupérer l'ensemble des cartes marchandises jouée jusque là, et cela même si le bateau pirate ne bouge pas.
- Si le bateau de marchandise croise le bateau pirate durant son voyage, rien ne se passe.