



Meuterer
 Adlung Spiele, 2000
 CASASOLA MERKLE Marcel-André
 3 - 4 spelers vanaf 12 jaar
 ± 60 minuten



Inleiding

Muiterij op volle zee !

Normaal gezien verloopt alles vredig op het schip. De laadruimtes van het schip zijn volgestouwd en de kapitein stuurt zijn schip naar het volgende eiland om daar de goederen aan de man te brengen.

Doch de schijn bedriegt, aangezien de muiter heel andere plannen heeft. Samen met de scheepsjongen wil hij de kapitein ten val brengen om zelf het roer in handen te krijgen.

Inhoud

- 2 kapiteinkaarten in de waardes 0/1 en 2/3 ;
- 12 eilandkaarten ;
- 2 scheepskarten : 1 handelsschip en 1 piratenschip ;
- 37 goederenkaarten
 (4x robijnen, 5x zout, 6x wijn, 7x doek, 8x graan, 6x conflict en 1x piraten) ;
- 5 actiekaarten (muiter, scheepsjongen, bootsman, handelaar en laadmeester) ;
- 2 doelkaarten (muiter en kapitein) ;
- 4 overzichtkaarten ;
- 2 schemakaarten (schema's 0/1 en 2/3) ;
- 1 handleiding.

Spelidee

De spelers die het spel Verräter kennen, weten wat ze kunnen verwachten. Meuterer is een compleet en veeleisend kaarspel dat erg op een bordspel lijkt.

De handleiding van Meuterer werd op dezelfde manier opgebouwd als die van Verräter.

Meuterer is een spel dat aanleunt bij Verräter maar dat toch volledig anders en nieuw is.

Muiterij op volle zee ! Eigenlijk heeft iedereen op het handelsschip aangemonsterd om door de verkoop van zijn goederen zoveel mogelijk zegepunten te verdienen. De handelaar slaagt er altijd in om bij de verkoop de beste prijs te bedingen en de laadmeester bepaalt welke goederen er weer mogen worden bijgeladen.

De muiter is echter iets anders van plan. Samen met de scheepsjongen probeert hij de kapitein af te zetten. Die probeert het schip te behouden en hoopt dat de bootsman hem daarbij steunt.

Speldoel

De spelers proberen hun goederen zo winstgevend als mogelijk te verkopen en krijgen op die manier zegepunten.

Spelvoorbereiding

Leg pen en papier klaar. De schemakaarten worden naast de spelregels gelegd.

schema 0 symbolen

					soorten goederen
	willekeurige goederensoort				
	conflictpunt				
	zegepunten				
	zegepunten voor kapitein of muiter				
	extra zegepunten voor de bootsman				
	aan de kant van de kapitein				
	aan de kant van de muiter				
	neutraal				

schema 1 actiekaarten / kapiteinkaarten

De bootsman steunt de kapitein met extra conflictpunten.

kapiteinkaarten

actiekaarten

De uitwerking van de kaart bij de niet neutralen behorend tot de kapitein, de muiter of neutraal

schema 2 eilandkaarten

de goederensoort die hier met winst kan worden verkocht

waarderings tabel

I	II	III
2	1	0

1 speler heeft de meeste robijnen : 2 zegepunten

2 spelers hebben de meeste robijnen : elk 1 zegepunt

3 spelers hebben de meeste robijnen : geen zegepunt

actieve zijde

passieve zijde

Elke speler krijgt een overzichtskaart.

Voor het normale spel zijn de kaart met het piratenschip en de goederenkaart met de piraat niet nodig. Leg ze opzij.

De regels van de piratenvariante staan op de rugzijde van de piratenschipkaart en worden achteraan in de handleiding toegelicht.

Om de instap in het spel zo gemakkelijk mogelijk te maken, zijn de spelregels in twee delen opgedeeld. In het eerste deel vindt u de algemene regels, in het tweede deel vindt u een voorbeeldsituatie die u een inkijk geeft in de belangrijkste spelmechanismen.



Deel 1 : De algemene regels

Speelkaarten sorteren

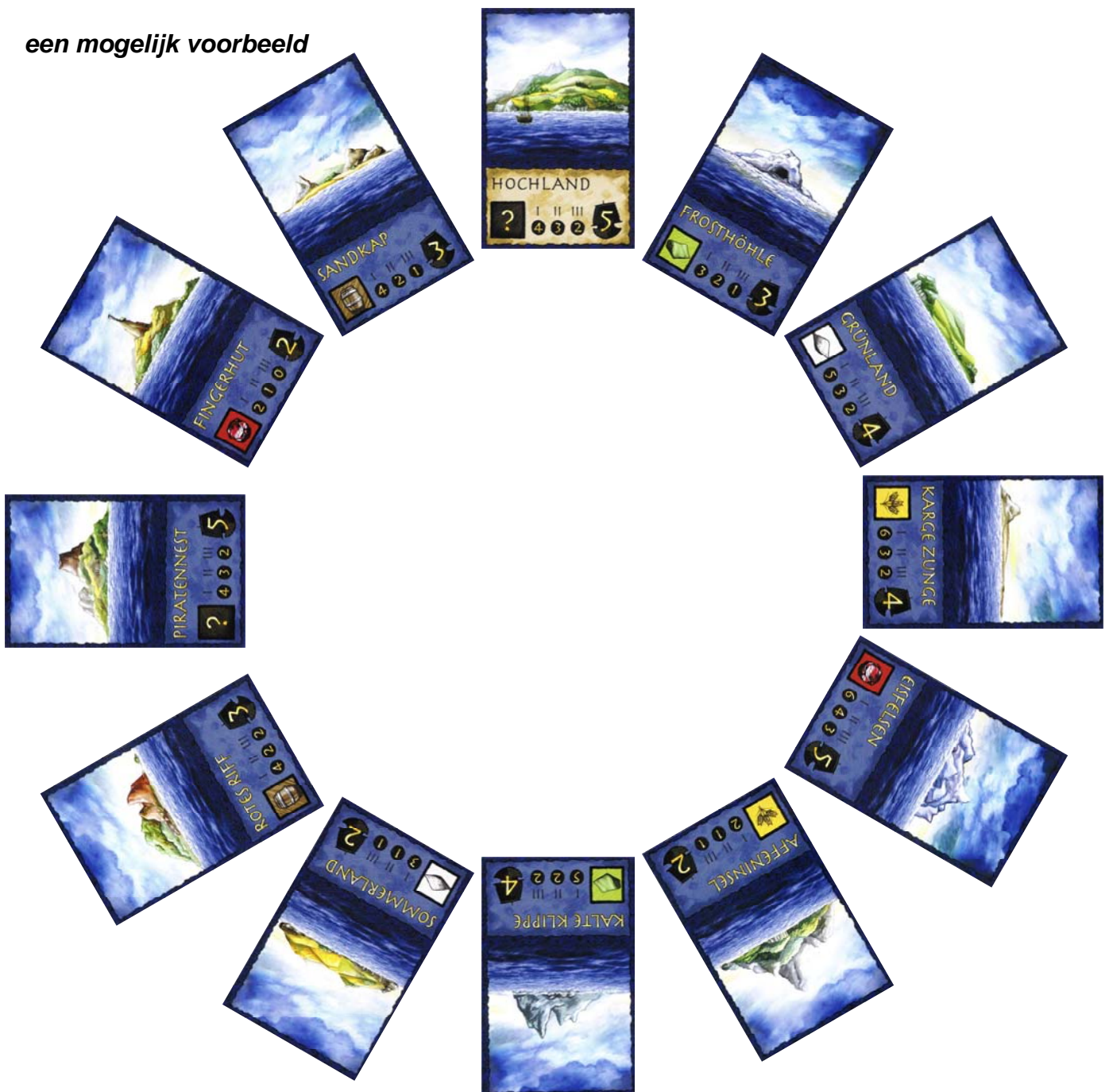
De **kapiteinkaarten** (schema 1) geven aan welke speler de actuele kapitein is en hoeveel hij de bootsman wil betalen voor zijn diensten (geldzak).

Er wordt een speler geloot. Hij legt de beide kapiteinkaarten opeen voor zich op de tafel.

De **eilandkaarten** (schema 2) vormen het speelveld. Ze geven aan welke goederen er kunnen worden verkocht. Bovendien tonen ze de waarderingstabel met de zegepunten. In het scheepssymbool rechtsonder staan de punten die de kapitein of muiter krijgen als het schip daar aanlegt. Elke eilandkaart heeft een lichte (actieve) en een donkere (passieve) zijde. Enkel op de actieve eilanden kunnen goederen worden verkocht.

De eilandkaarten worden geschud en in een cirkel in het midden van de tafel gelegd. Alle kaarten worden op de passieve zijde gedraaid, enkel het hoogland blijft op de actieve zijde. Van hieruit start het handelsschip.

een mogelijk voorbeeld



De **scheepskaart** geeft aan op welk eiland het schip is aangemeerd. Dit eiland wordt verder in de handleiding het scheepseiland genoemd. De scheepskaart wordt op het hoogland gelegd.



De **goederenkaarten** zijn bij de verkoop zeer belangrijk om zegepunten te halen. De **6 conflictkaarten** zijn bij een muiterij zeer belangrijk. De goederenkaarten worden grondig geschud en als gesloten stapel aan de rand van de eilandencirkel gelegd. Elke speler neemt hiervan 5 goederenkaarten in de hand.

De **actiekaarten** (schema 1) laten de spelers toe, in elke ronde, een verschillende rol aan te nemen en daardoor verschillende voordelen te hebben (overzicht 1). Alleen de kapitein heeft al een rol en mag dus geen actiekaart nemen.

De **muit** lokt een muiterij uit. Als ze succesvol is wordt hij de nieuwe kapitein.



De **scheepsjongen** steunt de muiter bij de muiterij. Als de muiterij succesvol verloopt, krijgt hij 2 zegepunten.



De **bootzman** steunt bij een muiterij de kapitein met een extra conflictpunt. Als de kapitein aan de macht blijft (ook als er geen muiterij heeft plaats gevonden) krijgt de bootzman 1 zegepunt en de extra punten die de kapitein met zijn kaart had vastgelegd.



De **handelaar** krijgt altijd, ook bij een gelijke stand in de goederenverkoop, de hoogste waarde op de waarderingstabel (schema 2).



De **laadmeester** mag 3 goederenkaarten meer natrekken en beslist welke kaart(en) hij daarvan wil houden.



De 5 actiekaarten worden verdekt in het midden van de eilandencirkel gelegd.

De bestemmingskaarten helpen om het overzicht te bewaren. Ze geven aan waarheen de kapitein of de muiter wil varen. De bestemmingskaarten worden aan de rand van de eilandencirkel klaargelegd.



Spelverloop

Het spel bestaat uit meerdere rondes en elke ronde is in verschillende fases onderverdeeld. Het belangrijkste in een ronde is het aanbieden van de goederen en een eventuele muiteij.

Fase 1: kapiteinkaarten uitdelen

De kapitein bepaalt hoeveel van zijn zegepunten hij aan de bootsman geeft als die hem steunt bij een muiteij. Hij kiest één van de twee kapiteinkaarten en legt die met de juiste zijde (0 - 3) naar boven.



Fase 2 : goederen aanbieden

Goederen kunnen enkel op actieve eilanden worden aangeboden.

Let op : De conflictkaarten worden onderverdeeld bij de goederenkaarten maar kunnen niet worden verkocht.

De goederen robijn, zout, wijn, doek of graan kunnen enkel op die eilanden worden verkocht die een afbeelding tonen van de overeenkomstige goederen. Uitzonderingen zijn het hoogland en het piratennest. Daar kunnen alle goederen worden verkocht.



Enkel de speler die op een eiland de meeste goederen verkoopt, ontvangt zegepunten. Als meerdere spelers evenveel goederen verkopen, delen ze de zegepunten.

De kapitein begint met het aanbieden van goederen. De spelers zijn om beurt, met de klok mee, aan zet en kiezen één van de volgende 2 mogelijkheden : **A** of **B**.

A. Goederenkaarten open leggen

De speler legt één van zijn goederenkaarten open voor zich neer. Daarbij mogen ook goederen worden gelegd die later niet kunnen worden verkocht. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Belangrijk : Spelers kunnen, zolang ze willen, ronde na ronde een kaart afleggen. Van zodra een speler geen handkaarten meer heeft, moet hij passen (zie B).

Ofschoon conflictkaarten niets met de verkoop hebben te maken, mogen ze toch bij het aanbieden van de goederen open worden uitgespeeld.

B. Passen en actiekaarten kiezen

De speler kiest ervoor geen goederenkaarten meer aan te bieden. Hij legt de rest van de goederenkaarten verdekt voor zich neer, voor zover hij tenminste nog kaarten over heeft. Het aantal kaarten dat hij verdekt voor zich neerlegt, moet voor alle spelers zichtbaar zijn.

De speler mag tijdens deze fase geen kaarten mee uitleggen.

Als de kapitein past, bepaalt hij aan welk eiland het schip de volgende ronde aanmeert. Hij legt de bestemmingskaart van de kapitein, vertrekkend van het scheepseiland, met de klok mee zoveel eilanden verder als hij goederenkaarten verdekt voor zich heeft afgelegd. Als hij al zijn goederenkaarten heeft uitgespeeld, wordt de bestemmingskaart op het scheepseiland gelegd.

Als de speler die past niet de kapitein is, mag de speler één actiekaart uitkiezen. Hij neemt alle resterende actiekaarten uit de eilandencirkel, zoekt er één uit en legt deze verdekt voor zich neer. De resterende actiekaarten worden terug in de eilandencirkel gelegd.

Van zodra alle spelers hebben gepast, eindigt het aanbieden van de goederen.

Fase 3 : actiekaarten open leggen

Alle spelers leggen hun actiekaart bloot.

Als de mouter wordt omgedraaid, legt hij de bestemmingskaart van de mouter, vertrekkend van het scheepseiland, met de klok mee, zoveel eilanden verder als hij goederenkaarten verdekt voor zich heeft afgelegd. Als hij al zijn goederenkaarten heeft opengelegd, wordt de bestemmingskaart op het scheepseiland gelegd.

Opmerking : Mouter en kapitein kunnen mogelijk op hetzelfde eiland aansturen.

Fase 4 : mouterij uitvoeren

Opgelet : Deze fase wordt enkel uitgevoerd als een speler de actiekaart 'mouter' heeft uitgespeeld !

Beginnend met de kapitein mag iedereen die bij de mouterij is betrokken (kapitein, bootsman, mouter en scheepsjongen en niet de handelaar en de laadmeester) éénmaal conflictkaarten afleggen om de mouterij te steunen of neer te slaan.

De kapitein en de bootsman leggen hun conflictkaarten voor de kapitein. De mouter en de bootsman leggen hun conflictkaarten voor de mouter.

De handelaar en de laadmeester mogen geen conflictkaarten uitspelen. Conflictkaarten die ze reeds opengelegd hadden, tellen niet meer mee.

De partij met de meeste blootgelegde conflictpunten wint (niet vergeten : de bootsman brengt een extra punt in). Bij een gelijke stand wint de mouter.

Fase 5 : zegepunten verdelen

Nu worden de zegepunten genoteerd.

De zegepunten voor de kapitein, de mouter, de bootsman en de scheepsjongen.

A. De mouterij is neergeslagen of er heeft geen mouterij plaats gevonden.

De kapitein verwijderd de bestemmingskaart van de mouter. Hij ontvangt de punten van het eiland waarop de bestemmingskaart van de kapitein ligt (het scheepssymbool rechtsonder).

De bootsman krijgt 1 zegepunt en de punten die door de kapitein werden aangeboden met zijn kapiteinkaart. De kapitein moet deze punten van zijn eigen puntentotaal betalen, zelfs wanneer hij daardoor in min geraakt.

De scheepsjongen en de mouter krijgen niets.

B. De muiterij is geslaagd.

De muiter verwijdt de bestemmingskaart van de kapitein. Hij ontvangt de punten van het eiland waarop zijn bestemmingskaart ligt (het scheepssymbool rechtsonder).

De muiter krijgt de stapel met de kapitein kaarten en is vanaf nu de nieuwe kapitein.

De scheepsjongen krijgt 2 zegepunten.

De bootsman en de kapitein krijgen niets.

De zegepunten voor de goederenverkoop.

Alle actieve eilanden (maximum 2) worden apart afgerekend.

De speler die de meeste van de benodigde goederen heeft, krijgt punten (zie schema 2).

Voor het bepalen van de zegepunten is de tabel van het eiland bepalend. Een speler die alleen de meeste goederen had, krijgt het hoogste aantal punten op de tabel. Als 2 spelers de meeste goederen hebben, krijgt iedere speler het middelste aantal punten. Als 3 spelers de meeste goederen hebben ontvangen ze het laagste aantal punten. Als alle spelers evenveel goederen hebben afgelegd, ontvangt niemand punten.

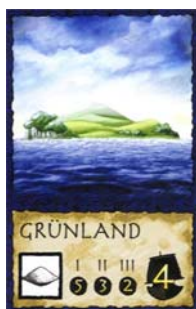
Tip : Als de spelers goederen hebben afgelegd die op meerdere eilanden kunnen worden verkocht, moeten de spelers, beginnend met de kapitein, beslissen op welk eiland ze welke en hoeveel goederen willen verkopen.
Iedere speler mag maar één goederensoort per eiland verkopen. Zo kan een speler die 4 goederen graan heeft er 2 verkopen op het apeneiland en 2 op het hoogland. De speler zal dit uiteraard maar doen als hij hierdoor de meerderheid of toch minstens een gelijke stand uit de brand kan slepen.

Belangrijk : Op de eilanden hoogland en piratennest is de soort niet opgegeven. Hier kunnen de spelers zelf kiezen welke soort zij willen verkopen. Bij de afrekening telt de meerderheid van één soort (conflictkaarten worden niet als goederen geteld).

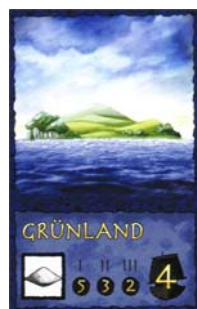
De handelaar krijgt bij een gelijke stand altijd het hoogste puntenaantal van de tabel (eventueel ook op 2 eilanden).

Fase 6 : schip bewegen

Met uitzondering van het scheepseiland, worden alle actieve eilanden op hun passieve zijde gedraaid.



actieve zijde



passieve zijde



scheepkaart

Naargelang het resultaat van de muiterij, wordt de scheepkaart op het eiland van de kapitein gelegd (de muiterij werd afgeslagen) ofwel op het eiland van de muiter (de muiterij is gelukt) gelegd.

Het nieuwe scheepseiland wordt op de actieve zijde gelegd.

Fase 7 : bestemmingskaart terugleggen, goederenkaarten afgeven

De bestemmingskaarten worden aan de rand van de eilandencirkel teruggelegd.

Alle open uitgespeelde goederenkaarten (inclusief de conflictkaarten) worden op een open aflegstapel naast de afneemstapel gelegd.

Alle verdekte afgelegde goederenkaarten worden weer in de hand genomen voor de volgende ronde.

Fase 8 : goederenkaarten bijnemen

De goederenkaarten worden van de verdekte afneemstapel genomen. Als de afneemstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel grondig geschud en als nieuwe verdekte afneemstapel klaar gelegd.

Beginnend met de kapitein neemt iedere speler kaarten bij tot hij terug 5 handkaarten heeft.

De laadmeester mag 3 kaarten extra nemen. Hieruit mag hij kiezen met welke kaarten hij zijn handkaarten aanvult tot 5. De rest van de kaarten legt hij terug onder de open aflegstapel. Als er nog geen aflegstapel ligt dan opent hij een aflegstapel.

Fase 9 : actiekaarten in de eilandencirkel plaatsen

Alle actiekaarten worden verdekt in het midden van de eilandencirkel gelegd.

Fase 10 : einde van de ronde

De ronde is afgesloten, de volgende ronde begint opnieuw met fase 1.

Einde van het spel

Na 8 rondes (in een spel met 3 spelers na 9 rondes) eindigt het spel met de verdeling van de zegepunten in fase 5.

Eindafrekening

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.



De piratenvariant

In deze variant worden de piratenkaart en het piratenschip ingezet. De piratenkaart wordt mee verdeeld tussen de goederenkaarten
Het piratenschip wordt op het eiland met het piratennest gelegd.

Van zodra een speler in fase 2 (goederen aanbieden) de piratenkaart uitspeelt, komt het piratenschip in beweging. Het piratenschip wordt tegen de klok in verzet en wel zoveel eilanden als de betreffende speler nog in de hand heeft. Hier legt de speler dus geen kaarten af maar speelt hij met de kaarten verder.



Als het piratenschip op zijn stroomtocht een handelsschip treft (op hetzelfde eiland strandt) of het handelsschip voorbijvaart, worden alle goederen geplunderd. Alle in deze ronde afgelegde goederenkaarten worden tezamen met de piratenkaart onmiddellijk op de aflegstapel gelegd. Dit geldt ook voor de goederenkaarten van de spelers die in deze ronde reeds hebben gepast. Daarna wordt de ronde normaal verder gezet.

Als het handelsschip in het spelverloop op hetzelfde eiland van het piratenschip strandt of er voorbijvaart, gebeurt er niets.

Deel 2 : Het voorbeeldspel

In dit voorbeeld wordt er gespeeld met 4 personen.

Herman wordt als kapitein uitgeloot. Hij ontvangt de beide kapiteinkaarten en legt de kaarten open

voor zich op de tafel. Links van hem zitten Marc, Carl en Anne.

De eilandkaarten worden met de klok mee in een cirkel gelegd (zie voorbeeld pagina 3).

Enkel het eiland 'hoogland' toont de actieve lichtere zijde, alle andere eilanden liggen op de donkere passieve zijde. De scheepskaart wordt op het hoogland gelegd.

De goederenkaarten worden grondig geschud en verdekt naast de eilandencirkel gelegd.

Te beginnen met de kapitein Herman, neemt iedere speler 5 kaarten van de verdekte stapel.

De kaarten worden in de hand genomen.

In dit uitgewerkte voorbeeld zijn de kaarten als volgt verdeeld :

Herman : 2x conflict, 2x wijn, 1x graan

Marc : 2x conflict, 1x zout, 1x graan, 1x doek

Carl : 2x doek, 1x graan, 1x zout, 1x wijn

Anne : 2x zout, 1x wijn, 1x conflict, 1x robijn

De 5 actiekaarten worden verdekt in het midden van de eilandencirkel gelegd.

De 2 bestemmingskaarten, één van de kapitein en één van de mitter, worden naast de eilandencirkel gelegd.

Het spel begint

Fase 1

Herman moet nu eerst nagaan hoeveel punten hij aan de bootsman wil afstaan. Hij kiest de kapiteinkaarten met de waarde 0/1 en legt de kaart met de waarde 0 naar boven.

Fase 2

Herman start met het aanbieden van goederen en legt als eerste kaart 1x conflict open af. Uiteraard heeft deze kaart niet onmiddellijk met de verkoop iets te maken, maar kan ze wel belangrijk zijn indien er later een mouter zou worden gespeeld.

Marc legt eveneens 1x conflict af, Carl legt 1x doek en Anne legt 1x wijn af.

Nu is opnieuw Herman aan de beurt en hij verkiest om nu 1x wijn af te leggen. Marc wil niets meer aanbieden en past. Hij legt zijn overige 4 goederenkaarten verdekt voor zich neer. Hij pakt nu de 5 actiekaarten uit de cirkel. Hij kiest voor de mouter en legt deze verdekt voor zich neer. De overige 4 actiekaarten worden opnieuw verdekt in het midden van de eilandencirkel teruggelegd. Carl is opnieuw aan de beurt en legt 1x doek af, daarna legt Anne 1x zout af.

Herman legt nogmaals 1x wijn af. Marc die heeft gepast, kan alleen maar toekijken en niet meer ingrijpen. Carl die nu opnieuw aan de beurt komt, past. Hij legt zijn resterende 3 kaarten verdekt voor zich neer en pakt dan de overgebleven actiekaarten uit het midden van de eilandencirkel. Hij stelt vast dat Marc de mouter heeft gekozen. Hij weet nu dat als hij de bootsman kiest dat hij bij het neerslagen van een mouterij slechts één punt zal krijgen (hij krijgt geen punten van de kapitein). Als hij kiest voor de scheepsjongen dan weet hij dat hij twee punten zal krijgen als de mouterij succesvol verloopt. Hij zelf heeft wel geen conflictkaarten in de hand die hij in de vierde fase kan uitspelen. Hij kiest dan maar voor de handelaar die bij het aanbieden van een zelfde aantal goederen toch het hoogste puntenaantal ontvangt. Hij legt de kaart van de handelaar verdekt voor zich af en legt de overige drie actiekaarten opnieuw in het midden van de eilandencirkel.

Anne en Herman zijn nog de laatste spelers die nog goederen kunnen aanbieden.

Anne heeft nog 1x zout en ze speelt de kaart open uit. De volgende speler, Herman, beslist om nu te passen en hij legt zijn twee goederenkaarten verdekt voor zich neer.

De bestemmingskaart van de kapitein legt hij, zoals de regels van het spel aangeven (2 stuks over : dus 2 plaatsen verder met de klok mee) op het eiland 'groenland'. Aangezien Herman de kapitein is, mag hij geen actiekaart kiezen.

Als laatste past ook Anne. Indien zij nog meer zout had, kon zij er voor zorgen dat zij de meeste kaarten van één soort zou hebben afgelegd en zodoende de punten alleen opstrijken. Zij heeft echter geen zout meer en daarom kiest zij voor de scheepsjongen.

Fase 3

Alle spelers leggen nu hun actiekaart bloot. Herman kijkt sip. Indien hij met zijn kapiteinkaart een hogere beloning zou hebben gegeven (1, 2 of 3), had hij misschien wel de steun van de bootsman gekregen.

Marc die de mouter heeft gekozen, gaat overeenkomstig zijn vier afgelegde goederenkaarten met de bestemmingskaart van de mouter met de klok mee 4 eilanden verder en legt de kaart op de ijsvelden.

Fase 4

De mouterij kan beginnen. Zoals de zaken nu staan zal Marc de rol van de kapitein overnemen aangezien bij een gelijke stand de mouter wint. Alle spelers die bij de mouterij zijn betrokken, kunnen nu éénmaal een willekeurig aantal conflictkaarten uitspelen.

Herman legt 1x conflict en Marc countert met 1x conflict. Aangezien er nu een gelijke stand heerst, kan alleen Anne nog als enige conflictkaarten inzetten of haar kaart achterhouden om ze later nog in te zetten. Ze kiest hiervoor en legt geen kaart meer af. Herman heeft door de gelijke stand de mouterij verloren.

Fase 5

Nu worden de zegepunten genoteerd.

Zegepunten voor de kapitein, de mitter, de bootsman en de scheepsjongen

Anne ontvangt als scheepsjongen 2 zegepunten. Marc neemt de bestemmingskaart van de oude kapitein weg en legt die naast de eilandencirkel.

Hij krijgt voor de mitter 5 punten genoteerd zoals wordt aangegeven door het sloopssymbool op het eiland 'ijsvelden'. Herman en Carl ontvangen geen punten. Aangezien Marc de nieuwe kapitein is geworden, krijgt hij de kapiteinkaarten.

Zegepunten voor de goederenverkoop

Momenteel kan er enkel op het actieve eiland 'hoogland' goederen worden verkocht. Aangezien Herman, Carl en Anne hetzelfde aantal goederen hebben verkocht, was de beslissing van Carl de verstandigste. Hij heeft gekozen voor de handelaar en bij een gelijke stand ontvangt de handelaar steeds het hoogste puntenaantal. In dit geval worden er voor hem dus 4 punten genoteerd. Herman en Anne moeten zich met 2 punten tevreden stellen aangezien er dus drie spelers waren met hetzelfde aantal goederen (zie schema 2). Marc ontvangt geen punten omdat ze niets heeft verkocht. Hij zou ook met slechts één goederenkaart geen punten meer hebben gekregen.

Fase 6

Nu zet het schip koers naar de nieuwe bestemming. Het eiland 'hoogland' blijft als oude sloopseiland wel actief. Het eiland 'ijsvelden' (de bestemmingskaart van de mitter) wordt als nieuwe sloopseiland op de actieve zijde gedraaid. Marc plaatst de sloopkaart op het eiland 'ijsvelden'.

Fase 7

De bestemmingskaart van de mitter wordt vervolgens eveneens naast de eilandencirkel gelegd naast de bestemmingskaart van de kapitein. Alle open afgelegde goederenkaarten worden verzameld en als open aflegstapel naast de afneemstapel gelegd. Alle verdekt afgelegde goederenkaarten mogen opnieuw in de hand worden genomen.

Fase 8

Nu vult iedereen zijn handkaarten opnieuw aan tot 5. Marc als nieuwe kapitein begint en neemt 2 kaarten. Carl neemt er ook 2, Anne 3 en Herman 4. Indien Carl de laadmeester zou hebben gekozen dan had hij 2 kaarten mogen bijnemen + nog eens 3 van de laadmeester. Uit die 5 kaarten had hij dan er 2 mogen kiezen om zijn handkaarten aan te vullen. De overige 3 kaarten had hij dan onder de open aflegstapel moeten schuiven.

Fase 9

Elke speler legt nu zijn actiekaart verdekt in het midden van de eilandencirkel.

Fase 10

Hiermee is de voorbeeldronde beëindigd. De volgende ronde begint opnieuw met fase 1 onder de nieuwe kapitein Marc.

Nu heeft u een eerste indruk van het spelverloop.

Veel plezier op de gevaarlijke en onvoorspelbare zee !