

Femten Mand - Regeloversigt

Spillet kan vindes!

Hver spiller trækker ved spilstart tre Sejrs kort.
Sejrs kortene er hemmelige for alle andre end spilleren selv.

På hvert Sejrs kort står et af de femten piratnavne.
Vinderen er den spiller, som ved scenariets slutning har flest Sejrs kort med overlevende pirater.

Kampkort - Hænder og puljer

Hver pirat som er i spil har:

- 1) **en hånd** på højst 5 kampkort
bruges til at dræbe og beskytte de pirater, der er i spil.
- 2) **en pulje** på sit rolleark
heri vil der løbende blive lagt kampkort.

De røde kort er defensive:

Kan lægges i en pulje for at forbedre en pirats overlevelseschance.

De sorte kort er offensive:

Kan lægges i en pulje for at forringe en pirats overlevelseschance.

Sorte kort *med huggerter* kan *desuden* bruges til *payback*.

Når en karakter dør:

2 nye kampkort til morderen.

1 nyt kampkort til alle andre karakterer.

Taber trækker en ny karakter - såfremt der er flere - og 5 nye kampkort.

At lægge kampkort

Hver gang din karakter deltager i en rollespilssekvens, der har betydning for en anden karakter:

Læg 0-2 kampkort i den anden karakters pulje.

Der skal være overensstemmelse mellem rollespil og de lagte kort:

Offensivt rollespil = sorte kampkort spilles åbent

Defensivt rollespil = røde kampkort spilles åbent

Tvetydigt rollespil = sorte eller røde kampkort spilles skjult

At dræbe

Hvis du mener stemningen er til det, kan du forsøge at tage livet af en andens karakter. Du sætter hermed din egen karakters liv på spil.

Du må kun angribe, hvis:

- 1) Der er lagt mindst ét kort i den forsvarende karakters pulje.
- 2) Du selv har mindst et sort kampkort at angribe med.
- 3) Der ligger mindst et sort *tegn* på spillebordet.

Angriber: Erklær at du angriber og læg 1-2 sorte kampkort i forsvarers pulje.

Forsvarer: læg 0-2 røde kampkort i egen pulje.

Andre involverede: Læg 0-2 røde eller sorte kort i forsvarers pulje.

Herefter blander forsvareren sin karakters pulje, og angriberen trækker et kort herfra.

Hvis sort: forsvarende karakter dør.

Hvis rødt: angribende karakter dør.

Vinderen af konflikten får fortælleretten over den andens dødsscene. Husk at hvert dødsfald skal foregå på en ny måde.

Sorte Tegn

Der må kun dræbes pirater, så længe der ligger et eller flere sorte tegn på bordet.

Sorte tegn lægges løbende af spillederen.

Når en pirat dør fjernes et sort tegn.

I første og anden akt skal der dø 10 pirater i alt.

Payback

Når din karakter dør, har du en sidste mulighed for at slå morderen ihjel.

Du må kun lave payback, hvis:

- 1) Du kan fremvise 2 sorte kort *med huggerter* fra din hånd
- 2) Der ligger mindst et kort i den anden karakters pulje
- 3) Der stadig er mindst et sort tegn på spillebordet (fratrullet det tegn, som fjernes i forbindelse med din egen karakters død).

Herefter trækker du et kort fra din modstanders pulje. Hvis kortet er sort, dør hans pirat også.

Retten til at fortælle dødsscenen ligger i så fald hos dig.

At spille 'Femten Mand'

Sejrs kortene er spillerens middel til at vinde scenariet, men kan med fordel fortolkes som motivationer for de pirater man spiller.

Hvis du som spiller f.eks. ønsker at Tommy overlever (fordi du har Sejrs kortet), så brug dine karakterer til at beskytte ham.

Det bliver her din opgave som spiller at finde på din egen pirats motivation:

- Er Tommy nem at løbe om hjørner med og dermed ufarlig?
- Er Tommys fjender nogle skiderikker?
- Kan din karakter bare godt lide Tommy?

Hvis alle piraterne på mine Sejrs kort er døde, hvad så?

Du kan ikke længere vinde scenariet, men du har stadig masser af grund til at spille:

Du kan forsøge at få de andre spilleres pirater ned med nakken, så færrest muligt af de andre vinder. Du kan også give den gas på at skabe fede stemninger ved hjælp af din nuværende pirat, og gøre hans fortælling så interessant som muligt.

God fornøjelse!