



EMANUELE
BRIANO

ALESSANDRO
CICERI

15 MEN



SPIELANLEITUNG



15 MEN

The title '15 MEN' is rendered in a bold, metallic, 3D font. The number '15' is silver and positioned above the word 'MEN', which is gold. The letters are set against a background of two crossed pistols and two crossed cut-throats (dagues) with curved hilts. The entire graphic is set on a parchment-like background with a faint grid pattern.

Ein Spiel von Alessandro Ciceri und Emanuele Briano für 2-5 Spieler
ab 10 Jahren mit einer Dauer von ca. 45 Minuten.

Meuterei!

Auf dem Vordeck kocht die Stimmung hoch. Einige Tage schon sind viele Crewmitglieder mit den Entscheidungen des Kapitäns unzufrieden. Sie sind schließlich Piraten und Piraten brauchen Schiffe zum Plündern und Brandschatzen. Natürlich denken nicht alle so. Es gibt auch diejenigen, die dem Kapitän treu ergeben sind und darauf vertrauen, dass auf dem gewählten Kurs unvergleichliche Schätze auf sie warten. Misstrauen macht sich zwischen den Planken des Schiffs breit und befällt die Seemänner. Sie beobachten sich gegenseitig genau und versuchen zu durchschauen und zu erraten, wer sich welcher Seite anschließen wird. Auch wenn sich niemand traut, es laut auszusprechen, das Wort, welches in den Köpfen der Crew herumgeistert, ist ein gefährliches ... Meuterei!

DAS SPIEL

15 Men ist ein Spiel für 2-5 Spieler voller List, Täuschung und Meuterei auf einem Piratenschiff. Jeder Spieler schlüpft entweder in die Rolle des unerschrockenen Kapitäns, seines getreuen Loyalisten oder eines Halunken, der eine Meuterei plant.

Bringt so viele Crewmitglieder auf eure Seite, wie ihr könnt. Bestecht sie mit Dublonen, um ihre einzigartigen Fähigkeiten für euch zu nutzen und eure Gegner zu übermannen, sobald die ersten Kugeln fliegen und der Showdown beginnt.

ÜBERSICHT

In jeder Partie bekommen die Spieler eine geheime Rolle zugeteilt: Kapitän, Loyalist oder Meuterer. Der Kapitän versucht, die Meuterei niederzuschlagen. Dabei wird er von seinem getreuen Loyalisten unterstützt, der sich unter den Meuterern versteckt hält. Die Fraktion der Meuterer bildet das gegnerische Team und versucht, genug Crewmitglieder zu bestechen, um die Kontrolle über das Schiff zu übernehmen.

Die Crewmitglieder werden durch 15 verdeckte Piratenkarten dargestellt, die rund um den Spielplan ausgelegt werden. Sie formen einen sogenannten Round Robin, die alte Methode der Seefahrer, eine Beschwerdeschrift zu unterzeichnen und eine Meuterei anzuzetteln, ohne dass zu erkennen ist, wer den Protest angestiftet hat. Auf den Kartenrückseiten erfährt ihr lediglich die Nationalität eines Piraten und seinen Posten an Bord.



In einer Runde bestechen die Spieler nacheinander ein beliebiges der 15 Crewmitglieder mit Dublonen, um sie auf ihre Seite zu bringen und Informationen über die Sonderaktionen der anderen Crewmitglieder zu erhalten. Ziel ist es, das stärkste Lager zu bilden, die Aktionen und Effekte der Crew zu nutzen und in der besten Position zu sein, bevor sich die gegnerischen Lager offenbaren und die Piraten aufeinander losgehen.

SPIELMATERIAL

> 1 SPIELPLAN

Der Spielplan stellt das Schiffsdeck dar, auf dem die Meuterei stattfindet. Die 15 Piraten der Crew werden rundherum ausgelegt.

Die Position der Piraten um den Plan ist entscheidend: Während der Partie kann dir jeder der Piraten die Geheimnisse eines seiner Nachbarn verraten und ihn sogar erschießen, wenn die Situation brenzlig wird.

> 29 PIRATENKARTEN

Jeder Pirat wird auf der Vorderseite durch seinen Namen, sein Porträt, die Flagge seiner tatsächlichen Nationalität und seinen Posten an Bord dargestellt. Außerdem seht ihr die Siegpunkte (SP), die er seinem Team am Ende der Partie bringt, sowie einen Spezialeffekt oder eine Aktion.

Auf der Rückseite findet ihr das Symbol für seinen Posten und die Flagge seiner angeblichen Nationalität. (Achtung! Manche Piraten behaupten gegenüber ihren Crewmitgliedern, eine andere Herkunft zu haben.)



Der Posten eines Piraten zeigt seinen oder ihren Rang und seine Fähigkeiten auf dem Schiff. Piraten, die den gleichen Posten haben, können ähnliche Effekte oder Aktionen haben. Diese sind:



Bukanier können meist früher oder weiter schießen als andere Piraten.



Kartografen können sich meist andere Piratenkarten geheim ansehen oder sie aufdecken.



Steuermänner können meist Piraten oder Dublonen innerhalb des Round Robin verschieben.



Geister sind meist immun gegen die Auswirkungen von Schüssen oder können Strafen über diejenigen verhängen, die versuchen, sie zu töten.



Bootsmänner geben meist viele Punkte, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind.

> 7 SCHIFFSKARTEN

Durch die Schiffskarten gibt es in jeder Partie andere Voraussetzungen. Jedes Schiff hat eine Flagge und einen Spezialeffekt, der für gewöhnlich die Piraten dieser Nationalität begünstigt.



> 5 FRAKTIONSKARTEN

1 Karte für den Kapitän, 1 für den Loyalisten, 3 für die Meuterer.

> 4 WACHTERKARTEN

Die Wächter sind Piraten, die dem Kapitän loyal ergeben sind. Diese Karten werden nur in Partien mit 2 oder 5 Spielern verwendet.



> 5 SETS MIT 7 DUBLONEN
Pro Farbe: zwei 1er, drei 2er, zwei 3er.



> 5 KUGELN
1 pro Spieler.



> 5 ÜBERSICHTSKARTEN
1 pro Farbe.



> 4 SZENARIOKARTEN
Jedes Szenario ändert die Regeln des Spiels. Die verschiedenen Karten machen jede Variante einzigartig. Wenn ihr mit einem Szenario spielen möchtet, schaut euch die Regeln auf Seite 15 an.

KARTEN FÜR EXPERTEN

Achtung! Manche Karten sind mit dem Wort EXPERTE gekennzeichnet: Wir empfehlen, diese Karten erst nach ein paar Partien zu verwenden, wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid.



SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Mischt die Piratenkarten verdeckt und zieht 15 Karten, **ohne sie aufzudecken**. Legt die übrigen Karten **unbesehen** in die Schachtel zurück. Legt dann die 15 gezogenen Karten verdeckt rund um den Spielplan, sodass jede Karte an einer Zahl anliegt. Diese Piraten stellen in dieser Partie die Crew des Schiffs dar.

Mischt nun die Schiffskarten (ohne die *Revenge*), zieht eine davon und legt sie offen in die Mitte des Spielplans. Die gezogene Karte zeigt das Schiff, auf dem die Partie stattfindet.

Auf jeder Schiffskarte findet ihr unten eine Mindestanzahl an Piraten einer bestimmten Nationalität. Sind in der Crew nicht ausreichend Piraten dieser Nationalität vorhanden, tauscht ihr das Schiff gegen die *Revenge* aus.



Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich das passende Set Dublonen sowie die entsprechende Kugel. Die Anzahl der Dublonen ist abhängig von der Spieleranzahl:

| SPIELER | DUBLONEN | GESAMT |
|----------|----------------------------------|------------|
| 2 oder 3 | zwei 1er drei 2er zwei 3er | 7 Dublonen |
| 4 | zwei 1er zwei 2er zwei 3er | 6 Dublonen |
| 5 | zwei 1er ein 2er zwei 3er | 5 Dublonen |

Legt die nicht verwendeten Dublonen und Kugeln zurück in die Schachtel. Jeder Spieler erhält außerdem die Übersichtskarte seiner Farbe (Piratenflagge auf der Rückseite), die er vor sich legt.

Bildet einen Stapel mit so vielen Fraktionskarten, wie Spieler teilnehmen. Vergewissert euch im Spiel zu viert oder fünft, dass die Karten des Kapitäns und des Loyalisten (erkennbar an dem schwarzen Tintenklecks) dabei sind, mischt sie und teilt je eine an die Spieler aus. Spielt ihr zu zweit oder dritt, stellt ihr die Fraktionskarten gemäß der Sonderregeln rechts zusammen.

Der Spieler, der die Kapitänskarte hat, deckt sie auf. Die anderen Spieler halten ihre eigene Fraktion bis zum Ende der Partie **geheim**.



SONDERREGELN FÜR 5 SPIELER

Der Kapitän nimmt die Wächterkarten, mischt sie und zieht zwei davon. Dann legt er die beiden gezogenen Wächter vor sich. Sie sind nicht Teil des Round Robin und können somit weder bestochen noch erschossen werden (solange sie nicht irgendwann am Spielplan anliegen).

Der Kapitän kann in seinem Zug die Aktion eines Wächters einsetzen.



Am Ende der Partie werden die Siegpunkte und Nationalitäten der Wächter wie gewöhnliche Piraten der Crew des Kapitäns mitgezählt.

SONDERREGELN FÜR 2 SPIELER

Jeder Spieler bildet ein eigenes Team. Es werden nur der Kapitän und ein Meuterer gemischt, verteilt und aufgedeckt. Der Kapitän erhält eine zufällige Wächterkarte, die er offen vor sich legt, und beginnt die Partie.

SONDERREGELN FÜR 3 SPIELER

Jeder Spieler bildet ein eigenes Team und es gibt keinen Loyalisten. Trotzdem werden Fraktionskarten (der Kapitän und zwei Meuterer) gemischt und aufgeteilt, damit der Kapitän an Bord ist. Alle Fraktionskarten werden sofort aufgedeckt. Zu Beginn der Partie darf sich jeder Meuterer vor seinem Zug zwei beliebige Piraten des Round Robin geheim ansehen.

DIE PHASEN EINER PARTIE

Jede Partie ist in zwei Phasen aufgeteilt: die *Bestechung* und der *Showdown*.

BESTECHUNG

Beginnend mit dem Spieler zur Linken des Kapitäns **muss** jeder Spieler in seinem Zug **genau eine** seiner Dublonen (mit beliebigem Wert) auf den Spielplan an die Karte eines Piraten seiner Wahl legen, um diesen Piraten zu bestechen.

Um einen Piraten zu bestechen, der gerade von einem anderen Spieler kontrolliert wird, musst du den **Gesamtwert** seiner Dublonen **übertreffen**.

Alle Dublonen der eigenen Farbe, die bereits bei diesem Piraten liegen, werden bei der Bestimmung des Gesamtwerts zusammengerechnet.



Lila ist am Zug: Er kann eine Dublone mit beliebigem Wert auf Pirat 1 setzen, um ihn zu bestechen und vorübergehend in seine Crew zu holen. Er kann auch die Kontrolle über Pirat 2 oder 3 übernehmen, indem er eine 2er- oder 3er-Dublone einsetzt. Er darf nicht auf Pirat 4 setzen, da er die drei Dublonen dort nicht übertreffen kann.

Achtung: Du darfst niemals eine Dublone auf einen Piraten setzen, wenn du dadurch nicht den Höchstwert erreichst. Du darfst jedoch eine Dublone auf einen Piraten setzen, den du bereits kontrollierst, um deine Kontrolle zu verteidigen. Wenn du nicht bieten kannst, musst du eine deiner Dublonen abwerfen und der nächste Spieler ist am Zug.

Wenn du einen Piraten bestichst, führe die folgenden Schritte aus:

1. Du darfst dir den bestochenen Piraten ansehen. Lege ihn anschließend zurück auf seine Position am Round Robin.
2. Du darfst dir **einen** Piraten ansehen, der direkt angrenzend zum bestochenen Piraten liegt (auch wenn er von einem anderen Spieler kontrolliert wird).
3. Du kontrollierst den bestochenen Piraten und er ist (vorübergehend) Teil deiner Crew, bis er von einem anderen Spieler bestochen wird.



Lila hat Pirat 3 bestochen und kontrolliert ihn nun. Er sieht sich die Karte an und legt sie verdeckt zurück. Dann darf er sich noch Pirat 2 oder 4 ansehen und wieder zurücklegen.

Vor oder nach der Bestechung darfst du einen Piraten aufdecken, den du kontrollierst und der eine Aktion mit dem Text „Aufdecken“ hat. Dann darfst du die beschriebene Aktion einsetzen. Ist diese Aktion einmal eingesetzt worden, wird der Pirat offen zurück auf seine Position am Round Robin gelegt. Seine Aktion kann in dieser Partie nicht erneut eingesetzt werden.

Am Anfang der ersten Runde ist eine solche Aktion natürlich nicht möglich, da du noch keinen Piraten am Round Robin bestochen hast.

Achtung: Du darfst niemals die „Aufdecken“-Aktion eines Piraten einsetzen, den ein anderes Fraktionsmitglied kontrolliert.

SHOWDOWN

Sobald alle Spieler alle ihre Dublonen eingesetzt oder abgeworfen haben, kommt es zum Showdown: Die Schießerei beginnt mit dem Spieler zur Linken des Kapitäns.

Jeder Spieler, der noch seine Kugel besitzt, darf sie jetzt der Reihe nach einsetzen, um mit einem Piraten, den er kontrolliert, auf einen angrenzenden Piraten zu schießen, den er nicht selbst kontrolliert. Das Ziel des Schusses



wird sofort mit all seinen Dublonen abgeworfen. Die Piraten müssen immer direkt angrenzend liegen (Distanz: 1).

Wenn eine Lücke neben einem Piraten entsteht, ist er dadurch nicht zu dem übernächsten Piraten angrenzend. Die beiden Piraten sind weiterhin nicht direkt angrenzend (Distanz: 2).

Denke daran, dass du auch vor oder nach dem Schießen immer noch die Möglichkeit hast, die Aktion eines der Piraten einzusetzen, den du kontrollierst.



Lila kontrolliert die Piraten 6, 7 und 8. Er hat seine Kugel noch, doch Pirat 5 wurde bereits von einem anderen Spieler erschossen. Lila kann also mit seiner Kugel nur noch auf Pirat 9 schießen.

Kannst oder willst du nicht schießen, behältst du deine Kugel und passt.

Hinweis: Manche Piraten haben Sonderaktionen, die dir erlauben, auf weiter entfernte Piraten zu schießen oder Schüsse abzuwehren.

Nach der Schießerei offenbart der Loyalist seine Rolle und legt alle von ihm kontrollierten Piraten mit denen des Kapitäns zusammen. Sie bilden ein gemeinsames Team. Dann rechnen sie die Siegpunkte ihrer gemeinsamen Crew zusammen. Achtet dabei auf mögliche

Modifikatoren auf den Piratenkarten sowie Bonusse auf der Schiffskarte.



Die Crew des Kapitäns und des Loyalisten besteht aus fünf Piraten. Darunter sind zwei Hawkins-Brüder, die jeweils einen Bonus von +3 Siegpunkten bringen. Ravana de Lussan bringt keinen Bonus, da es keinen Steuermann in der Crew gibt. Die beiden Franzosen bringen durch das französische Schiff jeweils +2 Siegpunkte. Die Gesamtpunktzahl beträgt somit 23 (Piraten: 3+3, 2+3, 2, 2, 4; plus 4 durchs Schiff).

Die Meuterer bilden das gegnerische Team. Auch sie berechnen die Siegpunkte der Piraten ihrer gemeinsamen Crew. Es gewinnt das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand ist die Meuterei erfolglos und das Team des Kapitäns gewinnt.

DIE NATIONALITÄTEN

An Bord des Schiffs gibt es verschiedene Nationalitäten. Die folgende Liste hilft euch, sie auseinanderzuhalten.



ENGLÄNDER



FRANZOSE



SPANIER

DIE PIRATEN

Hier findet ihr historische Anmerkungen zu den Piraten aus diesem Spiel, die es tatsächlich gab oder die ihren Ursprung in der Literatur haben.

Alle Einträge der Piraten geben außerdem Erläuterungen zu ihrem Einsatz im Spiel.



BLACKBEARD (CA. 1680–1718)

Edward Teach, besser bekannt als Blackbeard, liebte es, seine Feinde in Angst und Schrecken zu versetzen. Er mischte sich Schießpulver in den Rum und steckte sich im Gefecht angezündete Lunten in den Bart, um in eine Rauchwolke gehüllt zu sein.

Am Ende der Partie muss der Spieler, der Blackbeard kontrolliert, den nächsten Piraten im Uhrzeigersinn, den er nicht kontrolliert, töten. Es kann passieren, dass er so einen Geist angreifen muss oder einen Piraten tötet, den ein Teammitglied kontrolliert. Wird Blackbeard von niemandem kontrolliert, passiert nichts.



AUGUSTIN BLANCO (AKTIV: 1700–1725)

Ein Pirat aus Kuba, der bekannt dafür war, dass seine Crew aus einer Vielzahl verschiedener Nationalitäten bestand (Engländer, Schotten, Spanier und Afrikaner).

Erlangt ein Spieler durch diese Aktion die Kontrolle über einen Piraten, darf er sich keine verdeckten Karten anschauen. Bei seiner Aktion werden ALLE Dublonen der beiden Piraten getauscht.



ANNE BONNY (CA. 1702–1782)

Sie verkleidete sich im Kampf als Mann und wurde zu einer der berühmtesten Piratinnen der Karibik. Bei der Hinrichtung ihres Geliebten Calico Jack sagte sie zu ihm: „Hättest du gekämpft wie ein Mann, müsstest du jetzt nicht hängen wie ein Hund.“

Mit ihrer Aktion tauschst du die Position der gewählten Piraten und nicht, wer sie kontrolliert.



ALONZO BOSCO (16. JH.)

Don Alonzo Bosco war ein spanischer Pirat, der im 16. Jahrhundert auf einer irischen Insel eine Burg erbaute, die er als Stützpunkt seiner Raubzüge nutzte.

Der Spieler, der durch diese Aktion die Kontrolle über einen Piraten erlangt, darf sich keine verdeckten Karten anschauen. Alle anderen Dublonen auf dem Piraten bleiben, wo sie sind.



LOPE DE AGUIRRE (CA. 1510–1561)

Er war spanischer Konquistador, der auf die Suche nach dem sagenhaften El Dorado geschickt wurde, dann allerdings einen Aufstand gegen die Krone anzettelte.

Mit seiner Aktion darfst du dir einen Piraten deiner Wahl ansehen, der eine englische Flagge auf der Rückseite hat. Lege die angesehene Karte anschließend wieder verdeckt auf ihre Position am Round Robin zurück.



LAURENS DE GRAAF (CA. 1653–1704)

Bei den Spaniern galt Laurencillo, wie er auch genannt wurde, als die Verkörperung des Teufels und er wurde als die „Plage des Westens“ bezeichnet. Er taufte seine erste Fregatte *Tiger*.

Er gilt als Engländer, solange er verdeckt liegt. Am Ende der Partie und sobald er aufgedeckt wird, gilt er in jeder Hinsicht als Spanier. Du darfst einen der Spieler auswählen, der mehr Engländer kontrolliert als du, dieser muss einen seiner eigenen Engländer töten. (Achte auf Geister!)



MICHEL DE GRAMMONT (CA. 1645–1686)

Der französische Adelige Grammont de la Motte war ein Anführer der Bruderschaft der Küste. Er ging zur See, um einer Todesstrafe zu entgehen, nachdem er einen Mann im Duell tötete. Während seiner Raubzüge eroberte er u. a. Maracaibo, Trujillo, Gibraltar, Campeche und Veracruz.

Er gilt als Franzose, solange er verdeckt liegt. Am Ende der Partie und sobald er aufgedeckt wird, gilt er in jeder Hinsicht als Engländer.



RAVENEAU DE LUSSAN (1663–UNBEKANT)

Unter Piraten zeichnete er sich durch seine Kühnheit gegenüber den Spaniern aus. Er veröffentlichte das *Journal du voyage fait à la mer du Sud avec les filibustiers de l'Amérique*.

Auch wenn du 2 oder mehr Paare aus Steuer Männern und Kartografen kontrollierst, bringt er nur einmal +4 Siegpunkte.



CABEZA DE PERRO (1800–UNBEKANT)

Seinen Spitznamen („Hundekopf“) verdankte Ángel Garcia seinem Erscheinungsbild. Er entschied sich reumütig, die Piraterie aufzugeben, nachdem bei einem Angriff auf ein Schiff die einzigen Überlebenden, eine Frau und deren Sohn, ins Meer geworfen wurden (sie wurden anschließend von dem italienischen Schiff *Centauro* gerettet).

Der Spieler, der durch diese Aktion die Kontrolle über einen Piraten erlangt, darf sich keine verdeckten Karten anschauen. Du musst alle deine Dublonen von dem einen auf den anderen Piraten verschieben.



DIABOLITO (UNBEKANT–1823)

Auch bekannt als „Little Devil“. Er war einer der brutalsten Piraten seiner Zeit und besonders geschickt darin, bei Verfolgungsjagden zu entkommen.

Mit seiner Aktion darfst du dir einen Piraten deiner Wahl ansehen, der vom Kapitän kontrolliert wird. Lege die angesehene Karte anschließend wieder verdeckt auf ihre Position am Round Robin zurück.



FRANCIS DRAKE (1540–1596)

1577–1580 hat er an Bord der *Pelican* als erster Kapitän den Globus umsegelt. Außerdem war er als Vizeadmiral der englischen Flotte maßgeblich am Sieg gegen die Spanische Armada beteiligt. Der Legende nach erklingt seine Trommel, wenn England ein Unheil droht, um den Seeräuber aus dem Reich der Toten zu erwecken.

Nachdem du Francis Drake aufgedeckt hast, behältst du die Kontrolle über ihn und der gewählte Pirat wird weiterhin vom selben Spieler kontrolliert (oder von niemandem, wenn bisher keine Dublonen auf ihn gesetzt wurden).



EUSTACHE LE MOINE (CA. 1170–1217)

Der Schwarze Mönch verbrachte seine Jugend in einem Benediktinerkloster. Später diente er dem Grafen von Boulogne als

Seneschall, musste allerdings fliehen und sich der Piraterie widmen, nachdem er wegen Missachtung seiner Pflichten von seinem Amt enthoben wurde.

Wächter werden bei der Gesamtzahl der Piraten mitgezählt.



JOHN FLINT (AUS DEM ROMAN DIE SCHATZINSEL VON R. L. STEVENSON)

„Das war die schlimmste Bande auf der ganzen See, Flints Leute; der Teufel selber hätte Angst gehabt, mit ihnen in See zu gehen.“ Der skrupellose Pirat Flint versteckte seinen sagenhaften Schatz, die Beute seiner Raubzüge und Plünderungen, auf einer entlegenen Insel und kehrte allein auf sein Schiff, die *Walrus*, zurück. Die Entdeckung der Schatzkarte brachte die Ereignisse in Gang, die in dem Roman *Die Schatzinsel* beschrieben werden.

Am Ende der Partie und sobald er aufgedeckt wird, gilt er nicht mehr als Bukanier. Wenn er von einer Kugel getroffen wird, wird er aufgedeckt und behält seine Position am Round Robin. Zusätzlich tötet er den Piraten, der auf ihn geschossen hat. Falls das Töten des Piraten einen Effekt auf den Spieler hat, der ihn getötet hat, wendet ihr diesen Effekt auf den Spieler an, der Flint kontrolliert.



FRANCOIS L'OLONNAIS (CA. 1630–1669)

Er hatte ein Faible dafür, seine Opfer grausam zu foltern, anstatt sie schnell zu töten. Dies brachte ihm die Bewunderung des Gouverneurs von Tortuga ein, der ihm den Beinamen „Plage der Spanier“ gab.

Am Ende der Partie erhält dein Team +5 Siegpunkte für jede übrige Kugel deines Teams. Dies gilt auch für Teammitglieder, die nicht schießen konnten.



WILLIAM GHOST

„Sich am Feind zu rächen, ist ein neues Leben zu empfangen.“

Am Ende der Partie und sobald er aufgedeckt wird, gilt er nicht mehr als Steuermann. Auch wenn er mit der Aktion von Blackbeard oder Flint getötet wird, zahlt er als Strafe für den Spieler, der den Angreifer kontrolliert. In dem seltenen Fall, dass der Angreifer nicht kontrolliert wird, entfernt ihr William Ghost aus dem Spiel.



JOHN HAWKINS (1532–1595)

Unter Spaniern auch bekannt als Juan Aquines, war er einer der ersten englischen Sklavenhändler. Ein Afrikaner in Ketten zierte sein Wappen. Naher Verwandter von Richard und William Hawkins.

Kontrollierst du am Ende der Partie zwei oder drei Hawkins-Brüder, bringt dir jeder von ihnen +3 Siegpunkte.



RICHARD HAWKINS (CA. 1562–1622)

Der Name des Kapitäns der *Dainty* wurde häufig in den ängstlichen Botschaften genannt, die der Gouverneur der Antillen und der spanische Botschafter in London nach Madrid sendeten. Naher Verwandter von John und William Hawkins.

Kontrollierst du am Ende der Partie zwei oder drei Hawkins-Brüder, bringt dir jeder von ihnen +3 Siegpunkte. Am Ende der Partie und sobald er aufgedeckt wird, gilt er nicht mehr als Bootsmann.



WILLIAM HAWKINS (AKTIV UM 1600)

Er diente unter Francis Drake und kämpfte gegen die Spanische Armada. Er wird in vielen Piratenerzählungen um 1600 erwähnt, allerdings ist es aufgrund des geläufigen Namens nicht klar, ob es sich dabei immer um dieselbe Person handelt. Naher Verwandter von John und Richard Hawkins.

Kontrollierst du am Ende der Partie zwei oder drei Hawkins-Brüder, bringt dir jeder von ihnen +3 Siegpunkte.



CALICO JACK (1682–1720)

Jack Rackham war einer der bekanntesten Piraten seiner Zeit. Sein Spitzname stammt von der farbenfrohen Kaliko-Kleidung, die er trug. Zu seiner Crew zählten die zwei berühmtesten Piratinnen, Anne Bonny und Mary Read. Seine Piratenflagge war ein Totenkopf über zwei gekreuzten Säbeln.

Lege Calico Jack nach seiner Aktion zu den getöteten Piraten.



JACQUOTTE (CA. 1630–1663)

Jacquotte Delahaye wurde auf Haiti geboren. Sie erhielt wegen ihrer leuchtend roten Haare den Beinamen „untote Roté“.

Ihre Piratenflagge war ein bewaffnetes Mädchen, das mit einem Skelett um ein rotes Herz herumtanzt.

Es ist egal, ob der nächstgelegene Bukanier verdeckt oder aufgedeckt ist, wenn auf ihn geschossen wird.



JEAN LAFITTE (CA. 1776–1826)

Gemeinsam mit seinem Bruder Pierre war er einer der größten Schmuggler seiner Zeit. In der Schlacht von New Orleans bekämpften sie die Briten an der Seite der amerikanischen Streitkräfte.

Mit seiner Aktion darfst du einen anderen, bereits aufgedeckten Piraten wieder umdrehen, sodass dessen Aktion vom kontrollierenden Spieler erneut eingesetzt werden kann.



PIERRE LE GRAND (17. JH.)

Von seinem Leben vor seiner Ankunft in Tortuga in der Mitte des 17. Jahrhunderts ist nichts bekannt. Er überfiel einst eine spanische Schatzgaleone mit einer kleinen Barke und nur 28 Mann. Die Spanier rechneten nicht mit diesem Angriff und wurden überrumpelt.

Kontrolliert dein Team am Ende der Partie mehr Franzosen als der Gegner, erhaltst du +4 Siegpunkte.

Französische Wächter werden bei der Gesamtzahl der Piraten mitgezählt.



DANIEL MONTBARS (CA. 1645–1707)

Er stammte aus der Gascogne und eroberte gemeinsam mit Michel de Grammont Maracaibo und Gibraltar. Sein Spitzname war „Vernichter“.

Du darfst einen aufgedeckten Piraten deiner Wahl am Round Robin mit deiner Kugel erschießen.



LONG JOHN SILVER (AUS DEM ROMAN DIE SCHATZINSEL VON R. L. STEVENSON)

„Die ich gekannt habe, sind alle tot. Einigen von ihnen habe ich selbst in jene andere Welt verholpen, falls es sie gibt. Ich hoffe jedenfalls mit aller Kraft, dass es sie nicht gibt, denn in der Hölle würden wir uns wiedersehen. Pew, der Blinde, Israel Hands, Billy Bones, Morgan, der Idiot, der es gewagt hat, mir den Schwarzen Fleck zu verpassen, und die anderen alle, und sogar Flint, Gott steh ihm bei, falls es Gott gibt. Und alle würden sie mich begrüßen, sie würden sich verbeugen und verneigen und sagen, nun sei alles wie früher. Aber zugleich würde ihre Angst strahlen wie eine glühende Sonne auf ein blasses Meer. Angst wovor?, frage ich. In der Hölle müssen sie doch wenigstens den Tod nicht fürchten.“ (aus *Long John Silver*, von Björn Larsson)

Du darfst seine Aktion auch im Showdown einsetzen, selbst wenn du deine Kugel gerade verwendet hast. Wenn ihr das Szenario spielt, in dem ihr eure Kugeln kaufen müsst, kann die Kugel mit dieser Aktion nicht (kostenfrei) gekauft werden.

„... der Round Robin, wie ich erklärte, ist nichts als eine Vorsichtsmaßnahme. Auf der einen Seite muss jeder die Erklärung unterzeichnen, der zu uns gehören möchte, sodass er nicht zurückweichen kann, wenn jemand Verdacht schöpft. Auf der anderen Seite bringt uns dasselbe Blatt direkt an den Galgen, wenn es in die falschen Hände gelangt. Doch da die ersten Unterzeichner stets als Anstifter zu erkennen sind, formen die Unterschriften im Round Robin einen Ring, sodass niemand erfährt, wer es begann.“ (Sinngemäß aus „Long John Silver“, von Blörn Larsson)



AMARO PARGO (1678–1747)

Er war Korsar des Königs von Spanien und glühender Katholik, der sich karitativ engagierte und die Armen großzügig unterstützte. Er plünderte reiche britische und niederländische Schiffe und handelte mit Wein und Spirituosen. Er war Gegenspieler von Blackbeard und anderen bekannten Piraten seiner Zeit.

Mit seiner Aktion darfst du dir einen Piraten deiner Wahl ansehen, der eine französische oder spanische Flagge auf der Rückseite hat. Lege die angesehene Karte anschließend wieder verdeckt an ihren Platz am Round Robin zurück.



MARY READ (1685-1721)

Sie befürwortete das öffentliche Hängen von Piraten, da es Feiglinge von der Piraterie fernhielt. Bevor ihr Schiff erobert wurde, schoss sie auf ihre fliehenden Crewmitglieder und beschuldigte sie der Feigheit.

Sie bringt +2 Siegpunkte für jeden weiteren Bootsmann in deinem Team.



JACQUES TAVERNIER (1625-1673)

Der Spitzname dieses französischen Bukaniers war „Le Lyonnais“. Die Raubzüge mit seinem Schiff *Le Perle* erstreckten sich von Venezuela über Panama und Kuba bis nach Mexiko.

Du darfst im oder gegen den Uhrzeigersinn auf einen Piraten schießen, der bis zu 3 Positionen weit entfernt liegt. Dabei zählen auch Positionen mit, an denen keine Piraten mehr liegen (weil sie getötet wurden).



CHARLES VANE (CA. 1680-1721)

Dem Kapitän der *Ranger* wurde vom König eine Begnadigung angeboten, wenn er im Gegenzug seine Raubzüge beendet. Er nahm sie nicht an. Außerdem war er mit dem legendären Blackbeard befreundet.

Auch wenn du 2 oder mehr Paare von Steuermännern und Kartografen kontrollierst, bringt er nur einmal +4 Siegpunkte.



EMANUEL WYNNE (CA. 1650-1700)

Er gilt als einer der ersten, die eine Totenkopfflagge verwendeten. Unter dem Schädel und den gekreuzten Knochen war noch eine Sanduhr, die besagen sollte: „Eure Zeit ist abgelaufen!“

Mit seiner Aktion darfst du einen Piraten deiner Wahl aufdecken. Lege diesen offen zurück auf seine Position, seine Aktion verfällt.

DIE WÄCHTER



BAMBA

Die Figur aus dem Roman *Veracruz* von V. Evangelisti musste als Sklave auf dem Piratenschiff von Lorencillo unter einem Käfig tanzen, in dem ein unglückseliger Gefangener langsam verendete.

Der Kapitän kann ihn in seinem Zug als zusätzliche Aktion austauschen. Das gewählte Crewmitglied wird anschließend offen vor den Kapitän gelegt. Bamba wird auf die Position des Piraten am Round Robin gelegt. Auf Bamba können keine Dublonen gesetzt werden. Er bleibt Mitglied der Crew des Kapitäns und darf im Showdown genutzt werden, um zu schießen.



WILLIAM GIBBONS (AKTIV UM 1600)

Als Arzt und Entdecker in amerikanischen Gewässern um 1600 wurde er wegen seiner Fähigkeit, nach blutigen Auseinandersetzungen Leben zu retten, sehr geschätzt.

Die Rettungsaktion darf nur als Reaktion auf den Tod eines deiner Piraten durchgeführt werden.



HENRY MORGAN (CA. 1635–1688)

Es heißt, er habe die Schule frühzeitig verlassen, da er angeblich mehr an die Pike als an Bücher gewöhnt war. Er war ein blutrünstiger und schlauer Pirat mit Stützpunkt in Port Royale und schaffte es, die zu Spanien gehörende Stadt Portobelo zu erobern. Vier Jahre nach Morgans Tod erschütterte ein gewaltiges Erdbeben Port Royale, bei dem zwei Drittel der Stadt und auch das Grab des Piraten im Meer versanken.

Am Ende der Partie, bevor die Piraten aufgedeckt und die Punkte gezählt werden, darfst du einen Piraten deiner Wahl erschließen, ohne eine Kugel zu verwenden. Wenn Blackbeard ebenfalls ausliegt, schießt Morgan zuerst.



MR. PARROT

Der Kapitän bringt dem intelligentesten Papagei aus Veracruz Schimpfworte bei und macht ihn zum Spitzel. Sobald der Kapitän seiner überdrüssig wird, verkauft er ihn für sein Gewicht in Gold.

Zu Beginn aller deiner Züge darfst du dir einen verdeckten Piraten deiner Wahl am Round Robin ansehen. Während der Partie zählt Mr. Parrot für die Effekte von anderen Piraten, Szenarios und Schiffen als ein Pirat jeder Nationalität.

DIE SZENARIOS

Für eure erste Partie empfehlen wir euch das Basis-szenario *Die Schatzinsel*. Legt die Karte für alle sichtbar neben den Spielplan.

In späteren Partien könnt ihr auch eine zufällige Szenariokarte ziehen. Die Szenarios haben eine Sonderregel, die den Spielablauf verändert.



TORTUGA

Auf Tortuga herrscht Waffenruhe zwischen den Piraten. Alle Kugeln werden weggeschlossen. Doch die Hüter der Kugeln sind bestechlich ...

Zu Beginn der Partie legen alle Spieler ihre Kugeln auf die Szenariokarte. Du darfst deine eigene Kugel einmal pro Partie zurückkaufen, indem du den angegebenen Preis zahlst und eine entsprechende Dublone auf die Tortuga-Karte legst. Diese Aktion zählt als Bestechung; du darfst also in derselben Runde keinen Piraten bestechen. Die Kosten der Kugel sinken, je mehr Spieler ihre Kugel zurückkaufen..



VOODOO

In lauen karibischen Nächten vollziehen mancherorts Voodoo-Priester mysteriöse Rituale. Mit den nötigen Dublonen könntest du ihre Dienste in Anspruch nehmen.

Du darfst in deinem Zug mit einer deiner Dublonen ein Voodoo-Ritual kaufen, anstatt einen Piraten zu bestechen. Diese Aktion zählt als Bestechung; du darfst also in derselben Runde keinen Piraten bestechen. Du musst dafür die Aktion des Piraten nicht kennen oder überprüfen, ob sie überhaupt einsetzbar ist, bevor du ihn aufdeckst. Sobald du ein Ritual gekauft hast, musst du die Aktion des gewählten Piraten einsetzen, falls dies möglich ist.



DIE GOUVERNEURSTOCHTER

Während einer Meuterei kann für die Meuterer so einiges schief gehen. Um deine eigene Haut zu retten, kannst du einen Brief an die Tochter des Gouverneurs schreiben, um Immunität zu erbitten. Eine kleine Aufmerksamkeit könnte dabei helfen ...

Du kannst in deinem Zug die Gouverneurstochter bestechen, um am Ende der Partie die Rolle des Loyalisten zu erhalten. Dabei muss der Gesamtwert der Dublonen wie üblich übertroffen werden. Diese Aktion zählt als Bestechung; du darfst also in derselben Runde keinen Piraten bestechen. Zu Beginn der Partie werden die Fraktionskarten trotzdem wie gewohnt verteilt. Falls niemand die Gouverneurstochter besticht, behält der Loyalist am Ende der Partie seine Rolle; ansonsten wird derjenige zum Loyalisten, der die Gouverneurstochter kontrolliert.



CREDITS

Ein Spiel von:
Alessandro Ciceri und Emanuele Briano

Grafik:
Davide Corsi

Lektorat:
**Marco Legato, Luca Feliciani
und Silvio Negri-Clementi**

Produktion:
Silvio Negri-Clementi

Weitere Beiträge: **Marika Beretta, Massimo Lizzori, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi, Kelly Stocco und Andrea Vigiak**

Die Autoren dieses Spiels danken dem
Atlantide Giochi Savona.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung:
Veronika Stallmann

Redaktion und Lektorat:
**Simon Blome, Christian Kox und
Veronika Stallmann**

Satz und Layout:
Vanessa Löhr

Veröffentlicht von **Pendragon Game Studio srl**
Via Curtatone 6 • 20122 Mailand
www.pendragongamestudio.com
info@pendragongamestudio.com

15 MEN ist ein TM und © 2019 von Pendragon Game Studio srl. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt in China.