



MEUTERER

[Retour présentation](#)

COMPOSITION DU JEU:

64 Cartes réparties comme ci-dessous

2 Cartes Capitaine



recto carte

1 verso carte 1

recto carte 2

verso carte 2

12 Cartes Îles (ci-dessous quelques exemples de cartes d'île)



recto

verso

recto

verso

recto

verso

2 Carte navire (marchand et pirate)



dos carte pirate

recto carte pirate

carte marchand (recto/verso identique)

37 Cartes marchandises



dos des 37 cartes

4 cartes rubis

5 cartes sel

6 cartes vin

6 cartes conflit

7 cartes tissu

8 cartes blé

5 Cartes action et 1 carte pirate



dos des 6 cartes
pirate

débardeur

mutin

quartier-maître

marchand

mousse

2 cartes de destination



mutin

capitaine

4 cartes de résumé du jeu et 2 cartes d'aide



4 cartes résumé du jeu recto / verso
d'aide 2 recto /verso

1ère carte d'aide recto / verso

2ème carte

[Cliquez ici pour
télécharger les
cartes traduites
1,2 mega](#)

RÈGLE DU JEU: 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.

THEME

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 boîte. 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. (voir schéma 1 des cartes d'aide)

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

- Les cartes " îles " (voir schéma 2 des cartes d'aide) 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 (voir schéma 3 des cartes d'aide). 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 le navire sera appelée " escale " dans la suite des règles.- La carte navire est placée sur Hochland (voir schéma 3 des cartes d'aide)

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 (voir recto de la carte de résumé) 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 de 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

DEROULEMENT 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

Exemple de partie pour 4 joueurs.
Triez les cartes.

Bernard est désigné comme capitaine. Il prend les deux cartes capitaine et les pose devant lui. Après lui sont assis, en sens horaire, Steffi, Florian et Carmen.

Les cartes îles sont placées en cercle. A 12 heures se trouve Hochland, à 1 heure Frosthöhle, puis Grünland, Karge Zunge, Eisfelsen, Affeninsel, Kalte Klippe, Sommerland, Rote Riff, Piratennest, Fingerhut et Sandkap. Hochland a sa face claire visible, toutes les autres ont la face sombre visible.

La carte navire est placée sur Hochland

Les cartes marchandises sont mélangées et placées faces cachées à côté du cercle. Chaque joueur, en commençant par Bernard, pioche 5 cartes. Dans notre exemple, les cartes de chaque joueur seront les suivantes:
Bernard: 2 x conflit, 2 x vin, 1 x blé
Steffi: 2 x conflit, 1 x sel, 1 x blé, 1 x tissu
Florian: 2 x tissu, 1 x blé, 1 x sel, 1 x vin
Carmen: 2 x sel, 1 x vin, 1 x conflit, 1 x rubis

Les cinq cartes action sont placées, faces cachées, au centre de l'île.

Placez les deux cartes destination à côté du cercle.

La partie proprement dite commence

Phase 1:
Bernard décide du nombre de points de victoire qu'il souhaite donner au quartier-maître. Il choisit la carte capitaine 0/1, et la place devant lui, face 0 visible.

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.

Phase 2:

Bernard commence la vente des marchandises et joue une carte conflit, face visible, devant lui. Bien qu'il ne puisse pas la vendre, elle peut être utile pour empêcher une mutinerie. Steffi joue également une carte conflit, Florian une carte tissu et Carmen une carte vin. C'est de nouveau au tour de Bernard, qui joue une carte vin. Steffi passe, pose les quatre cartes qui lui restent faces cachées devant elle et prend les cinq cartes actions. Elle choisit le Mutin et le pose, face cachée, devant elle, avant de remettre les quatre cartes actions restantes, faces cachées, au centre du cercle. Florian joue une carte tissu et Carmen une carte sel. Bernard joue une carte vin. Steffi ne peut plus jouer de cartes. Florian passe lui aussi, pose les trois cartes qui lui restent faces cachées et prend les quatre cartes actions au centre du cercle. Il voit que Steffi a pris le mutin, et se fait les réflexions suivantes: s'il prend le quartier-maître et que la mutinerie est vaincue, il ne recevra qu'un point de victoire, puisque le capitaine ne lui en cède pas. S'il prend le mousse, il recevra 2 points de victoire en cas de succès de la mutinerie. Il n'a en main aucune carte de conflit à jouer durant la phase 4. Il choisit finalement le marchand, afin de recevoir le plus de points de victoire, même en cas d'égalité. Il pose la carte marchand devant lui, face cachée, et remet les trois cartes restantes au centre. Carmen et Bernard sont désormais les seuls à pouvoir encore jouer des cartes marchandises. Carmen a encore une carte sel, qu'elle joue face visible. Bernard passe et pose ses deux dernières cartes faces cachées devant lui. La carte destination du capitaine est placée sur Grünland, qui se trouve en sens horaire deux îles après Hochland. Étant capitaine, Bernard ne prend pas de carte action. Carmen est la dernière à passer. Si elle avait eu d'autres cartes sel, elle aurait pu les jouer, pour gagner plus de points de victoire en étant seule majoritaire? N'en ayant plus, elle passe et choisit une carte action: le mousse.

Phase 3:

Toutes les cartes action sont révélées. Bernard se doute qu'il va avoir des problèmes. S'il avait joué une carte capitaine plus généreuse, 1, 2 ou 3, il aurait pu recevoir de l'aide du quartier-maître. Steffi, qui a choisi le mutin, place la carte destination du mutin sur Eisfelsen, puis -qu'il lui reste quatre cartes faces cachées.

Phase 4:

La mutinerie est en route. Si personne ne joue de cartes, Steffi serait le nouveau

- 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 laquelle 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.

- Si le marchand et un ou plusieurs joueurs sont à égalité pour le nombre de marchandises, le marchand marque des points comme s'il était seul en tête, et les autres joueurs marquent les points normalement.

capitaine, puisque le mutin l'emporte en cas d'égalité. Tous les joueurs peuvent maintenant jouer des cartes, sauf Florian, qui est marchand. Bernard joue une carte conflit. Steffi répond avec une autre carte conflit. Il y a de nouveau égalité et Carmen, la seule à pouvoir encore jouer des cartes, décide de conserver ses cartes conflits pour un usage ultérieur. Elle ne joue donc pas de carte conflit, et les mutins l'emportent.

Phase 5:

Les points de victoire sont notés par écrit.

Carmen, le mousse, reçoit 2 points de victoire. Steffi prend la carte de destination du capitaine et la met de côté. Elle reçoit les 5 points de victoire pour une mutinerie réussie qui sont indiqués sur la carte de Eisfelsen. Bernard et Florian ne marquent aucun point. Steffi, qui a mené avec succès la mutinerie, est le nouveau capitaine et prend les cartes capitaine.

Hochland, seule île active, est le seul endroit où des marchandises peuvent être vendues. Bernard, Florian et Carmen ayant tous le même nombre de marchandises, Florian a eu raison de choisir le marchand. Le marchand reçoit en effet le maximum de points de victoire, même en cas d'égalité, soit dans notre cas 4 points. Bernard et Carmen marquent chacun 2 points, puisqu'il y avait trois ex-æquos (schéma 2). Steffi ne marque rien, puis -qu'elle ne vendait rien. Même avec une carte marchandise, elle n'aurait rien marqué.

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 à poser 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 défaussées. Le tour continue ensuite normalement.

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

Variante de la variante.

Quand la carte pirates est jouée, le bateau pirate est déplacé en sens anti-horaire d'un nombre d'îles correspondant au nombre de cartes qui restent en main au joueur multiplié par 2 (exemple: il reste 3 cartes marchandises au joueur qui vient de jouer la carte pirates. Le bateau pirate se déplace donc de: $3 \times 2 = 6$ îles) Cette variante permettra dans la majorité des cas au bateau pirate de croiser ou de rejoindre au moins 2 fois le navire marchand quand la variante normale ne laisse guère qu'une seule possibilité.

phase 6

Le navire fait route vers une nouvelle destination.

Hochland, l'ancienne escale, reste active et Eisfelsen (la destination du mutin) est la nouvelle escale et devient également active, et est donc retournée, face claire sur le dessus. Steffi place le navire sur Eisfelsen.

Phase 7:

La carte destination du mutin est mise de côté, avec celle du capitaine. Toutes les cartes jouées faces visibles sont défaussées. Les joueurs reprennent en main les cartes faces cachées qu'ils avaient posées devant eux.

Phase 8:

Tous les joueurs complètent leur main à 5 cartes. Steffi, qui est le nouveau capitaine, pioche d'abord 2 cartes, puis Florian également 2 cartes, puis Carmen 3 cartes et Bernard 4.

Si Florian avait pris le débardeur, il aurait pioché 2

cartes, plus 3 pour le débardeur, soit 5 au total, et aurait choisi ses deux nouvelles cartes parmi ces cinq avant de défausser les trois autres.

Phase 9:

Les joueurs rendent leurs cartes action et les posent, faces cachées, au centre de la table..

Phase 10:

Voilà pour le tour d'introduction. Le tour suivant débute à la phase 1, Steffi étant le nouveau capitaine. Pour les détails des règles, lisez... les règles.