

## Mutineer

By Marcel-André Casasola Merkle

Juego de cartas para 3-4 jugadores, edad 12 o mas

Duración 45-60 minutos

Versión 1.0 (19.5.2006)

Traducción Pedro Domínguez (Basado en la traducción al ingles de Ronald Hoekstra)

Para cualquier duda o consulta escribe a: [dominguezalonso@gmail.com](mailto:dominguezalonso@gmail.com)

### Contenidos:

2 cartas de Capitán (con valores 0/1 y 2/3)

12 cartas de Islas

2 cartas de Barcos (mercante, pirata)

37 cartas de Mercancías (4 x rubí, 5 x sal, 6 x vino, 7 x telas, 8 x trigo, 6 x conflicto, 1 x pirata)

5 cartas de acción (Amotinado, Grumete, Contra maestre, Mercader, Estibador)

2 Cartas de destino (Capitán, amotinado)

4 cartas resumen (resumen 1/2)

2 esquemas (esquema 0/1 y 2/3)

1 reglas del juego

---

### Referencia:

Si conoces VERRÄTER, sabrás lo que puedes esperar: un juego de cartas complejo, el cual puede ser comparado con un juego de tablero. Las reglas de MUTINEER tienen la misma construcción que las reglas de VERRÄTER. MUTINEER tiene similitudes con VERRÄTER, pero ambos juegos son definitivamente diferentes.

### Trasfondo del juego:

¡Motín en alta mar! Todos se han embarcado en un mercante para ganar tantos puntos de victoria como sea posible con la venta de sus mercancías. El **Mercader** obtiene el mejor precio en una venta y el **Estibador** puede elegir sus nuevas mercancías. El **Amotinado** en cualquier caso tiene otras ideas: junto con el **Grumete** tratara de deponer al capitán. Por otra parte el **Capitán** trata de mantener el control y espera que el **Contra maestre** le ayude.

### Objetivo:

Los jugadores intentan vender sus mercancías al mejor precio para obtener puntos de victoria.

### Preparacion:

- Ten a mano papel y lápiz
- Ten a mano los esquemas y las instrucciones, cada jugador recibe una carta resumen.
- Para el juego básico no necesitas el **Barco Pirata** y la **carta de mercancía** pirata. Las reglas para la versión pirata se encuentran en el reverso de la carta pirata.

Para hacer la introducción tan fácil como sea posible, las reglas del juego están divididas en dos partes: en el lado izquierdo encontraras las reglas generales. Junto a ellas en el lado derecho (en cursiva) encontraras un juego introductorio, el cual muestra las mecánicas mas importantes del juego.

## Reglas Generales

- Repartir las cartas

La **Carta de Capitán** (Resumen 1) muestra que jugador es actualmente el Capitán y cuantos puntos de victoria pagara al Contraaestre por su apoyo (bolsa).

- Se decide que jugador va a ser el Capitán. El elegido toma ambas cartas de Capitán.

Las **Cartas de Isla** (Esquema 2) forman el tablero de juego: muestran que mercancías pueden ser vendidas. Además muestran los puntos de victoria. El símbolo del barco en la esquina inferior derecha muestra el número de puntos que el Capitán o el Amotinado obtendrán cuando el barco llegue a la isla. Cada carta de isla tiene un lado claro (activo) y un lado oscuro (Pasivo). Las mercancías solo pueden ser vendidas en islas activas.

- Las Cartas de Isla se mezclan y se colocan formando un círculo (Esquema 3)
- Todas las cartas se colocan con el lado oscuro boca arriba. Solo Costa Montañosa (Hochland) tendrá el lado claro a la vista. Aquí es donde comenzara el barco mercante.

La **carta de Barco** muestra en que isla esta actualmente el barco. Esta isla se denominara desde ahora **Isla del Barco**.

- La Carta del barco se coloca en Costa Montañosa (Hochland) (Resumen 3).

Las **Cartas de Mercancía** son importantes por que obtienes puntos de victoria cuando las vendes. Las 6 cartas de conflicto sin embargo deciden el resultado de un motín.

- Mezcla las mercancías y colócalas boca abajo en un mazo junto al círculo de islas.
- Cada jugador toma 5 mercancías del mazo.

*Bienvenido al juego introductorio (ejemplo con 4 jugadores)*

*Las cartas son repartidas.*

*Bernhard es elegido como el capitán. El toma las dos **cartas de capitán** y las coloca frente a el. A su izquierda estan sitting Steffi, Florian and Carmen.*

*Las **cartas de Isla** se colocan en el sentido del reloj (Esquema 3):*

*A las 12 en punto esta Costa Montañosa (Hochland), a la 1 esta Caverna Helada (Frosthöhle), después Costa Verde (Grünland), Lengua Pobre (Karge Zunge), Roca de Hielo (Eisfelsen), Isla del Mono (Affeninsel), Acantilado frío (Kalte Klippe), Costa Verano (Sommerland), Arrecife Rojo (Rotes Riff), Nido de Piratas (Piratennest), Dedal (Fingerhut) Y Cabo de la Arena (Sandkap).*

*Costa Montañosa muestra su lado claro, el resto muestran su lado oscuro.*

*La **carta del Barco** es colocada en Costa Montañosa*

*Las **Cartas de mercancía** son barajadas y colocadas cara abajo junto al círculo de islas. Comenzando con Bernhard, cada jugador toma 5 cartas. En este ejemplo las cartas se dividen como sigue:*

*Bernhard: 2x conflicto, 2x vino, 1x trigo*

*Steffi: 2x conflicto, 1x sal, 1x trigo, 1x tela*

*Florian: 2x tela, 1x trigo, 1x sal, 1x vino*

*Carmen: 2x sal, 1x vino, 1x conflicto, 1x rubi*

Las **Cartas de Acción** (Esquema 1) dan al jugador la oportunidad de tomar un personaje con diferentes ventajas (Resumen 1). Solo el Capitán tiene su personaje fijo y no puede elegir una carta de acción:

- El **Amotinado** inicia un motín. Si tiene éxito, será el nuevo capitán.
  - El **Grumete** apoya al Amotinado durante el motín. Si el motín tiene éxito, el grumete gana 2 puntos de victoria.
  - El **Contraataca** apoya al capitán con un punto de conflicto extra. Si el capitán conserva su puesto (incluso si no se inició ningún motín), obtiene un punto de victoria así como los puntos de victoria que el capitán debe pagarle, de acuerdo con la carta del Capitán.
  - El **Mercader** obtiene siempre el valor más alto en la tabla de puntos de victoria (esquema 2), incluso en caso de un empate.
  - El **Estibador** toma 3 cartas de mercancías adicionales y elige cualquiera conservar.
- Las 5 cartas de acción se colocan boca abajo en el centro del círculo de islas.

*Las 5 cartas de Acción son colocadas cara abajo en el centro del círculo de islas.*

Las **Cartas de Destino** muestran el destino del capitán y el amotinado.

- Las cartas de destino se colocan junto al área de juego.

*Ambas Cartas de Destino se colocan junto al círculo de islas.*

## Desarrollo del juego (Resumen 2)

El juego consiste en múltiples turnos, cada uno dividido en varias fases. Las fases principales en cada turno son la **oferta de mercancías** y el **amotinamiento**.

*El Juego Comienza:*

## Fase 1

### Decisiones de la carta del Capitán

- El Capitán decide cuantos de sus puntos de victoria dará al contraataca, en caso de que le apoye.
- Elige una de las cartas de Capitán y la coloca frente a el boca arriba.

## Fase 1

*Bernhard decide cuantos puntos de victoria le da al Contraataca. El elige la carta de capitán con 0/1 y coloca el 0 cara arriba.*

## Fase 2

### Oferta de cartas de Mercancías

Solo se pueden ofrecer cartas de mercancías en islas activas.

**Observación:** las cartas de conflicto son cartas de mercancías, pero no pueden ser vendidas.

Las cartas de mercancías rubí, sal, vino, telas o trigo solo pueden ser vendidas en islas que muestren la correspondiente mercancía. Con la excepción de Costa Montañosa (Hochland) y Nido de piratas (Piratennest): todas las mercancías pueden ser vendidas en estas islas.

- Solo el jugador que venda mayor número de mercancías en una isla, obtendrá puntos de victoria. Cuando mas jugadores venden el mismo numero de mercancías, comparten los puntos de victoria. Cada jugador solo puede

## Fase 2

*Bernhard comienza ofreciendo mercancías y coloca un conflicto cara arriba frente a el. Aunque no puede venderlo, puede ser importante para prevenir un motin.*

*Steffi también juega un conflicto, Florian 1x tela y Carmen 1x vino.*

*Ahora es de nuevo el turno de Bernhard. El coloca 1x vine.*

*Steffi pasa. Ella coloca sus 4 cartas restantes cara abajo frente a ella y toma las 5 cartas de acción. Escoge el Amotinado y la coloca cara abajo frente a ella. Las cartas de acción restantes se devuelven al centro de la mesa.*

*Florian juega 1x tela y Carmen 1x sal. Bernhard juega 1x vino, Steffi mira y no puede*

- vender un tipo de mercancía por isla.
- El Capitán inicia la oferta de mercancías.
- Los jugadores toman turno y en el sentido del reloj eligen una de las siguientes opciones:

**A) Jugar carta de mercancía:**

- El jugador juega una de sus cartas de mercancía cara arriba frente a él. Está permitido jugar mercancías que no pueden ser vendidas. Entonces el siguiente jugador toma su turno.

**Importante:**

- Tanto tiempo como quieran, los jugadores pueden jugar cartas uno tras otro. Si un jugador no tiene cartas, tiene que pasar (ver B).
- Aunque las cartas de conflicto no tienen nada que ver con la venta, está permitido jugarlas durante la fase de oferta de mercancías.

**B) Pasar y elegir una carta de acción:**

- El jugador decide no jugar más cartas de mercancías. Coloca sus cartas de mercancías restantes boca abajo frente a él, si le quedara alguna. El número de cartas debe ser visible para los demás jugadores.
- El jugador no puede jugar ninguna mercancía más durante el resto de esta fase de ofertas.
- Si es el Capitán quien pasa, entonces deberá dejar claro a qué isla desea navegar este turno. Coloca la carta de destino del capitán –comenzando en la isla del barco– en sentido del reloj tantas islas alejado como el número de mercancías boca abajo que tenga frente a él. Si no tiene mercancías restantes, la carta de destino se coloca en la misma isla del barco. Si **no** es el capitán quien pasa, el jugador elige una carta de acción del centro, elige una, y la coloca boca abajo frente a él. Las cartas restantes se vuelven a colocar en el centro.
- Cuando todos los jugadores han pasado, la oferta de mercancías concluye.

## Fase 3

**Mostrar cartas de Acción:**

- Cada jugador muestra su carta de acción.
- Si alguien tiene el **amotinado**, coloca la carta de destino del amotinado –comenzando en la isla del barco– en sentido del reloj tantas islas alejado como el número de mercancías boca abajo que tenga frente a él. Si no tiene mercancías restantes, la carta de destino se coloca en la misma isla del barco.

**Observación:** Amotinado y capitán pueden tener el mismo destino.

*jugar cartas. Florian también pasa. Él coloca sus 3 cartas restantes cara abajo y toma las restantes cartas de acción. Ve que Steffi ha tomado el amotinado y se detiene a pensar: Si él toma el contramaestre y el motín es sofocado, él solo ganará un punto de victoria (ninguno del capitán), si toma el Grumete ganará 2 puntos de victoria si el motín tiene éxito. No tiene cartas de conflicto para jugar en la fase 4 Él elige el **Mercader**, para conseguir los máximos puntos incluso con mayorías iguales. Coloca la carta cara abajo frente a él, las 3 restantes se devuelven al centro cara abajo. Carmen y Bernhard son los únicos jugadores que pueden jugar mercancías ahora. Carmen todavía tiene 1x sal y la juega cara arriba.*

*Bernhard pasa y coloca sus dos cartas restantes cara abajo. Coloca el destino del capitán en Costa Verde (Grünland). Esta isla está situada a 2 islas de distancia de Costa Montañosa (Hochland). Como es el capitán **no toma** carta de acción.*

*Carmen es la última en pasar. Si hubiera tenido mas Sal, podría haberla jugado para obtener la mayoría y ganar mas puntos de victoria por la mayoría en solitario. En cualquier caso no tiene ninguna y toma una carta de acción: el **Grumete**.*

## Fase 3

*Se levantan todas las cartas de acción. Bernhard sospecha los problemas. Si él hubiera puesto una carta de capitán mas alta, quizá hubiera tenido apoyo del contramaestre. Steffi, quien tomó el amotinado, coloca la carta de destino del amotinado en Roca de Hielo (Eisfelsen) que se corresponde con las 4 cartas cara abajo que posee.*

## Fase 4

### Activar Motin:

**Observación:** esta fase solo ocurre si algún jugador ha tomado la carta del amotinado.

- Comenzando por el capitán cada jugador que este participando en el motín (todos excepto el Mercader y el Estibador) pueden jugar cartas de conflicto para apoyar o sofocar el motín:
  - Capitán y Contraмаestre juegan sus cartas frente al capitán.
  - Amotinado y Grumete frente al amotinado.
  - Mercader y estibador no pueden jugar cartas de conflicto. Las Cartas de conflicto que hayan sido jugadas por ellos no cuentan.
- El bando con mas cartas de conflicto gana (no olvidar contar el punto extra de conflicto en la carta de acción del contraмаestre) En caso de empate gana el **amotinado**.

## Fase 5

### Distribuir puntos de victoria:

- Escribe los puntos de victoria...

### Puntos de victoria para el capitán, el amotinado, el contraмаestre y el grumete:

#### Motin es sofocado o no activado:

- El **Capitán** retira la carta de destino del amotinado de la isla donde se encuentre.
- Obtiene los puntos de victoria de la isla con el destino del capitán (símbolo de barco en la esquina inferior derecha de la isla).
- El **Contraмаestre** gana 1 punto de victoria y los puntos de victoria en la carta del capitán (0-3 puntos de victoria). El capitán pierde los puntos mostrados en la carta del capitán, incluso si obtiene un resultado negativo
- **Grumete** y **Amotinado** quedan de manos vacías.

#### Motin tiene exito:

- El **Amotinado** retira la carta de destino del amotinado de la isla donde se encuentre.
- Obtiene los puntos de victoria de la isla con el destino del capitán (símbolo de barco en la esquina inferior derecha de la isla).
- El Amotinado toma la carta del Capitán y es desde ahora el nuevo Capitán.
- El **Grumete** gana 2 puntos de victoria.
- **Contraмаestre** y **Capitán** depuesto quedan de manos vacías.

## Fase 4

*El motín toma lugar, en la situación actual Steffi Debería ser el nuevo capitán, por que en caso de un empate, el Amotinado es ganador. Todos los jugadores tomando parte en un motín pueden jugar cualquier número de cartas de conflicto que deseen. Bernhard juega 1x conflict. Steffi ataca con 1x conflicto.*

*Como ahora es un empate, Carmen, la única que aun puede jugar cartas, reserva su conflicto para mas adelante. Decide guardarlo y no jugar ninguna carta. Bernhard pierde el motín por que es un empate.*

## Fase 5

*Se escriben los puntos de victoria...*

*Puntos de victoria para el capitán, (el contraмаestre), el amotinado, y el grumete:*

*Carmen gana 2 puntos como grumete. Steffi retira bla carta de destino del capitan y la coloca a su lado. Gana 5 puntos de victoria que hay en el símbolo del barco de Roca de Hielo (Eisfelsen) por el motín exitoso.*

*Como Steffi ha ganado el motín toma la carta del capitán y es desde ahora el nuevo capitán.*

*Bernhard (y Florian) no ganan puntos.*

#### **Puntos de victoria por vender mercancías:**

- Todas las islas activas (2 al menos) se cuentan separadamente.
- EL jugador con la mercancía mas numerosa obtiene puntos de victoria (Esquema 2).

Usa la tabla de puntos de victoria: Un jugador con mayoría obtiene los máximos puntos de victoria. Si dos tiene mayoría, ambos se reparten los puntos. Si tres igualan la mayoría, todos ellos obtienen los puntos mínimos. Si cuatro tienen mayoría, nadie obtendrá puntos.

**Observación:** Si los jugadores tienen mercancías que pueden ser vendidas en varias islas, tendrán que decidir, comenzando por el capitán, donde venderlas. Cada jugador solo puede vender un tipo de mercancía por isla. Por ejemplo: Con 4 trigo puedes vender 2 en Isla del Mono (Affeninsel) y 2 en Highland (Hochland) si el jugador puede obtener la mayoría o igualar una mayoría.

**Importante:** En Highland (Hochland) y en Nido de Piratas (Piratennest) las mercancías no están representadas. Todos pueden elegir que mercancía vender. Solo cuenta un tipo de mercancía por jugador (las cartas de conflicto no son mercancías).

- El Mercader obtiene en caso de empate siempre la puntuación mas alta (Si es posible incluso en dos islas).

## **Fase 6**

#### **Mover el barco:**

- Excepto la isla del barco todas las islas se colocan por su lado pasivo.
- Dependiendo del resultado del motín el barco es movido al destino del capitán (si conserva su trabajo) o del amotinado (si el amotinado es el nuevo capitán).
- La nueva isla del barco se pone cara arriba.

## **Fase 7**

#### **Retirar cartas de destino, descartar cartas de mercancías.**

- Las cartas de destino se apartan a un lado.
- Todas las cartas de mercancías cara arriba (incluyendo las cartas de conflicto) se colocan en el mazo de descartes.
- Los jugadores toman de nuevo sus cartas boca abajo para la siguiente ronda.

## **Fase 8**

#### **Tomar cartas de mercancías:**

- Las cartas de mercancías se toman de su mazo boca abajo. Si se agota, barajar el mazo de descartes y colocar boca abajo en el mazo de mercancías.
- Comenzando por el capitán, rellenan su mano con hasta 5 cartas de mercancías.
- El **Estibador** toma 3 cartas extras y elige que

#### **Puntos de victoria por vender mercancías:**

*De momento solo Costa Montañosa (Hochland) esta activa y es el único lugar para vender mercancías.*

*Como Bernhard, Florian y Carmen tienen la misma cantidad de mercancías, la decisión de Florian de tomar el mercader ha sido correcta.*

*El mercader gana la máxima puntuación incluso en caso de un empate, en este caso 4. Bernhard y Carmen 2 puntos cada uno, porque 3 jugadores comparten la mayoría. (esquema 2). Steffi no gana ningún punto porque no ha vendido nada. Incluso con una mercancía ella no habría obtenido puntos.*

## **Fase 6**

*Ahora el barco navega a una nueva isla. Costa Montañosa (Hochland) permanece activa y Roca de Hielo (Eisfelsen), el destino del amotinado, es la nueva isla del barco y queda también activada (mostrando ahora el lado claro). Steffi pone el barco en Roca de Hielo (Eisfelsen).*

## **Fase 7**

*La carta de destino del capitán y del amotinado se pone a un lado. Todas las cartas cara arriba se llevan al mazo de descartes.*

*Los jugadores cogen las cartas cara debajo de nuevo.*

## **Fase 8**

*Todos los jugadores rellenan su mano con hasta 5 cartas. Steffi como nuevo capitán, empieza y toma 2 cartas, Florian también toma 2, Carmen toma 3 y Bernhard 4 cartas. Si Florian hubiera tomado el estibador, el hubiera tomado 2 (normal) y otras 3 (como estibador), 5 en total. De estas hubiera tomado 2 para rellenas su mano, descartando el resto.*

cartas de todas las que ha tomado conservara para reponer su mazo con 5 cartas. Las sobrantes se descartan al mazo de descartes, si no existirá se crea uno nuevo.

## **Fase 9**

### **Poner cartas de acción en el centro:**

- Todas las cartas de acción se colocan cara abajo en el centro del círculo de islas.

## **Phase 10**

### **Fin del turno:**

- El turno ha terminado, comienza uno nuevo con la Fase 1.

## **Final del Juego**

- Después de 8 turnos (con 3 jugadores después de 9) el juego termina tras la distribución de puntos de victoria de la fase 5.

### **El ganador:**

- El jugador con el máximo total de puntos gana el juego.

## **Fase 9**

*Cada jugador pone de nuevo su carta de acción en el centro cara abajo.*

## **Fase 10**

*Esto concluye la ronda de introducción. Comienza la siguiente ronda con la fase 1 y con Steffi como nuevo capitán.*

*Ahora tienes una impresión general sobre el juego. Para aprender los detalles, lee las reglas generales en la parte izquierda.*

## **Warenkarte – Carta de Mercancías**

Konflikt - *Conflicto*

Piraten - *Piratas*

Korn - *Trigo*

Tuch - *Telas*

Wein - *Vino*

Salz - *Sal*

Rubine - *rubí*

Fingerhut - *Dedal*

Eisfelsen - *Roca de Hielo*

Affeninsel - *Isla del Mono*

Sandkap - *Cabo de la arena*

Hochland - *Costa Montañosa*

Kalte Klippe - *Acantilado Frío*

Frosthöhle - *Caverna Helada*

Sommerland - *Costa Verano*

Grünland - *Costa Verde*

Rotes Riff - *Arrecife Rojo*

Karge Zunge - *Lengua Pobre*

Piratennest - *Nido de Piratas*

## **Aktionskarte – Carta de Acción**

Kapitän - *Capitán*

Maat - *Contra maestre*

Meuterer - *Amotinado*

Schiffsjunge - *Grumete*

Händler - *Mercader*

Lademeister - *Estibador*