

## Wertung



- WURDE DER *DRUNKEN SAILOR* NICHT VON DER MEHRHEIT DER MITSPIELER ENTARNT, ERHÄLT ER 2 PUNKTE. (DIE STIMME DES *DRUNKEN SAILOR* SELBST WIRD NICHT MITGEZÄHLT, WENN DIE MEHRHEIT ERMITTELT WIRD. IST DAS ERGEBNIS DER WAHL AUSGEGLEICHEN, ERHÄLT EBENFALLS DER *DRUNKEN SAILOR* DIE 2 PUNKTE.)
- JEDER SEEMANN, DER DEN *DRUNKEN SAILOR* KORREKT IDENTIFIZIERT HAT, ERHÄLT 1 PUNKT, UNABHÄNGIG DAVON, OB DIE MEHRHEIT DEN *DRUNKEN SAILOR* GEWÄHLT HAT ODER NICHT. (AUßER DER *DRUNKEN SAILOR* ERRÄT DEN GEHEIMEN BEGRIFF – SIEHE UNTEN.)
- WURDE DER *DRUNKEN SAILOR* VON DER MEHRHEIT RICHTIG ERKANNT, HAT ER NOCH EINE LETZTE CHANCE, DIE RUNDE ZU GEWINNEN, INDEM ER DEN **GEHEIMEN BEGRIFF** ERRÄT. WENN ER RICHTIG LIEGT, ERHÄLT DER *DRUNKEN SAILOR* 1 PUNKT UND KEINER DER ANDEREN SEEMÄNNER ERHÄLT PUNKTE – EGAL OB SIE DEN *DRUNKEN SAILOR* RICHTIG ERKANNT HABEN ODER NICHT.

## Wer gewinnt?

WAHRE SEEMÄNNER BLICKEN NIE ZURÜCK UND ZERREIßEN DAS ZEICHENPAPIER IMMER IN GENAU SO VIELE FETZEN, WIE PUNKTE IN DER RUNDE VERTEILT WURDEN. JEDER SPIELER BEKOMMT SO VIELE FETZEN, WIE ER PUNKTE IN DIESER RUNDE GESAMMELT HAT. DER ERSTE SPIELER, DER 4 PUNKTE (ALSO 4 FETZEN) GESAMMELT HAT, GEWINNT! IM FALLE EINES UNENTSCHEIDENS TEILEN SEEMÄNNER DEN SIEG MIT IHREN KAMERADEN ... ODER SIE GEHEN WIEDER AN BORD UND ERLEBEN NEUE ABENTEUER!



Anker lichten und volle Fahrt voraus!  
Viel Spaß mit Drunken Sailor!



# Regeln der See

AB 16 JAHREN / 3–8 SPIELER

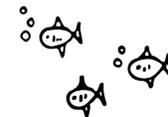
## Darum gehts

*DRUNKEN SAILOR* IST EIN SPIEL MIT HINTERLIST, ZEICHNUNGEN UND SCHLÜPPRIGEM SEEMANNS-GARN. JEDER VON EUCH IST EIN SEEMANN, ABER NUR EINER IST DER *DRUNKEN SAILOR* – KÖNNT IHR HERAUSFINDEN, WER?

ALLE SEEMÄNNER ZEICHNEN GEMEINSAM EINEN BEGRIFF, DER TEIL EINES SCHLÜPPRIGEN ABENTEUERS WAR, DAS IHR GEMEINSAM ERLEBT HAT. ABER EINER VON EUCH ERINNERT SICH NICHT MEHR AN DAS ABENTEUER UND WEIß NICHT, WAS GEZEICHNET WIRD – DAS IST DER *DRUNKEN SAILOR*. DER *DRUNKEN SAILOR* WILL VOR SEINEN KAMERADEN NICHT BLOßGESTELLT WERDEN UND VERSUCHT SICH ZUSAMMENZUREIMEN, WORAN ALLE ZEICHNEN. DIE SEEMÄNNER GEWINNEN, WENN SIE DURCHSCHAUEN, WER DER *DRUNKEN SAILOR* IST. DER *DRUNKEN SAILOR* GEWINNT, WENN ER UNENTDECKT BLEIBT ODER WENN ER HERAUSFINDET, WAS GEZEICHNET WIRD.

## Proviand

- 27 UMSCHLÄGE MIT JE 7 STORY-KARTEN
- 1 UMSCHLAG MIT 7 DRUNKEN-SAILOR-KARTEN
- 8 STIFTE
- 1 KLAMMER
- ZEICHENPAPIER
- 1 SCHACHTELDECKEL, DER ALS ZEICHENBRETT DIENT



# Vorbereitung

- JEDER NIMMT SICH EINEN STIFT.
- WÄHLT EINEN BELIEBIGEN UMSCHLAG FÜR DIE RUNDE AUS UND ZIEHT EINE STORY-KARTE WENIGER ALS SPIELER MITSPIELEN. (BEISPIEL: SPIELT IHR ZU VIERT, ZIEHT IHR NUR DREI STORY-KARTEN.)
- SCHAUT EUCH DIE KARTEN **NOCH NICHT** AN!
- ZIEHT EINE DRUNKEN-SAILOR-KARTE AUS DEM DRUNKEN-SAILOR-UMSCHLAG UND MISCHT SIE UNTER DIE STORY-KARTEN. NUN ENTSPRICHT DIE ANZAHL DER KARTEN DER SPIELERANZAHL.
- TEILT AN JEDEN SPIELER EINE KARTE VERDECKT AUS. JETZT DARF SICH JEDER SEINE KARTE ANSEHEN. DIESE KARTE IST GEHEIM, ZEIGT SIE ALSO NICHT DEN ANDEREN. DIE KARTE VERRÄT DIR, OB DU EIN NORMALER SEEMANN ODER DER *DRUNKEN SAILOR* BIST (SIEHE „STORY-KARTEN UND DER GEHEIME BEGRIFF“).
- DER SPIELER, DER ZULETZT AUF HOHER SEE WAR, BEGINNT DAS SPIEL.

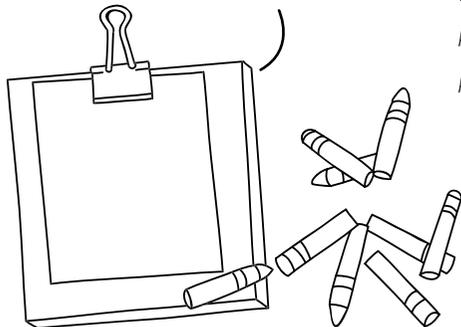
## Story-Karten und der geheime Begriff

Alle Story-Karten erzählen einen Teil aus einem Abenteuer. Im Text jeder Karte ist ein geheimer Begriff **fettgedruckt**, den alle in dieser Runde zeichnen müssen. Der geheime Begriff ist bei allen Seemännern gleich – außer beim *DRUNKEN SAILOR*.

Die Karte des *DRUNKEN SAILOR* zeigt nur ein Bild von ihm selbst. Er oder sie kennt den geheimen Begriff also nicht und muss versuchen herauszufinden, was der geheime Begriff ist, ohne als *DRUNKEN SAILOR* enttarnt zu werden.

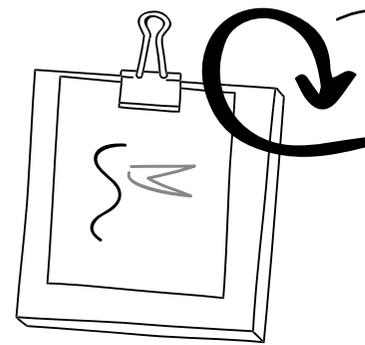
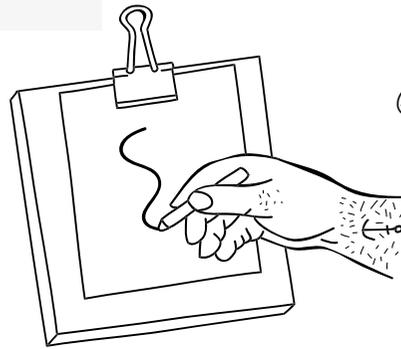
# Rundenablauf

1. BEFESTIGT EINES DER ZEICHENPAPIERE MIT DER KLAMMER AM ZEICHENBRETT (SCHACHTELDECKEL), DAMIT IHR GEHEIM ZEICHNEN KÖNNT.

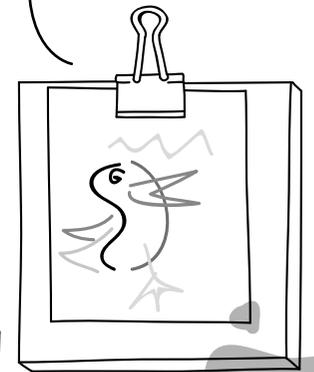


2. DER STARTSPIELER ZEICHNET EINEN TEIL DES GEHEIMEN BEGRIFFS AUF DAS PAPIER, OHNE DEN ANDEREN ETWAS DAVON ZU ZEIGEN. **WICHTIG:** JEDER SPIELER DARF NUR EINE EINZIGE DURCHGÄNGIGE LINIE ZEICHNEN UND DEN STIFT DABEI NICHT VOM PAPIER ABSETZEN. SOBALD EIN SPIELER DEN STIFT ABSETZT, IST DER NÄCHSTE AN DER REIHE.

*Sei vorsichtig! Wenn du zu viel auf einmal von dem Begriff zeichnest, könnte das dem *DRUNKEN SAILOR* in die Karten spielen. Wenn du aber zu wenig zeichnest, könnten die anderen denken, dass du selbst der *DRUNKEN SAILOR* bist.*



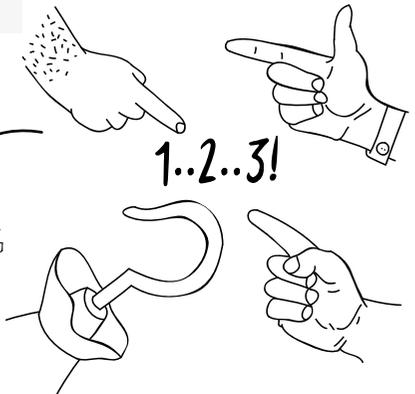
3. GIB DIE ZEICHNUNG AN DEN NÄCHSTEN SPIELER IM UHRZEIGERSINN WEITER. ES DARF IMMER NUR DER SPIELER AN DER REIHE DIE ZEICHNUNG SEHEN.
4. NACHDEM JEDER **ZWEI MAL** ETWAS ZU DER ZEICHNUNG BETRAGEN HAT, WIRD SIE FÜR ALLE AUFGEDECKT!



5. DIE SPIELER HABEN JETZT MAXIMAL 1 MINUTE ZEIT FÜR ABSCHLIEBENDE ANSCHULDIGUNGEN UND BEWERTUNGEN DER ZEICHNUNG, UM HERAUSZUFINDEN, WER DER *DRUNKEN SAILOR* IST. DER *DRUNKEN SAILOR* VERSUCHT NATÜRLICH WEITERHIN, NICHT AUFZUFLEGEN UND DEN GEHEIMEN BEGRIFF ZU ENTSCHLÜSSELN. ES IST ERLAUBT – UND DURCHAUS ERWÜNSCHT – SICH GEGENSEITIG WEGEN SEINER BEITRÄGE ZUR ZEICHNUNG AUSZUFRAGEN, ZU ÄRGERN ODER ZU VERSPOTTEN, UM DEN *DRUNKEN SAILOR* ZU ENTTARNEN.

*Lasst die Stifte vor euch liegen, sodass jeder weiß, wer mit welcher Farbe gezeichnet hat.*

6. WENN IHR FERTIG MIT EUREN ANSCHULDIGUNGEN SEID, ZÄHLT BIS DREI UND ZEIGT DANN GLEICHZEITIG AUF DEN SPIELER, DEN IHR FÜR DEN *DRUNKEN SAILOR* HALTET.



7. WERTET EURE PUNKTE AUS, UM ZU SEHEN, WER DIE RUNDE GEWINNT (SIEHE „WERTUNG“ AUF DER RÜCKSEITE). HAT DIE MEHRHEIT DEN *DRUNKEN SAILOR* IDENTIFIZIERT? ODER IST ER UNERKANNT GEBLIEBEN UND HAT SOGAR DEN GEHEIMEN BEGRIFF HERAUSGEFUNDEN?
8. NACH DER WERTUNG IST DIE RUNDE VORÜBER. PACKT DIE STORY-KARTEN UND DIE *DRUNKEN-SAILOR*-KARTE ZURÜCK IN IHRE JEWELLIGEN UMSCHLÄGE. ÖFFNET DANN EINEN NEUEN UMSCHLAG UND STARTET EINE NEUE RUNDE.