Le Mutin (Meuterer)

Un jeu de cartes de Marcel-André Casasola-Merkle
Pour 3 ou 4 joueurs, à partir de 12 ans.
Durée de jeu : 45 à 60 minutes
Traduction française de Bruno Faidutti

Si vous connaissez Le Traître (Verräter), vous savez déjà à quoi vous attendre : un jeu de cartes astucieux et complexe, qui se rapproche par bien des points d'un jeu de plateau. Les règles de Meuterer sont construites comme celles de Verräter, les deux jeux ont la même ambiance, le même style mais sont néanmoins très différents.

Matériel

• 2 cartes Capitaine (valeurs 0/1 et 2/3)
• 12 cartes îles
• 2 cartes navire (marchand et pirate)
• 37 cartes de marchandise (4 x rubis, 5 x sel, 6 x vin, 7 x tissu, 8 x blé, 6 x conflit, 1 x pirate)
• 5 cartes action (mutin, mousse, quartier-maître, marchand, débardeur)
• 2 cartes de destination (capitaine, mutin)
• 4 cartes d'aide de jeu
• 2 cartes résumé
• 1 règle du jeu

Thème

Mutinerie en haute mer. Chacun s'est embarqué sur ce navire marchand en espérant marquer le plus possible de points de victoire, obtenus en vendant ses marchandises. Le marchand obtient le meilleur prix pour ses marchandises, tandis que le débardeur peut choisir les produits qu'il embarque. Le mutin, néanmoins, a d'autres projets en tête. Avec l'aide du mousse, il compte bien s'emparer du navire et prendre la place du capitaine. Le capitaine, d'autre part, espère bien, avec l'aide du quartier-maître, rester seul maître à bord.

But du jeu

Les joueurs tentent de vendre leurs marchandises au meilleur prix pour gagner des points de victoire.

Avant le jeu

• Préparer un stylo et du papier
• Placer les cartes d'aide de jeu entre les joueurs, et donner à chacun une carte d'aide de jeu.
• Pour le jeu de base, le navire pirate et la carte de marchandises « pirate » ne sont pas nécessaires, et sont rangées dans la boite. Les règles du jeu « pirate » sont à la fin de ce livret.

Mise en place d'une partie

• les cartes de jeu doivent être triées avant de commencer.

Les cartes « **capitaine** » indiquent qui est actuellement capitaine, et combien de points de victoire recevra le quartier-maître en échange de son aide.

• Le capitaine, tiré au sort, reçoit les deux cartes capitaine.

Les cartes « **îles** » (schéma 2) constituent le plateau de jeu. Elles indiquent quelles marchandises peuvent être vendues, et pour combien de points de victoire en fonction du nombre de joueurs concernés. Le navire, en bas à droite, indique combien de points de victoire recevront le capitaine ou le mutin pour avoir amené le navire dans cette île. Toutes les cartes îles ont une face sombre (passive) et une face claire (active). Les marchandises ne peuvent être vendues que dans les îles actives.

• Les cartes îles sont mélangées et placées en cercle (schéma 3). Toutes les îles, à l'exception de Hochland, sont placées face sombre sur le dessus. Seule Hochland, port de départ du navire, est placée face claire visible.

La carte « **navire** » indique où se trouve le navire. L'île où se trouve la navire sera appelée « **escale** » dans la suite des règles.

• La carte navire est placée sur Hochland (schéma 3)

Les cartes de marchandises sont importantes, car c'est en les vendant que l'on marque des points de victoire. Les 6 cartes conflits servent à décider de l'issue d'une mutinerie.

• Mélangez les cartes de marchandises et distribuez en 5 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent une pioche, face cachée, placée à côté du cercle de cartes îles.

Les cartes action (résumé 1) permettent aux joueurs de prendre le rôle d'un personnage, chaque personnage ayant des avantages spécifiques. Seul le capitaine reste attaché à son poste et ne peut donc pas choisir de carte action.

• Le **mutin** déclenche une mutinerie. Si elle réussit, il deviendra le nouveau capitaine.
• Le **mousse** aide le mutin. Si la mutinerie réussit, il marquera deux points de victoire.
• Le **quartier-maître** aide le capitaine en lui conférant un bonus de 1 point de conflit. Si le capitaine conserve son poste – et même s'il n'y a pas eu mutinerie -, il marquera 1 point de victoire, plus les points que doit lui payer le capitaine, indiqués par la carte capitaine.
• Le **marchand** reçoit toujours le meilleur prix en points de victoire pour ses marchandises, même en cas d'égalité.
• Le **débardeur** reçoit trois cartes marchandises supplémentaires et décide des cartes qu'il garde.

• Les 5 cartes action sont placées, faces cachées, au milieu du cercle.

Les cartes « **destination** » indiquent où souhaitent aller le capitaine et le mutin.

• Les cartes destination sont placées en dehors du cercle.

Déroulement d'une partie

Une partie de Meuterer se compose de 8 tours (à 4 joueurs) ou de 9 tours (à 3 joueurs). Chaque tour se compose d'un certain nombre de phases, les deux plus importantes étant la **vente des marchandises** et la **mutinerie**.

Phase 1 : choix de la carte capitaine

• Le capitaine décide combien de ses points de victoire (0, 1, 2 ou 3) il souhaite donner au quartier-maître en échange de son aide. Il choisit l'une des cartes capitaine et la pose devant lui, la face visible indiquant le nombre de points.

Phase 2 : vente des marchandises

Les marchandises ne peuvent être vendues que dans les îles actives (face claire visible). Les cartes conflit sont des cartes de marchandises, mais elles ne peuvent pas être vendues. Les marchandises rubis, sel, vin, tissu ou blé ne peuvent être vendues que dans les îles portant le symbole correspondant. Les deux exceptions sont Hochland et Piratennest, où tous les types de marchandises peuvent être vendus.

• Seul le joueur qui vend le plus grand nombre de marchandises dans une île marque des points de victoire. En cas d'égalité, les joueurs se partagent les points de victoire. Chaque joueur ne peut vendre qu'un seul type de marchandises dans une île.

• Chaque joueur à son tour, en commençant par le capitaine et en tournant en sens horaire, a le choix entre

• **Jouer une carte marchandises**
• Le joueur joue une de ses cartes marchandises, face visible, devant lui. On peut jouer une carte qui ne peut pas être vendue dans cette île. On passe ensuite au joueur suivant.
• **important :** tour après tour, les joueurs peuvent continuer à jouer des cartes marchandises. Un joueur qui n'a plus de cartes marchandises est obligé de passer.
• Bien que les cartes conflit n'aient rien à voir avec la vente, il est permis d'en jouer pendant la phase de vente des marchandises.

• **Passer et choisir une carte action**

• Le joueur décide de ne plus jouer de cartes marchandises. Il pose les cartes marchandises qu'il a encore en main, s'il lui en reste, faces cachées devant lui. Le nombre de cartes restantes doit être visible de tous.

• Le joueur ne peut plus jouer de cartes marchandises pour cette phase.

• Si le capitaine passe, il doit indiquer la destination où il compte amener le navire ce tour-ci, correspondant à un déplacement du bateau, en sens horaire, d'un nombre d'îles égal au nombre de cartes de marchandises qu'il lui reste et qu'il pose, faces cachées, devant lui. Il place sa carte destination (beige) sur son île de destination. S'il n'a plus de cartes marchandises, sa carte destination est placée sur la dernière escale.

• Si le joueur qui passe n'est pas le capitaine, il choisit l'une des cartes action encore disponibles au centre du cercle et replace les cartes actions restantes, faces cachées, au centre du cercle.

• Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

Phase 3 : Révélation des cartes action

• Tous les joueurs révèlent leur carte action.

• Si un joueur a pris la carte **mutin**, il doit indiquer la destination où il compte amener le navire ce tour-ci, correspondant à un déplacement du bateau, en sens horaire, d'un nombre d'îles égal au nombre de cartes de marchandises qu'il lui reste et qu'il pose, faces cachées, devant lui. Il place sa carte destination (bleue) sur son île de destination. S'il n'a plus de cartes marchandises, sa carte destination est placée sur la dernière escale.

Il se peut que le mutin et le capitaine aient la même destination.

Phase 4 : Mutinerie

Cette phase n'intervient que si l'un des joueurs a choisi la carte action **mutin.** Si ce n'est pas le cas, on passe directement à la phase 5.

• Chaque joueur à son tour, en commençant par le capitaine et en tournant en sens horaire, peut jouer des cartes de conflit pour soutenir ou pour mater la mutinerie.
• Le capitaine et le quartier-maître jouent leurs cartes de conflit devant le capitaine.
• Le mutin et le mousse jouent leurs cartes de conflit devant le mutin.
• Le marchand et le débardeur ne peuvent pas jouer de cartes de conflit.
• Les cartes de conflit déjà jouées lors de la phase précédente ne comptent pas.

• Le camp ayant joué le plus grand nombre de cartes de conflit, en prenant en compte le bonus de 1 point du quartier-maître l'emporte. En cas d'égalité, ce sont les mutins qui l'emportent.

Phase 5 : Attribution des points de victoire

• On note les points de victoire pour le tour.

• **Points de victoire pour le capitaine, le mutin, le quartier-maître et le mousse**

• **S'il n'y a pas eu mutinerie, ou si la mutinerie a été vaincue**
• Le capitaine retire du cercle la carte de destination du mutin.
• Le capitaine marque les points de victoire de son île de destination, indiqués sur le navire en bas à droite de la carte île.
• Le quartier maître marque 1 point, et les points indiqués sur la carte capitaine (0 à 3). Le capitaine perd les points indiqués sur la carte capitaine, même si son score devient ainsi négatif.
• Le mousse et le mutin ne marquent rien.

• **Si la mutinerie l'a emporté**
• Le mutin retire du cercle la carte de destination du capitaine.
• Le mutin marque les points de victoire de son île de destination, indiqués sur le navire en bas à droite de la carte île.
• Le mutin prend la carte capitaine. Il est désormais le nouveau capitaine.
• Le mousse marque deux points de victoire.
• Le capitaine et le quartier-maître ne marquent rien.

• **Points de victoire pour la vente des marchandises**

• Les points sont comptés séparément pour chacune des îles actives (faces claires visibles). Il ne peut y en avoir plus de deux.
• Dans chaque île active, le ou les joueurs ayant joué le plus grand nombre de cartes marchandises du type requis marquent des points. On utilise pour cela le petit tableau figurant sur la carte. Si un joueur est seul à avoir joué le plus de cartes marchandises, il marque le nombre de points le plus élevé, à gauche. Si deux joueurs sont à égalité, ils marquent le nombre de points du milieu. Si trois joueurs sont à égalité, ils marquent le plus petit nombre, à droite (qui peut être 0). Si les quatre joueurs sont à égalité, personne ne marque de points.

Cas particulier : si des joueurs ont joué des cartes marchandises qui peuvent être vendues sur deux îles, ils doivent, en commençant par le capitaine, décider dans quelle île ils les vendent. On ne peut vendre qu'un seul type de marchandises par île. Ainsi, par exemple, un joueur qui a joué quatre cartes « blé » peut en vendre deux sur Affeninsel et deux sur Hochland, si cela lui permet d'être majoritaire, ou à égalité, sur les deux îles. Sur Hochland et Piratennest, on peut vendre tous les types de marchandises, mais seul compte un type de marchandise pour chaque joueur. Les cartes conflit ne sont pas ici considérées comme des marchandises.

• En cas d'égalité, le marchand reçoit toujours le nombre maximum de points de victoire, comme s'il était seul à avoir joué le plus grand nombre de cartes.

Phase 6 : Déplacement du navire

• Toutes les îles, à l'exception de l'escale où se trouve le navire, sont placés face sombre visible (passive).
• Selon le résultat de la mutinerie, le navire est déplacé vers l'île de destination du capitaine (si le capitaine est toujours en place) ou du mutin (si, à la suite d'une mutinerie, le capitaine a été renversé et sa place prise par le mutin).
• L'île d'arrivée, la nouvelle escale, est tournée face claire visible (active).

Phase 7 : Retrait des cartes de destination et de marchandises

• Les deux cartes de destination sont remises à côté du cercle.
• Toutes les cartes marchandises jouées, faces visibles, durant le tour sont défaussées.
• Les joueurs reprennent en main leurs cartes faces cachées.

Phase 8 : Pioche de cartes marchandises

• Les cartes marchandises sont prises sur la pioche, faces cachées. Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche.
• En commençant par le capitaine, tous les joueurs piochent des cartes jusqu'à en avoir de nouveau 5 en main.
• Le débardeur pioche 3 cartes supplémentaires, et choisit alors parmi toutes les cartes qu'il a piochées celles qu'il garde de manière à en avoir de nouveau 5 en main. Il replace les cartes qu'il ne garde pas, faces cachées, sous la pioche. Si la pioche est épuisée, il en démarre ainsi une nouvelle.

Phase 9 : Retour des cartes action

• Toutes les cartes action sont replacées, faces cachées, au centre du cercle.

Phase 10 : Fin du tour

• Le tour est terminé. Un nouveau tour démarre à la phase 1.

Fin du jeu

• Après 8 tours de jeu (9 tours à 3 joueurs), la partie s'arrête après l'attribution des points de victoire, à la phase 5.
• Le vainqueur est le joueur totalisant le plus grand nombre de points de victoire.

Variante : Le pirate

On utilise alors deux cartes supplémentaires, la carte marchandise « **pirate** » et **le bateau pirate**. La carte « pirate » est mélangée en début de partie aux autres cartes marchandise, et le bateau pirate est placé sur l'île de Piratennest.

Dès qu'un joueur, durant la phase de vente des marchandises, joue la carte « pirate », le bateau pirate prend la mer. Il se déplace en sens anti-horaire d'autant d'îles que le joueur qui a joué la carte pirate a de cartes en main. Le joueur n'a pas a posé ces cartes faces cachées, il reste en jeu et pourra les jouer encore dans la suite du tour.

Si le bateau pirate rejoint ou croise le navire marchand, toutes les marchandises sont volées. Toutes les cartes marchandises qui avaient été jouées jusque là, y compris par les joueurs qui ont passé et par celui qui a joué le pirate, sont défaussée. Le tour continue ensuite normalement.

Si le navire marchand rejoint ou croise le bateau pirate, rien de particulier ne se passe.