

## Cartagena - Die Meuterei (KSR)

### A Die Seefahrt:

- Der aktive Geber mischt alle Piratenkarten und legt damit verdeckt eine Reihe vor sich aus, d.h., so viele Karten wie Spieler + 3 Karten dazu.
- Die restlichen Karten gehen verdeckt und unbesehen an den linken Nachbarn.
- Der Geber deckt die 1. Karte auf und hat die Wahl:  
ENTWEDER nutzt er den Vorteil der Karte und sein Zug endet damit.  
ODER er nutzt den Vorteil nicht und deckt eine weitere Karte auf.  
Er kann diese nun nutzen und seinen Zug beenden oder eine weitere Karte aufdecken. Auf diese Weise kann er alle weiteren Karten aufdecken und muss aber die letzte Karte dann zwingend nutzen.  
Ausnahme: "Ghost" wird aufgedeckt: Der Zug endet sofort.
- **Der nächste Spieler ist am Zug:**  
Wer schon aufgedeckte Karten vorfindet, darf eine davon nutzen oder weitere aufdecken, genauso wie der Geber es machen dürfte.
- **Genutzte Karten** kommen sofort zum linken Nachbarn zu den restl. Piraten-Karten. Hat jeder Spieler 1 Karte gewählt, endet die Runde.
- **Das Schiff zieht** so viele Felder vor, wie unaufgedeckte Karten noch ausliegen.
- **Der Geber wechselt** nun nach links und alle Piratenkarten werden neu gemischt.

#### Sturmfelder:



Zieht während der Seefahrt das Schiff auf oder über ein Sturmfeld, wird der Pirat seekrank. Der Geber in der nächsten Runde zieht, bevor er die Kartenreihe auslegt, 1 Karte aus dem Stapel und legt diese offen ins Beiboot. Sie steht nicht zur Verfügung. Beim nächsten Sturmfeld wird wieder 1 Piraten-Karte gezogen und gegen die Karte im Beiboot ausgetauscht.

#### Meuterei:



Am Ende der Seefahrt kommt es zur Meuterei, wenn das Schiff auf oder über das Meuterei-Feld am Ende der Laufleiste zieht. Ebenso kommt es dazu, wenn am Ende einer Runde der Vorrat an Kampfkarten, Goldkarten oder Goldmünzen aufgebraucht ist.

### B Die Meuterei:

- Wer seine Gesinnung nicht in Phase A festgelegt hat, scheidet aus.
- Daher muss man in Phase A rechtzeitig seine Gesinnungskarte halb unter den Spielplan schieben, was aber nur mit der Piratenkarte "Bijou" möglich ist..
- Noch unbesetzte Felderpaare A-A, B-B etc. werden zufällig mit Matrosen besetzt.
- Alle Spieler nehmen ihre gesammelten Kampfkarten und ihr Äffchen auf die Hand.
- Alle Piratenkarten (auch aus dem Beiboot) werden zur Seite gelegt.

#### Ziel der Meuterei:

Sobald eine Seite (Captain Valdere oder Ramon Diaz) 3 Matrosenduelle für sich entscheiden konnte, hat sie die Meuterei gewonnen.

#### Matrosenduell:

Es wird mit den A-Feldern begonnen. Man sieht unter den Matrosen deren Kampfwert nach und stellt jede Figur dem Wert entsprechend auf die Wertleiste.

#### 1. Duellrunde (Es darf kein Äffchen gespielt werden):

- Jeder Spieler spielt genau 1 seiner Handkarten verdeckt aufs Schiffdeck.
- Die Karten werden gemischt und dann nach dem Aufdecken jeweils der passenden Seite zugerechnet. Somit ist der Kampfwert jedes Matrosen ermittelt.  
Patt: Höherer Gesamtwert der Karten entscheidet.
- Der Matrose der erfolgreichen Seite wird aufs Oberdeck seiner Seite gestellt.
- Unterlegene Matrosen kommen ins Beiboot, Kampfkarten sind aus dem Spiel.

#### ab 2. Duellrunde:

- Ablauf wie in 1. Runde. Nun darf man auch sein Äffchen einsetzen, wobei man danach keine weitere Duellrunde mitspielt.
- Wer zuerst + allein das Äffchen spielt, nimmt von einem belieb. Spieler 1 Münze.  
Wer zuerst + nicht allein das Äffchen spielt, nimmt von der Goldinsel 1 Münze.
- Hat jeder Spieler sein Äffchen gespielt, endet das Duell.
- Es werden sovielle Duelle ausgetragen, bis eine Seite 3 Siege erzielte.
- Nach jedem Duell erhalten die Spieler ihr Äffchen zurück.

#### Spielende:

Alle Spieler decken ihre Gesinnungskarten auf.  
Hat nur 1 Spieler auf der siegreichen Seite gespielt, hat er das Spiel gewonnen.  
Haben mehrere Spieler auf die siegreiche Seite gesetzt, gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.07.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)