

# DEAD MAN'S DRAW



MAYDAYGAMES

# DEAD MAN'S DRAW

Ahoi und willkommen an Bord! Du räudige Landratte willst also dein Glück als Pirat versuchen? Na dann los, rei dir so viel Beute unter den Nagel, wie du tragen kannst! Aber sei gewarnt: Wirst du zu habgierig, verlierst du ALLES! ARRR!

In *Dead Man's Draw* versuchen 2-4 Piraten in 10-15 Minuten die grote Beute zusammenzuraffen. Dabei ziehen sie nacheinander Karten, die 10 verschiedene Symbole haben konnen. Wer nur verschiedene Symbole zieht, erringt unermessliche Reichtumer, doch wer zwei gleiche Symbole zieht, verliert alles.

## SPIELMATERIAL:

- 1 *Spielregel*
- 60 *Beutekarten:*

Beutekarten gibt es mit zehn verschiedenen Symbolen. Zu jedem Symbol gibt es sechs Karten mit den Werten 2-7. Nur die Meerjungfrauenkarten haben die Werte 2-9.





## - 17 *Fähigkeitskarten:*

Jede Fähigkeitskarte zeigt einen Piraten, ein Fähigkeits-symbol und eine kurze Beschreibung der Fähigkeit (detaillierte Beschreibung siehe Seiten 10-13).


## - 6 *Spielvariantenkarten:*

Die Piraten können entweder gezielt eine Spielvariante auswählen, den Stapel der Spielvariantenkarten mischen und für jede Spielrunde eine neue davon ziehen oder auch ganz ohne Varianten in See stechen.

## - 4 *Übersichtskarten: Spielverlauf*

## - 4 *Übersichtskarten: Effekte der Symbole*

## - 3 *Spielvariantenkarten*

„*Meerjungfrauen mit Effekt*“: Beim Spiel mit „*Meerjungfrauen mit Effekt*“ werden die Meerjungfrauenkarten „8“ und „9“ nicht verwendet. Stattdessen kommen die drei abgebildeten Karten ins Spiel. Sie sind mit einer Flosse  in der Kartenecke gekennzeichnet.

# SPIELAUFBAU:

## *Die erste Partie:*

Es wird empfohlen, die Fähigkeitskarten erst einmal wegzulassen, bis man mit dem Spiel und den Effekten der Symbole vertraut ist. Außerdem werden die Karten für Spielvarianten in die Spielschachtel zurückgelegt. Das sind neben den 6 Spielvariantenkarten die 3 Karten für die Spielvariante „Meerjungfrauen mit Effekt“.

### 1.) *Ablagestapel:*

Die Beutekarten mit dem jeweils niedrigsten Wert jedes Symbols werden herausgesucht (neun Beutekarten mit dem Wert 2 und eine Meerjungfrauenkarte mit dem Wert 4). Diese zehn Karten werden gemischt und bilden den Ablagestapel. Der Ablagestapel wird verdeckt auf die Spielfläche gelegt. Die Piraten dürfen sich die Karten des Ablagestapels nicht ansehen. Der einzige Weg an den Ablagestapel zu gelangen, führt über die Effekte bestimmter Symbole (siehe „Effekte der Symbole“ auf den Seiten 6-9).

### 2.) *Beutestapel:*

Die übrigen 50 Beutekarten werden gemischt und bilden den Beutestapel, der ebenfalls verdeckt auf die Spielfläche gelegt wird.

### 3.) *Fähigkeitskarten:*

Die Fähigkeitskarten werden gemischt. Jeder Pirat erhält verdeckt zwei Fähigkeitskarten, von denen er eine auswählt. Die gewählten Karten werden gleichzeitig aufgedeckt. Jeder Pirat erhält so eine besondere Fähigkeit, deren Effekt nun für alle vorgelesen wird (siehe Seiten 10-13). Nicht ausgewählte Fähigkeitskarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

### 4.) *Übersichtskarten:*

Jeder Spieler erhält beide Übersichtskarten. Wer die Startspielerkarte zugeteilt bekommt, beginnt das Spiel. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

# SPIELVERLAUF:

## *Karte ziehen:*

Sobald ein Pirat an der Reihe ist, zieht er die oberste Karte vom Beutestapel und legt sie aufgedeckt in den Spielbereich.

## *Die wichtigste Regel:*

Immer, wenn eine Karte in den Spielbereich gelegt wird, egal ob vom Beutestapel, Ablagestapel oder aus der Auslage eines Spielers, MUSS der Effekt des Symbols ausgeführt werden. Es gibt zwei Ausnahmen dieser Regel. Wird die Beute versenkt (siehe unten), wird der Effekt der zuletzt gezogenen Karte nicht ausgeführt. Die zweite Ausnahme bilden die Beutekarten mit Schlüssel und die mit Truhe - ihre Effekte werden erst ausgeführt, wenn der Pirat seinen Zug beendet und die Beute einholt.

## *Zieh, wenn du dich traust!*

Anschließend kann der Pirat eine weitere Karte ziehen.

Falls die neu gezogene Karte dasselbe Symbol zeigt, wie eine der bereits im Spielbereich liegenden Karten, gilt seine Beute als versenkt. Der Effekt der neu gezogenen Karte wird nicht ausgeführt und sie wird zusammen mit allen zuvor aufgedeckten Karten im Spielbereich auf den Ablagestapel gelegt. Der Pirat erhält keine Karten und sein Zug ist vorbei.

Falls die neu gezogene Karte nicht dasselbe Symbol zeigt, wie eine der bereits im Spielbereich liegenden Karten, legt er sie neben die bereits gezogenen Karten in den Spielbereich. Nachdem der Effekt der gerade gelegten Karte vollständig ausgeführt wurde, kann der Pirat weiter Karten ziehen oder die Beute einholen.



**Versenkt!**



### *Die Beute einholen:*

Anstatt eine weitere Karte zu ziehen, kann ein Pirat seine Beute auch einholen. Tut er das, legt er alle im Spielbereich liegenden Karten vor sich ab und beendet seinen Zug. Die eingeholten Karten sind nun Teil seiner Auslage. In der Auslage werden die Karten nach Symbolen sortiert. Ein Pirat, der von jedem Symbol mindestens eine Karte gesammelt hat, hat somit also zehn Stapel vor sich liegen. Die Karten werden innerhalb eines Stapels aufsteigend nach ihrem Wert sortiert, sodass die höchste Karte  $7/9$  oben liegt und die niedrigste  $2/4$  unten. Diese Stapel in der Auslage eines Piraten sind für alle sichtbar und nicht geheim.

### *Ende eines Zugs:*

Der Zug eines Piraten endet, sobald er seine Beute einholt oder versenkt. Anschließend ist der Spieler zu seiner Linken am Zug.

### *Spielende:*

Der Pirat, der die letzte Karte vom Beutestapel zieht, beendet seinen Zug ganz normal, indem seine Beute entweder versenkt wird oder er sie einholt. Dann endet das Spiel. Die Piraten dürfen die verbleibenden Karten im Beutestapel jederzeit zählen.

### *Ermitteln des Siegers:*

Es zählt jeweils nur die höchste Karte jedes Symbols. Jeder Pirat addiert die Werte der obersten Karten der Stapel in seiner Auslage, um seinen Punktestand zu ermitteln. Der Pirat mit den meisten Punkten gewinnt.

### *Gleichstand:*

Bei Gleichstand zählen die daran beteiligten Piraten die Gesamtanzahl der Karten in ihrer Auslage. Der Pirat mit den meisten Karten gewinnt. Falls es auch hier zu einem Gleichstand kommen sollte, gewinnen alle daran beteiligten Piraten.

# EFFEKTE DER SYMBOLE:

## *Anker:*

Alle Karten, die vor dem Anker ausgelegt wurden, sind gesichert. Wird die Beute versenkt, werden die Karten vor dem Anker trotzdem eingeholt, alle anderen werden wie üblich auf den Ablagestapel gelegt.

*Beispiel: Emma hat zwei Karten im Spielbereich liegen, eine Meerjungfrau und eine Kanone. Sie zieht einen Anker und danach eine weitere Meerjungfrau, sodass sie eigentlich leer ausgehen würde. Die erste Meerjungfrau und die Kanone darf sie jedoch aufgrund des Ankers in ihre Auslage legen. Der Anker und die zweite Meerjungfrau werden auf den Ablagestapel gelegt.*

## *Haken:*

Wähle eine der obersten Karten aus deiner Auslage und lege sie in den Spielbereich. Du **MUSST** eine der obersten Karten von einem deiner Stapel legen, auch wenn dadurch deine Beute versenkt wird. Passiert dies, wird die ausgewählte Karte ebenfalls auf den Ablagestapel gelegt. Falls du keine Karten in deiner Auslage hast, hat der Haken keinen Effekt.

## *Kanone:*

Lege eine der obersten Karten der Auslage eines beliebigen Gegners auf den Ablagestapel. Falls keiner der anderen Piraten eine Karte in seiner Auslage hat, hat die Kanone keinen Effekt.





### Schlüssel & Truhe:

Befinden sich beim Einholen der Beute sowohl ein Schlüssel als auch eine Truhe unter den Karten im Spielbereich, ziehst du so viele Bonuskarten vom gemischten Ablagestapel wie Karten im Spielbereich liegen und legst diese sofort in deine Auslage. Ist der Ablagestapel leer, haben Schlüssel und Truhe keinen Effekt.

*Beispiel: Alban entscheidet sich dazu, die Beute einzuholen. Unter den 5 Karten im Spielbereich befinden sich ein Schlüssel und eine Truhe. Nachdem er die 5 Karten aus dem Spielbereich in seine Auslage gelegt hat, mischt Alban den Ablagestapel und zieht 5 weitere Karten als Bonuskarten und legt sie ebenfalls in seine Auslage.*



### Schatzkarte:

Mische den Ablagestapel und decke drei Karten davon auf. Dann musst du eine dieser drei Karten in den Spielbereich legen, auch wenn deine Beute dadurch versenkt wird. Die übrigen Karten legst du zurück auf den Ablagestapel. Falls sich zu diesem Zeitpunkt weniger als drei Karten im Ablagestapel befinden, werden alle verbleibenden Karten gezogen. Ist der Ablagestapel leer, hat die Schatzkarte keinen Effekt.



### Orakel:

Sieh dir die oberste Karte des Beutestapels an.

*Beispiel: Emma legt ein Orakel in den Spielbereich, dann sieht sie sich die oberste Karte des Beutestapels an. Es ist eine Meerjungfrau. Da im Spielbereich bereits u. a. eine Meerjungfrau ausliegt, entscheidet sie sich, die Karte auf den Beutestapel zurückzulegen und die bis dahin gelegten Karten als Beute einzuholen.*





### Säbel:

Stiehl eine der obersten Karten der Auslage eines Gegners und lege diese in den Spielbereich. Du musst hierbei eine Karte eines Gegners auswählen, die ein Symbol zeigt, von dem du selbst keine Karte in deiner Auslage hast, auch wenn deine Beute dadurch versenkt wird. Hat keiner deiner Gegner eine Karte, die du noch nicht in deiner Auslage hast, hat der Säbel keinen Effekt.

*Beispiel: Alban zieht einen Säbel. Alban hat einen Anker-, einen Haken- und einen Kanonenstapel in seiner Auslage. Alban darf also keinen Anker, keinen Haken und keine Kanone von Emmas Stapeln stehlen. Er entscheidet sich stattdessen für eine Schatzkarte, die er sofort in den Spielbereich legt. Dann führt er ihren Effekt wie üblich aus.*



### Krake:

Du musst zwei weitere Karten in den Spielbereich legen, bevor du die Beute einholen darfst. Das können zwei weitere Karten vom Beutestapel sein oder eine Karte vom Beutestapel und eine Karte, die durch deren Effekt in den Spielbereich gelegt wird.

*Beispiel: Emma deckt einen Kraken auf und muss nun noch zwei weitere Karten in den Spielbereich legen, bevor sie die Beute einholen darf. Als nächstes zieht sie einen Haken, wodurch sie eine Kanone aus ihrer eigenen Auslage in den Spielbereich legt und deren Effekt auslöst. Nun liegen zwei Karten nach dem Kraken im Spielbereich und sie holt die Beute ein.*



### Meerjungfrau:

Dieses Symbol hat keinen Effekt. Dafür sind die Kartenwerte (4-9) insgesamt höher.

## DIE FÄHIGKEITEN:

Die verschiedenen Fähigkeitskarten verleihen jedem Piraten eine besondere Fähigkeit. Die meisten Fähigkeiten beeinflussen die Effekte der Symbole. Das Symbol, dessen Effekt beeinflusst wird, wird in der Beschreibung der Fähigkeit zu Beginn genannt.

*Beispiel:* Kanone: Diese Fähigkeit beeinflusst den Effekt der Kanone.



### *Hehler:*

*Meerjungfrau:* Meerjungfrauen sind 5 Extrapunkte wert.



### *Casanova:*

*Meerjungfrau:* Meerjungfrauen werden sofort als Beute eingeholt und der eigenen Auslage hinzugefügt. Falls du eine Meerjungfrau nach einem Kraken ziehst, zählt diese nicht für den Effekt des Kraken, da die Meerjungfrau sofort in die Auslage und nicht in den Spielbereich gelegt wird.

*In der Spielvariante „Meerjungfrauen mit Effekt“ hat Casanova stattdessen die folgende Fähigkeit:*

Wenn du eine Meerjungfrau in den Spielbereich legst, darfst du anstelle ihres üblichen Effekts eine bereits ausliegende Karte sofort als Beute einholen. Ist die gewählte Karte ein Anker, sind die Karten, die vor ihm lagen, noch immer vor dem Versenken geschützt.



### *Plünderer:*

*Schlüssel & Truhe:* Wenn du durch Schlüssel und Truhe Bonuskarten erhältst, wählst du einen beliebigen Mitspieler, welcher seine Auslage verdeckt mischt. Statt vom Ablagestapel ziehst du anschließend deine Bonuskarten von der Auslage dieses Mitspielers. Falls in der Auslage des gewählten Gegners weniger Karten vorhanden sind, als dir Bonuskarten zustehen, nimmst du dir alle Karten seiner Auslage. Die Differenz wird nicht mit Karten vom Ablagestapel ausgeglichen.



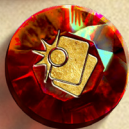
### *Schatzjäger:*

*Schlüssel & Truhe:* Du ziehst als Bonuskarten doppelt so viele Karten vom Ablagestapel, wie Karten im Spielbereich liegen.



### *Navigator:*

*Schatzkarte:* Wähle (statt aus drei zufällig gezogenen Karten) aus dem gesamten Ablagestapel gezielt eine Karte aus und lege diese in den Spielbereich.



### *Meisterschütze:*

*Kanone:* Lege statt der obersten Karte eines Stapels den gesamten Stapel auf den Ablagestapel.



### *Resteverwerter:*

*Kanone:* Füge Karten, die du eigentlich durch den Effekt der Kanone auf den Ablagestapel legen würdest, deiner Auslage hinzu.



### *Mystiker:*

*Orakel:* Offenbart (nur dir) nicht nur die nächste, sondern die nächsten drei Karten des Beutestapels. Du darfst die Reihenfolge dieser Karten nicht verändern.



### *Säbelkämpfer:*

*Säbel:* Stihl eine beliebige der obersten Karten der Auslage eines Gegners, auch wenn du selbst schon eine Karte mit diesem Symbol in deiner Auslage hast.



### *Geizhals:*

*Haken:* Wenn du einen Haken in den Spielbereich legst, sind der Haken und die aufgrund seines Effekts ausgespielte Karte vor dem Versenken geschützt und du erhältst diese am Ende deines Zuges, selbst wenn du deine Beute versenkst.



### *Käpt'n Hook:*

*Haken:* Du musst nicht nur eine sondern zwei Karten mit verschiedenen Symbolen aus deiner Auslage in den Spielbereich legen.



### *Schmuggler:*

*Anker:* Die Ankerkarte und die zwei folgenden Karten sind (zusätzlich zu den Karten vor dem Anker) gesichert, auch wenn deine übrige Beute versenkt wird. Die Karte, die das Versenken auslöst, kann hierdurch jedoch nicht geschützt werden.



### *Fischer:*

*Krake:* Kraken werden sofort als Beute eingeholt und in die Auslage gelegt. Da der Kraken nicht in den Spielbereich gelegt wird, zwingt er den Fischer nicht zum Ziehen weiterer Karten.



### *Monsterbändiger:*

*Krake:* Alle deine Gegner müssen vier statt zwei weiterer Karten in den Spielbereich legen, wenn sie einen Kraken ziehen.



### *Saboteur:*

*Kanone:* Legt einer deiner Gegner eine Kanone, muss er anstatt des üblichen Effekts der Kanone eine der obersten Karten aus seiner eigenen Auslage auf den Ablagestapel legen.



### *Verteidiger:*

*Säbel:* Legt einer der Gegner einen Säbel, muss er, wenn er von dir stehlen will, einen Kraken stehlen. Falls du keinen Kraken in deiner Auslage hast, kann dir keine Karte gestohlen werden. Dies gilt auch für den Säbelkämpfer.



### *Davy Jones:*

Wähle zu Beginn des Spiels einen deiner Gegner aus. Du holst alle Karten, die dieser Gegner im Verlauf des Spiels versenkt, als Beute ein und fügst sie zu deiner Auslage hinzu.

## SPIELVARIANTEN:

Für mehr Abwechslung könnt ihr, sobald alle Piraten mit dem Spielablauf ausreichend gut vertraut sind, nach Belieben mit den Spielvariantenkarten (siehe S. 3) und/oder der Spielvariante „Meerjungfrauen mit Effekt“ (siehe auch S. 10) spielen.

## MEERJUNGFRAUEN MIT EFFEKT ♠:



Durch diese optionale Spielvariante erhalten die Meerjungfrauen einen Effekt. Dazu kommen die Meerjungfrau-Karten mit den Werten 8 und 9 in die Schachtel zurück und die mit den Werten 2 und 3 kommen ins Spiel.

Die Meerjungfrau zwingt dich, den Effekt einer bereits im Spielbereich liegenden Karte erneut zu nutzen. Dazu wird die gewählte Karte rechts neben die Meerjungfrau gelegt (die Beute wird dadurch nicht versenkt!) und ihr Effekt erneut ausgeführt.

*Beispiel: Es liegen bereits ein Anker und eine Kanone im Spielbereich und Emma zieht eine Meerjungfrau. Emma kann nun eine der zuvor gelegten Karten auswählen. Entscheidet sie sich für die Kanone, legt sie die Kanonenkarte rechts neben die Meerjungfrau und legt eine Karte der Auslage eines Gegners auf den Ablagestapel. Entscheidet sie sich stattdessen für den Anker, legt sie die Ankerkarte rechts neben die Meerjungfrau, wodurch die Kanone und die Meerjungfrau vor dem Versenken geschützt sind.*



### *Sirene:*

*Meerjungfrau:* Wenn einer deiner Gegner eine Meerjungfrau aufdeckt, wählt er zwar eine Karte für den Effekt der Meerjungfrau aus, doch dieser wird nicht ausgelöst. Stattdessen holst du die gewählte Karte als Beute ein und fügst sie deiner Auslage hinzu. Ist die gewählte Karte ein Anker, sind die Karten, die vor ihm lagen, noch immer vor dem Versenken geschützt.

*Beispiel:* Alban hat die Fähigkeit Sirene. Emma deckt eine Meerjungfrau auf und wählt einen Säbel. Alban holt den Säbel sofort als Beute ein und fügt ihn seiner Auslage hinzu. Der Effekt des Säbels wird nicht ausgelöst.

## PARTYSPIEL-VARIANTE:

Falls ihr *Dead Man's Draw* nicht nur mit 2-4 Piraten, sondern mit einer ganzen Piratenmannschaft von 5-8 Piraten spielen wollt, benötigt ihr dazu nichts weiter als eine zweite, identische Ausgabe von *Dead Man's Draw*. Die beiden Spiele werden einfach zusammengemischt. Zu Beginn des Spiels sind somit 20 Karten im Ablagestapel, 100 Karten im Beutestapel und der Stapel der Fähigkeitskarten enthält nun jede Fähigkeit zwei Mal. Anschließend wird nach den üblichen Regeln gespielt.

## DEAD MAN'S DRAW DIGITAL:

Das vorliegende Spiel ist auch als iOS-App und für PC über Steam erhältlich. Die verschiedenen Versionen sind nicht identisch, da sie an das entsprechende Ausgabemedium angepasst wurden. Spieler, die mit der digitalen Version vertraut sind, werden daher einige kleine Unterschiede beim Spielverlauf feststellen.

# CREDITS

*Produzent:* Ryan Bruns

*Spieldesign:* Derek Paxton, Leo Li, Chris Bray

*Illustrator:* Leo Li

*Grafikdesign:* Allison Litchfield, Benjamin Shulman

*Spielregel:* Daniel Peterson, Nichole Boland

*Mayday Games Spieltester:* Adam Drew, London Malmrose, Daniel Benson, Jordon Field, Seth Hiatt und Leo Wild

## DEUTSCHE AUSGABE

*Übersetzung:* Raija Wollersheim

*Redaktion:* Sabine Machaczek

*Grafische Bearbeitung und Layout:* Annika Brüning, Fiona Carey

*Unter Mitarbeit von:* Stefan Ausschill, Sven Biberstein, Sascha Dück, Heiko Eller, Marcus Lange



[www.maydaygames.com](http://www.maydaygames.com)



**ELZNIR GAMES**

[www.elznir-games.de](http://www.elznir-games.de)