Oh Captain!

Ein Spiel von
Florian Sirieix,

Es ist angesiedelt in der von Les Découvreurs Ludiques erschaffenen Welt Luma.

Legends of Luma

V 1.1
© 2017. Alle Rechte vorbehalten.

Ludonaute
Legends of Luma

www.legendsofluma.com

Spielregel

Als furchtlose Abenteurer habt ihr die Segel für eine großartige Reise ins Unbekannte gesetzt. Ihr seid dem Ursprung einer geheimnisvollen Flaschenpost auf der Spur, als ein furchtbarer Sturm euer Schiff zerstört. Plötzlich taucht aus dem Nichts ein Seeungeheuer auf, ein Nukha, das dich und deine Gefährten rettet. Es bringt euch in seine Höhle, in der ihr vorerst Zuflucht findet.



In dieser Höhle wurden viele merkwürdige Dinge versteckt. Der Captain hat euch die Anweisung erteilt, diesen Ort zu durchsuchen und ihm alles zu bringen, was ihr findet. Doch so einfach willst du dich nicht beugen und beschließt stattdessen, die besten Beutestücke für dich zu behalten.

Ziel des Spiels

Als Abenteurer versucht ihr, den Captain zu täuschen und die wertvollsten Gegenstände für euch zu behalten. Die Partie endet, sobald ihr von Nomaden entdeckt und mitgenommen werdet. Der Abenteurer, der zu diesem Zeitpunkt die wertvollste Beute gesammelt hat, verdient sich den Respekt seiner Gefährten und ist der Sieger. *Vergesst nicht, dass der Reichste auch immer der Mächtigste ist!*

Spielmaterial

- 1 Flasche des Captains 
- 30 Goldmünzen 
- 6 Abenteurer-Tableaus  
  Vorderseite: Captain
  Rückseite: Entdecker
- 1 Kartenspender (Aufbau erforderlich), der die Höhle des Nukha darstellt 
- 35 Karten: 
  - 3 Laternen (Wert 3)
  - 4 Laternen (Wert 2)
  - 7 Nukha-Eier
  - 5 Enterhaken
  - 5 Echsen
  - 5 Pistolen
  - 5 Geldbeutel
  - 1 Ankunft der Nomaden



- 3 Mehrheitsmarker 

Spielaufbau

Legt die Mehrheitsmarker vorerst beiseite. Ihr werdet sie erst am Ende der Partie benötigen.

• Der Captain



Bestimmt den ersten Captain auf beliebige Weise (z. B. durch Armdrücken, Schere-Stein-Papier oder einen Münzwurf). Der Captain nimmt sich 5 Goldmünzen und die Flasche des Captains. Diese Flasche zeigt während der Partie an, wer gerade der Captain ist.

• Die Entdecker



Alle Spieler außer dem Captain nehmen die Rolle von Entdeckern ein. Jeder Entdecker nimmt sich 3 Goldmünzen. *Falls irgendein Entdecker murrt, weil der Captain mehr hat, sagt ihm, er hätte halt Captain werden müssen.*

Legt die übrigen Münzen als **Vorrat** in die Tischmitte.

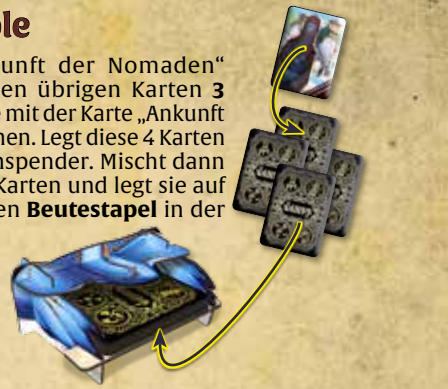
Verteilt an jeden Entdecker 1 Geldbeutel-Karte (der Captain erhält keine). Legt die Geldbeutel-Karten als eure **Startbeute** verdeckt vor euch ab. Der Bereich vor jedem Spieler ist sein **Beuteversteck**. Für alle Spieler muss stets erkennbar sein, wer wie viele Karten hat und ob sie offen oder verdeckt liegen. Alle übrigen Geldbeutel-Karten kommen zurück in die Schachtel.

• Wahl der Abenteurer

Beginnend mit dem Captain *(Ja, er wieder! Nächstes Mal bist besser du der Captain.)* und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Abenteurer. Er nimmt das Abenteurer-Tableau und legt es vor sich ab, mit der Seite nach oben, die seiner aktuellen Rolle entspricht (Captain oder Entdecker).

• Die Höhle

Legt die Karte „Ankunft der Nomaden“ beiseite. Zieht von den übrigen Karten **3** zufällige und mischt sie mit der Karte „Ankunft der Nomaden“ zusammen. Legt diese 4 Karten verdeckt in den Kartenspender. Mischt dann die verbleibenden 26 Karten und legt sie auf die 4 Karten, um so den **Beutestapel** in der Höhle zu bilden.











• Der Ablagestapel

Zieht die obersten 3 Karten vom Beutestapel und legt sie verdeckt unter die Flasche des Captains. Dies ist der **Ablagestapel**. *Der Captain darf sich die Karten des Ablagestapels jederzeit ansehen und mit einem verschmitzten Lächeln zurücklegen.*



• Der Startspieler

Der Entdecker zur Linken des Captains ist der Startspieler. Er stellt die Höhle vor sich, um anzuzeigen, dass er der aktive Spieler ist.



Spielablauf

Die Spieler haben jeweils eine von zwei Rollen inne: **Captain** oder **Entdecker**. Die Entdecker durchsuchen die Höhle, während der Captain seine Untergebenen überwacht und versucht, die wertvollsten Beutestücke in die Finger zu bekommen!





Die Entdecker führen im Uhrzeigersinn ihre Züge durch, bis die Karte „Ankunft der Nomaden“ vom Beutestapel gezogen wird.

Am Ende seines Zuges gibt der aktive Spieler die Höhle an den Spieler zu seiner Linken. Die Höhle zeigt stets an, wer der aktive Spieler ist. Vergesst also nicht, sie weiterzugeben.

Der Captain führt keine Züge als aktiver Spieler durch. Er hat bereits genug während der Züge der Entdecker zu tun. Daher wird der Captain bei der Weitergabe der Höhle übersprungen und sie wird vom Entdecker zur Rechten des Captains direkt an den Entdecker zu seiner Linken weitergegeben.

Übersicht eines Spielzugs

(A.) Meuterei oder Loyalität?

Diese Phase wird nur dann gespielt, **falls du mehr Goldmünzen hast als der Captain**. Ist dies der Fall, kannst du eine Meuterei anzetteln (1) **oder** deine Loyalität bekunden (2). Ansonsten fahrt ihr direkt mit der Erkundungsphase (B) fort.



(1) Meuterei anzetteln: Du wirst neuer Captain und der vorherige Captain wird zum Entdecker. Lege die **Flasche des Captains** und den **Ablagestapel** vor dich. Nimm **1 Goldmünze** aus dem Vorrat. Falls im Vorrat keine Münzen übrig sind, erhältst du keine Münze. Dreht nun beide eure Abenteurer-Tableaus um. **Dein Zug endet in diesem Augenblick.**



(2) Loyalität bekunden: Gib eine deiner Münzen an den Captain. *Falls du dies vergisst, wird dich der Captain sicherlich mit drohender Stimme daran erinnern.* Fahre danach mit der Erkundungsphase (B) fort.

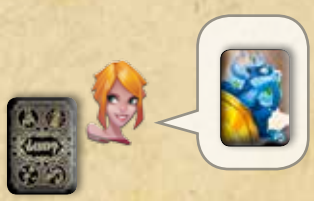


B. Erkundung der Höhle

Ziehe die oberste Karte vom Beutestapel und sieh sie dir geheim an. Berichte dann dem Captain, was du gerade gefunden hast. *Setze dabei dein bestes Pokerface auf!*

Was auch immer du findest, du darfst den Captain belügen. Manchmal mag es sogar in deinem besten Interesse liegen zu lügen.

„Oh Captain! Ich habe ... gefunden!“



eine Laterne
einen Enterhaken
eine Echse
eine Pistole

Falls du ein Nukha-Ei gefunden hast, musst du lügen und etwas anderes vermelden! *Das Nukha ist eine heilige Kreatur! Es hat dir das Leben gerettet, daher solltest du seine Eier nicht stehlen ... Niemals!*



C. Die Entscheidung des Captains

Nachdem du dem Captain von deiner Entdeckung erzählt hast, muss er den Gegenstand entweder kaufen (1) **oder** dir erlauben, ihn einzusetzen (2).

(1) Der Captain kauft dir den Gegenstand ab:

Der Captain gibt dir eine seiner Goldmünzen, deckt die Karte auf und legt sie offen in sein Beuteversteck. **Falls du die Wahrheit gesagt hast (und nur dann)**, kann der Captain den Effekt des Gegenstands nutzen, um einen beliebigen Entdecker anzugreifen (sogar dich). *Zum Beispiel: „Tatsächlich, es ist eine Echse. Wie süß! Ich werde sie nutzen, um dir eine Münze zu stehlen!“*



(2) Der Captain erlaubt dir, den Gegenstand einzusetzen:

Lege die Karte verdeckt in dein Beuteversteck. Greife dann einen anderen Entdecker mit dem Effekt des Gegenstands an, den du gegenüber dem Captain genannt hast, selbst wenn du weißt, dass der abgebildete Gegenstand ein anderer ist. (Du darfst dich zu diesem Zeitpunkt nicht mehr umentscheiden.) Du kannst nur einen Entdecker wählen, auf den der Effekt angewendet werden kann. Falls kein Entdecker als Ziel ausgewählt werden kann, findet kein Angriff statt. *Und nein, du darfst nicht den Captain angreifen. Zeig gefälligst etwas Respekt!*



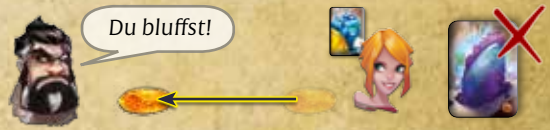
(D.) Reaktion auf einen Angriff

Der angegriffene Entdecker kann entweder den Angriff hinnehmen (1) **oder** dich herausfordern (2).

(1) Der angegriffene Entdecker nimmt den Angriff hin:
Decke deine Karte nicht auf und nutze den Effekt des genannten Gegenstands.



(2a) Der angegriffene Entdecker fordert dich heraus und du hast gelogen:
Decke deine Karte auf, um zu zeigen, dass du gelogen hast. Dein Gegner wehrt den Angriff ab und nimmt eine Goldmünze von dir.



(2b) Der angegriffene Entdecker fordert dich heraus und du hast die Wahrheit gesagt:
Decke deine Karte auf, um es zu beweisen. Nutze den Effekt des Gegenstands. Dann nimm eine Goldmünze von ihm.



Falls der angegriffene Entdecker keine Münzen besitzt, erhältst du auch keine, selbst wenn er die Herausforderung verlieren sollte.

Karteneffekte



Pistole
Lege eine Karte ab.

Wähle eine Karte im Beuteversteck eines anderen Entdeckers (möchtest du eine verdeckte Karte, wird eine zufällig gewählt) und lege sie verdeckt auf den Ablagestapel unter die Flasche des Captains. *Das wird ihm eine Lehre sein! Und nein, du kannst die Pistole nicht nutzen, um deine Nukha-Eier loszuwerden. Aber netter Versuch!*



Echse
Stiehl eine Münze.

Nimm eine Goldmünze von einem anderen Entdecker. *Einfach, oder?*



Enterhaken
Stiehl eine Karte.

Wähle eine Karte im Beuteversteck eines anderen Entdeckers (möchtest du eine verdeckte Karte, wird eine zufällig gewählt) und lege sie in dein Versteck, ohne sie umzudrehen (sie bleibt offen oder verdeckt). *Ein toller Fang!*



Laterne
Decke eine Karte auf.

Decke eine verdeckte Beutekarte eines anderen Entdeckers auf. Die gewählte Karte bleibt offen liegen. *Nicht schlecht so eine Laterne ... Die Nomaden zahlen einiges dafür.*



Nukha-Ei
Kein Effekt.

Das Ei hat keinen Effekt. *Pschht! Sag etwas anderes! Das ist auf jeden Fall kein Ei ... Das Nukha ist eine heilige Kreatur, daher werden die Nomaden wütend auf dich sein, wenn du versuchst, die Nuhka-Eier zu stehlen.*

Hinweis: Ein Angriff kann nur einen Entdecker als Ziel haben, auf den der Effekt des Gegenstands angewendet werden kann. Falls kein Entdecker ausgewählt werden kann, gibt es keinen Angriff. Lege den Gegenstand in dein Beuteversteck, ohne seinen Effekt zu nutzen.

Offene und verdeckte Karten

Es ist möglich, dass im Beuteversteck eines Spielers sowohl offene als auch verdeckte Karten liegen. Normalerweise werden neue Karten verdeckt in das Versteck eines Spielers gelegt. Eine Karte kann aber unter folgenden Bedingungen umgedreht werden:

- Der Captain kauft die Karte.
- Der Effekt einer Laterne wird genutzt.
- Ein Gegner fordert dich bei einem Angriff heraus.



Du darfst dir deine verdeckten Beutekarten jederzeit ansehen und in deinem Beuteversteck beliebig umsortieren, wenn du möchtest.

Der Ablagestapel

Der Captain kann sich die Karten im Ablagestapel jederzeit ansehen. So weiß er stets, welche Karten bereits abgelegt wurden. Er kann dieses Wissen nutzen, um besser einzuschätzen, ob die Entdecker ihn anlügen oder nicht.

Spielende



Sobald ein Entdecker die Karte „Ankunft der Nomaden“ zieht, endet die Partie **sofort**. *Die Nomaden sind daran interessiert, die Beute der Abenteurer zu kaufen.*

Jeder Spieler deckt seine Beute auf. Der Abenteurer mit den meisten **Pistolen** erhält den Mehrheitsmarker für Pistolen (im Falle eines Unentschiedens erhält keiner den Marker). Verfahrt genauso mit den Mehrheitsmarkern für **Enterhaken** und **Echsen**. *Die Nomaden handeln nur mit den Besten!*



Jeder Spieler zählt die Punkte seiner Laternen (je 2 oder 3 Punkte), seiner Geldbeutel (je 1 Punkt), seiner Mehrheitsmarker (je 4 Punkte) und seiner Goldmünzen (je 1 Punkt). Schließlich zieht jeder Spieler noch je 1 Punkt für jedes seiner Nukha-Eier ab.



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der aktuelle Captain, falls er am Unentschieden beteiligt ist. Ist dies nicht der Fall, gewinnt der Spieler mit den meisten Goldmünzen. Sollte es immer noch unentschieden stehen, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Sonderfähigkeiten

Jeder Abenteurer hat eine Sonderfähigkeit:



Lys



Beim Verteilen der Mehrheitsmarker am Ende der Partie entscheidet Lys Gleichstände für sich. So erhält sie den entsprechenden Mehrheitsmarker, falls sie die meisten Echsen (oder Pistolen oder Enterhaken) hat, selbst wenn ein anderer Abenteurer genauso viele Echsen (oder Pistolen oder Enterhaken) besitzt.



Nostromo



Wenn Nostromo eine Meuterei anzettelt, nimmt er sich wie üblich 1 Münze aus dem Vorrat. Zusätzlich darf er sich 1 Karte seiner Wahl aus dem Ablagestapel nehmen und in sein Beuteversteck legen.



Moon



Am Ende ihres Zuges kann Moon bis zu 2 Karten in ihrem Beuteversteck auf die verdeckte Seite drehen. Moon kann diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn sie der Captain ist.



Red



Falls Red am Ende seines Zuges der Abenteurer mit den wenigsten Münzen ist (kein Unentschieden), nimmt er sich 1 Goldmünze von einem Entdecker seiner Wahl (nicht vom Captain). Red kann diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn er der Captain ist.

In Partien mit 5 oder 6 Spielern sind zwei weitere Abenteurer Teil der Crew. Es wird empfohlen, die folgenden Charaktere erst ab 5 Spielern zu verwenden:



Siana



Wenn Siana das Ziel einer Laterne, eines Enterhakens oder einer Pistole ist, wählt sie, welche ihrer Karten betroffen ist, nicht der Angreifer. **Allerdings darf sie kein Nukha-Ei wählen.**



Ulrich



Falls Ulrich eine Herausforderung gewinnt (egal ob als Angreifer oder als Ziel eines Angriffs), nimmt er sich 2 Münzen von seinem Gegner anstatt 1.

Autor
Florian Sirieix

Illustrationen
Max Degen
Cédric Lefebvre
Ian Parovel
Pascal Quidault
Radja S.
Davide Tosello
Tom Vuarchex

Eine Produktion von
Ludonaute