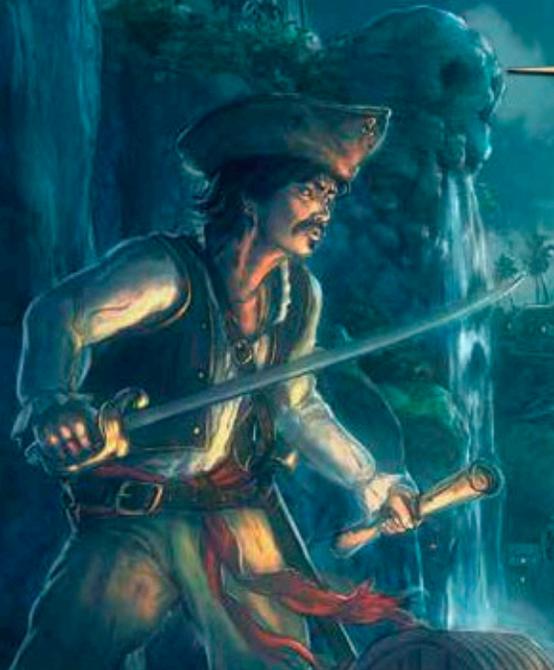


OATH OF THE BROTHER HOOD

— The Chosen —



Un famoso capitano è arrivato sull'isola con delle notizie su un tesoro nascosto. Egli cerca degli uomini validi per il proprio equipaggio, ma accetta solo membri della Fratellanza dei Pirati. Si vocifera che egli abbia ammassato una enorme fortuna e adesso stia cercando il suo successore in modo che possa ritirarsi in una quieta piantagione.

In questo gioco per 2-5 persone tu sei un giovane pirata che desidera unirsi alla Fratellanza dei Pirati per riuscire ad essere incluso nell'equipaggio del capitano. Tuttavia, alla taverna hanno detto che è più difficile riuscire a diventare un membro dell'equipaggio del capitano, piuttosto che entrare nella Marina Navale Reale Inglese.

Sei pronto per... Il GIURAMENTO DELLA FRATELLANZA?

REGOLAMENTO

CONTENUTO

- 1 Tabellone
- 5 Plance dei giocatori
- 132 gettoni di cartone:

 25 gettoni Equipaggiamento

 25 gettoni Alleato

 25 gettoni Provvista

 25 Doblons di valore 1

 15 Doblons di valore 5

 5 gettoni Forza

 1 gettone Primo Giocatore

 1 gettone Round

10 gettoni Bandiera in differenti colori
(2 per giocatore)



- 20 Segnalini di cartone
5 Pirati (1 per giocatore)



15 Aiutanti in 5 differenti colori (3 per giocatore)



- 21 Basette di plastica (per Pirati, Aiutanti e il gettone Round)

- 100 Carte

33 carte Missione



20 carte Mercato Nero



22 carte Azione



15 carte Taverna



10 carte Esplorazione



PRIMA DELLA PRIMA PARTITA

Prima della tua prima partita, inserisci ogni segnalino Pirata, Aiutante e il gettone Round nelle Basette di Plastica.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1 Piazza il tabellone al centro del tavolo. Separa le carte per tipo, mescola separatamente ogni mazzo e disponili sul tabellone negli spazi appropriati. Poi, pesca il corrispondente numero di carte da ogni mazzo e piazzale a faccia in su sul tabellone negli spazi appropriati:

- 3 carte Mercato Nero sul tracciato Mercato Nero
- 3 carte Missione sul tracciato Fratellanza
- 1 carta Taverna sullo spazio Taverna

2 Piazza il gettone Round sul primo spazio del tracciato dei Round.

3 Piazza i gettoni Equipaggiamento, Alleato e Provviste, così come tutti i Doblons, in pile a fianco del tabellone.

4 Ogni giocatore sceglie un colore e prende :

- 1 Plancia del giocatore (a caso o a scelta) e il corrispondente segnalino Pirata
- I segnalini Aiutante del rispettivo colore ed il numero di Doblons indicato in base al numero dei giocatori:

Numero Giocatori	Aiutanti	Doblons Iniziali
2 - 3	3	3
4 - 5	2	4

OBIETTIVO DEL GIOCO

In *Oath of the Brotherhood*, i giocatori sono pirati che desiderano unirsi alla Fratellanza. Per poter provare il loro valore, essi accettano le Missioni proposte dalla Fratellanza, le quali, una volta risolte, garantiscono dei Punti Vittoria (PV). Dopo un determinato numero di round, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore.

PANORAMICA DEI ROUND

Il gioco è giocato in una serie di round in base al numero di giocatori presenti:

Numero Giocatori	Round
2 - 3	7
4 - 5	10

Ogni Round è composto da 3 Fasi:

1. Preparazione del Round
2. Azioni
3. Fine del Round

Fase 1: Preparazione del Round

Salta questa Fase durante il primo round.

In questa Fase di ogni round risolvi i seguenti punti:

- Avanza il gettone Round di uno spazio sul tracciato dei Round.
- Scarta le carte Missione rimaste sul tracciato Fratellanza e pescane 3 nuove in sostituzione.
- Scarta la carta Taverna del round precedente (se ancora presente sul tabellone) e pescane una nuova in sostituzione.
- Se c'è una carta sullo spazio da 1 Doblone sul tracciato del Mercato Nero, scartala e poi fai scorrere le carte rimaste verso destra andando ad occupare gli spazi disponibili. Pesca tante carte quante necessarie per completare il Mercato Nero.
- Riposiziona tutti le carte Seguace in posizione verticale.

Le abilità che devono essere risolte ad inizio round (per esempio "Royal" di Moragan e "Skilful" di Ben) sono risolte durante questa Fase.

Fase 2: Azioni

Il giocatore con il gettone Giocatore Iniziale prende uno dei propri segnalini (Pirata o Aiutante) e lo piazza su un luogo del

tabellone, su uno degli spazi appositi. Egli poi effettua l'azione indicata sul luogo (vedi Luoghi a pag. 6). Una volta terminato, è il turno del giocatore alla sua sinistra. Analogamente, egli prende uno dei propri segnalini, lo piazza su uno spazio disponibile di un luogo sul tabellone ed effettua l'azione associata al luogo.

Quando un giocatore mette uno dei propri segnalini su un luogo dove è presente il segnalino di un altro giocatore, egli deve "affrontarlo" per poter effettuare l'azione associata al luogo. Come risultato egli perde 1 Punto Forza (vedi Plancia del Giocatore a pag. 6). Quando un giocatore raggiunge 0 Forza, non potrà piazzare i propri segnalini su un luogo dove è presente quello di un altro giocatore.

Se non ci sono spazi disponibili su un luogo, il giocatore non potrà piazzare un proprio segnalino sul quel luogo.



Esempio: È il secondo round di gioco. John ha il segnalino del Giocatore Iniziale quindi gioca per primo. Egli piazza uno dei suoi Aiutanti sul Fabbro per poter prendere un gettone Equipaggiamento. Poi è il turno di Mike, che siede alla sua sinistra. Anche Mike vuole un gettone Equipaggiamento così piazza un suo Aiutante sul secondo spazio del Fabbro. Tuttavia, dato che il segnalino di John era già presente sul luogo, Mike deve perdere 1 Punto Forza retrocedendo il gettone Forza sul relativo tracciato sulla sua Plancia di uno spazio. Laura, il giocatore dopo Mike, non potrà piazzare un suo segnalino sul Fabbro - non ci sono spazi disponibili - così deve scegliere un luogo diverso.



Il gioco continua in questo modo finché tutti i giocatori non avranno usato tutti i loro segnalini Pirata e Aiutante. La Fase poi termina e i giocatori procedono con la Fase Fine del Round.

Fase 3: Fine del Round

Durante questa Fase tutti i giocatori riprendono i loro segnalini Pirata e Aiutante dal tabellone rimettendoli sulla loro Plancia. Dopo di ciò, il round è terminato e inizia un nuovo round.

FINE DEL GIOCO

Al termine del settimo round (in partite con 2 o 3 giocatori) o del decimo round (in partite con 4 o 5 giocatori) il gioco termina.

Quando avviene ciò ogni giocatore ha l'ultima chance di completare una delle proprie carte Missione - egli scarta i gettoni richiesti dalla propria Plancia e riceve il numero di Punti Vittoria indicati sulla carta Missione.

Dopo di ciò si consulta la tabella sottostante per vedere chi riceve dei Punti Vittoria aggiuntivi. Ognuno di questi Punti Vittoria Bonus può essere assegnato ad un solo giocatore. In caso di parità fra più giocatori nessuno riceve i Punti Bonus.

Condizione	PV Bonus
Il giocatore che ha completato più carte Missione	1
Il giocatore che possiede più Doblone	1
Il giocatore con più Gettoni sulla propria Plancia	1
Il giocatore con il maggior numero di Seguaci	1
Il giocatore con il punteggio di Forza maggiore	1

Il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore!

Esempio: È la fine del settimo round e John, Mike e Laura hanno terminato la loro partita con rispettivamente 25, 24 e 21 punti. Tuttavia, Laura ha ancora una carta Missione nella mano che può completare. Scarta i gettoni richiesti e riceve 4 PV, raggiungendo così quota 25 PV. Adesso tutti verificano la tabella di fine gioco con le condizioni per ricevere i Punti Vittoria Bonus. John e Mike hanno completato 5 carte Missione, mentre Laura ne ha completate

6. Così Laura guadagna un altro PV, arrivando così a 26 PV. John ha terminato il gioco con 1 Doblone, mentre a Mike e Laura sono rimasti 3 Doblone a testa, quindi nessuno riceve i PV per questo bonus. John si aggiudica il bonus per essere rimasto con il maggior numero di Gettoni sulla sua Plancia (ne ha 2 mentre gli altri ne hanno solo 1) e il bonus per il maggior numero di Seguaci (egli ne ha 3 mentre Mike e Laura ne hanno 2 a testa). Infine, Mike riceve il bonus per la maggior Forza dato che ha finito il gioco a quota 3, mentre a John e Laura ne è rimasto solo 1 a testa. Il punteggio finale quindi è John 27, Mike 25 e Laura 26. John ha vinto il gioco ed entra a far parte della Fratellanza dei Pirati!

In caso di pareggio, vince il giocatore fra quelli in parità che ha completato il maggior numero di carta Missione. Se perdura la situazione di pareggio, vince il giocatore fra quelli in parità rimasto con il maggior numero di Doblone, e se ancora ci fosse parità, vince il giocatore con il maggior numero di Gettoni rimasti sulla sua Plancia. Nel raro caso in cui due o più giocatori fossero ancora in parità, essi condividono la vittoria!

PLANCIA DEI GIOCATORI



Tutti i giocatori hanno una Plancia di fronte a se per aiutarli a tenere traccia dei propri progressi.

La Plancia è composta da:

- 1 Il Nome del Pirata.
 - 2 L'abilità del Pirata / Bonus Iniziale.
 - 3 Il tracciato Forza, sul quale viene posto il gettone Forza per indicare i Punti Forza rimasti. All'inizio del gioco tutti i giocatori iniziano con una Forza uguale a 3.
 - 4 I benefici che si riceve raccogliendo le varie risorse. Ci sono tre tipi di risorse nel gioco: Equipaggiamento, Alleati e Provviste. Ogni volta che un giocatore riceve una di queste risorse, il relativo gettone viene posto su uno dei quattro spazi corrispondenti presenti sulla propria Plancia. In base a dove viene posto il gettone, il giocatore riceve un beneficio speciale. Vedi l'ultima pagina del regolamento per una spiegazione dettagliata di quali benefici garantisce ogni risorsa.
- Ogni spazio per i gettoni sulla Plancia può contenere un solo gettone. Se per esempio un giocatore ha una Spada avendo piazzato un gettone Equipaggiamento su tale spazio - egli non potrà piazzarci un altro gettone. Se guadagnerà un altro gettone Equipaggiamento, dovrà piazzarlo su un altro spazio.

- 5 La Barca: Se un giocatore ha già quattro segnalini dello stesso tipo di risorsa e ne guadagna un altro, egli può piazzarlo sulla Barca. Tuttavia questo gettone non gli fornirà alcun beneficio, la Barca è usata solo per conservare i gettoni extra. Sulla Barca può essere conservato al massimo un gettone per tipo di risorsa. Questo significa che un giocatore non potrà mai avere più di cinque gettoni risorsa dello stesso tipo contemporaneamente. Se egli ha già cinque gettoni di una risorsa e ne guadagna altri dello stesso tipo per merito di una abilità, questi gettoni sono persi. Inoltre, i gettoni risorsa non possono mai essere spostati dagli spazi dove sono stati posti sulla propria Plancia.

I vari gettoni risorsa sono usati per completare le carte Missione date dalla Fratellanza. Quando un giocatore desidera completare una Missione (di solito usando l'azione relativa al luogo della Fratellanza), egli semplicemente scarta i gettoni richiesti dalla propria Plancia.

Quando un gettone è scartato, il giocatore perde anche il relativo beneficio fornito dallo spazio che occupava il gettone.

LUOGHI

Ci sono 10 luoghi sul tabellone che i giocatori possono visitare. Ogni luogo ha un'azione associata che è attivata quando un segnalino viene posto su tale luogo.

Fabbro, Mercato, Porto: Su ognuno di questi luoghi il giocatore riceve un gettone risorsa - Provvista, Equipaggiamento, Alleato.

Il gettone viene posto sulla Plancia del giocatore su uno degli spazi corrispondenti, fornendo al giocatore un piccolo beneficio.



Spiaggia: In questo luogo il giocatore pesca una carta Azione.



Le carte Azione sono tenute nascoste agli altri giocatori. Esse possono essere giocate in qualsiasi momento durante il turno del giocatore ed il loro effetto è applicato immediatamente. Non c'è limite al numero di carte Azione che un giocatore può avere nella propria mano.

Mercato Nero: In questo luogo il giocatore paga il costo indicato sopra alla carta Mercato Nero e prende le Risorse e/o carte Azione indicate.



Dopo che il giocatore ha preso la Risorsa o la carta Azione indicata, la carta Mercato Nero è scartata.

Ponte: In questo luogo il giocatore prende 2 Doblioni.



Fratellanza: In questo luogo il giocatore può completare una carta Missione della sua mano, prenderne una nuova, o entrambe le cose.



Per completare una Missione il giocatore rivela la carta Missione, poi scarta dalla propria Plancia le risorse richieste dalla Missione e paga il numero di Doblioni indicato, se dovuto. Egli poi riceve i Punti Vittoria indicati sulla carta Missione così come ogni eventuale beneficio indicato. Se egli già possiede uno di questi benefici, semplicemente lo ignora. La carta Missione è conservata dal giocatore a faccia in su, a fianco della propria Plancia.

Per prendere una nuova Missione, il giocatore sceglie una delle carte Missione disponibili esposte sul tabellone e la aggiunge alla propria mano. La carta Missione presa rimarrà nascosta nella mano del giocatore, e nessun altro potrà vederla. Non c'è limite al numero di carte Missione che un giocatore può avere nella sua mano. Tuttavia, ogni volta che egli usa l'azione associata al luogo della Fratellanza, egli può completare solo una Missione e/o prenderne una nuova in questo esatto ordine -prima egli completa una Missione e poi ne prende una nuova.

Locanda: In questo luogo il giocatore riceve 2 Punti Forza. Se questo lo portasse ad avere più di 5 Punti Forza, resta a 5.



Contrariamente a quanto avviene negli altri luoghi, il secondo giocatore che mette un suo segnalino in questo luogo, non perde 1 Punto Forza.

Taverna: In questo luogo il giocatore paga 1 Doblone e guadagna il Seguace raffigurato sulla carta Taverna.



Quando un giocatore guadagna un Seguace, egli piazza la relativa carta a fianco della propria Plancia. Il Seguace gli garantisce una specifica abilità. In molti casi, per poter usare l'abilità del Seguace il giocatore deve piazzare un segnalino su uno specifico luogo. Per esempio, *Liveaux the "Wasp"* può essere usato solo quando visita il Fabbro, nel qual caso il giocatore usa sia l'azione associata al Fabbro che l'abilità di *Liveaux*.

Dopo aver usata l'abilità di un Seguace, la carta viene voltata di 90° per indicare che è stato usato. Un Seguace non può essere usato più di una volta per round.

Due dei Seguaci ("*Skillful*" Ben e "*Royal*" Morgan) non sono associati ad alcun luogo. La loro abilità è sempre attiva.

Non ci sono limiti al numero di Seguaci che un giocatore può possedere.

Un elenco di tutti i Seguaci e delle loro abilità si trova nelle ultime pagine di questo regolamento.

Torre di Guardia: In questo luogo il giocatore prende il gettone di Giocatore Iniziale e pesca anche una carta Esplorazione.



Il gettone di Giocatore Iniziale permette al giocatore che lo possiede di giocare per primo nel successivo round.

Le carte Esplorazione raffigurano nuovi luoghi del tabellone, ognuno con la propria abilità.

Quando un giocatore pesca una carta Esplorazione, egli immediatamente la piazza sul tabellone, sopra allo spazio indicato. Il luogo raffigurato sulla carta diviene disponibile per i giocatori e deve essere trattato esattamente allo stesso modo dei luoghi esistenti.

Un elenco di tutte le carte Esplorazione disponibili può essere trovato nelle ultime pagine di questo regolamento.

I PIRATI (In ordine Alfabetic)



Edward Mansfield - The "Lord": Un Pirata di nobili origini. Egli nacque in Inghilterra. Il padre era un nobile e la madre una cameriera. La vita da nobile non gli s'addiceva, quindi decise di partire in cerca di fortuna. Predilige Tortuga e Port Royal.

Abilità: Inizia il gioco con 2 Doblone aggiuntivi. Ogni volta che completa una Missione, ignora 2 simboli Doblone fra quelli richiesti.



Marie Le Monde – The “Gunner”: Figlia di un Pirata. Marie ha seguito le orme del padre e segretamente saccheggia le navi commerciali che appartengono al marito. Suo marito, non sospettando niente, continua a dargli accesso ai suoi manifesti di carico. La sua bellezza francese, e l'amore per le armi, la rendono irresistibile per tutti gli uomini.

Abilità: Inizia il gioco con un gettone Alleato. Ogni volta che completa una Missione, ignora 1 simbolo Alleato fra quelli richiesti.



Rodrigo de Cortez – The “Conquistador”: Un navigatore ed esploratore nato. Nato in Spagna, egli sfida sempre un Capitano nemico a duello fino alla morte. Egli naviga di continuo per poter conquistare qualsiasi cosa gli porti fama e oro.

Abilità: Inizia il gioco con un gettone Equipaggiamento. Ogni volta che completa una Missione, ignora 1 simbolo Equipaggiamento fra quelli richiesti.



Nevis Jackson – The “Black Hawk”: Originario dell'isola Caraibica di Nevis. Spaventoso a prima vista, ma giusto con i suoi prigionieri. Egli si è tagliato una mano per fuggire da una prigione, e un famoso fabbro gli ha forgiato un artiglio simile a quello di un'aquila per sostituire la mano persa. Questo gli conferisce una grande forza e resistenza per sconfiggere i suoi avversari.

Abilità: Inizia il gioco con 2 Punti Forza addizionali. Ogni volta che completa una Missione, riceve 1 Punto Vittoria addizionale.



William Mc Graves - The “Red Ale”: Lo scozzese indossa sempre il suo tradizione kilt. La sua passione per la Red Ale gli ha fatto guadagnare questo soprannome. Come tutti i suoi antenati è fissato sulle provviste e la sua nave è sempre piena di Rum, Acqua, Cibo e Polvere da Sparo.

Abilità: Inizia il gioco con un gettone Provvista. Ogni volta che completa una Missione, ignora 1 simbolo Provvista fra quelli richiesti.



RIEPILOGO DEGLI ELEMENTI

LUOGHI DEL TABELLONE

- Bazaar (Mercato):** Ricevi 1 Provvista.
- Beach (Spiaggia):** Pesca 1 carta Azione.
- Black Market (Mercato Nero):** Paga il costo in Doblone e ricevi gli elementi raffigurati sulla carta.
- Blacksmith (Fabbro):** Ricevi 1 Equipaggiamento.
- Bridge (Ponte):** Ricevi 2 Doblone.
- Brotherhood (Fratellanza):** Puoi completare e/o prendere una Missione.
- Docks (Porto):** Ricevi 1 Alleato.
- Inn (Locanda):** Ricevi 2 Punti Forza.
- Tavern (Taverna):** Paga 1 Doblone e ricevi il Seguace indicato sulla carta Taverna.
- Watchtower (Torre di Guardia):** Prendi il gettone Giocatore Iniziale. Poi pesca 1 carta Esplorazione e piazzala sul tabellone.

CARTE ESPLORAZIONE

- Ancient Temple:** Perdi Punto 1 Forza e ricevi 1 Equipaggiamento e 1 Doblone.
- Arena:** Perdi 1 Punto Forza e ricevi 3 Doblone.
- Cave:** Perdi 3 Punti Forza e ricevi 1 Equipaggiamento, 1 Alleato e 1 Provvista.
- Corsair Tower:** Ricevi 1 Alleato o 1 Equipaggiamento.
- Hideout:** Ricevi 1 Equipaggiamento o 1 Provvista.
- Hut:** Ricevi 1 Alleato o 1 Provvista.
- Old Port:** Perdi 1 Punto Forza e ricevi 1 Alleato e 1 Doblone.
- Shipwreck:** Perdi 1 Punto Forza e ricevi 1 Provvista e 1 Doblone.
- Thieves Den:** Paga 2 Doblone e ricevi 2 gettoni Equipaggiamento, o 2 gettoni Alleato, o 2 gettoni Provvista.
- Witch:** Paga 1 Doblone e ricevi 3 Punti Forza.

SEGUACI

- “Anchor” Josh (Docks):** Ricevi 1 Alleato.
- “Boa” Bill (Bazaar):** Scarta 1 Alleato e ricevi 1 Provvista e 1 Equipaggiamento.
- “Chatty” Sylvia (Inn):** Ricevi 1 Cibo e 1 Acqua.
- Dollar the Accountant (Bazaar):** Ricevi 1 Provvista.
- Emanuel “Goldtooth” (Black Market):** Paghi 1 Doblone in meno le carte sul Mercato Nero.
- James “Tipster” (Docks):** Scarta 1 Equipaggiamento e ricevi 1 Alleato e 1 Provvista.
- Liveaux the “Wasp” (Blacksmith):** Ricevi 1 Equipaggiamento.
- Maggie the “Mermaid” (Beach):** Pesca 1 carta Azione.
- Mister Billion (Brotherhood):** Ogni volta che completi una Missione ricevi 1 Punto Vittoria addizionale.
- Oliver the “Tree” (Bridge):** Ricevi 2 Doblone.
- “Openeye” Roy (Blacksmith):** Scarta 1 Provvista e ricevi 1 Equipaggiamento e 1 Alleato.
- “Royal” Morgan:** All’inizio di ogni round ricevi 1 Punto Forza.
- “Skillful” Ben:** All’inizio di ogni round ricevi 1 Doblone.
- Waitress Freema (Tavern):** Puoi pagare 1 Doblone per ricevere la carta Taverna in cima al mazzo come Seguace.
- William the “Map” (Watchtower):** Dopo che hai piazzato una carta Esplorazione sul tabellone, puoi immediatamente risolvere l’azione associata a questo nuovo luogo.

RIEPILOGO DEGLI ELEMENTI

SPAZI SULLA PLANCIA DEI GIOCATORI

Gli elementi che vengono scartati possono essere usati solo una volta per turno, prima o dopo che il giocatore piazzì il proprio segnalino Pirata o Aiutante.



EQUIPAGGIAMENTO

Sword (Spada): Quando usi il segnalino del tuo Pirata per entrare su un luogo già occupato da un altro giocatore, non perdi 1 Punto Forza (ne 1 Doblone se l'altro giocatore ha la Pistola).

Pistol (Pistola): Quando un altro giocatore entra su un luogo già occupato da uno dei tuoi segnalini Pirata o Aiutante, puoi richiedere al giocatore il pagamento di 1 Doblone anziché fargli perdere 1 Punto Forza (tu ricevi il Doblone). Se egli non ha Doblone allora non potrà entrare in quel luogo.

Spyglass (Cannocchiale): Ogni volta che devi pescare una carta Esplorazione, guarda le prime 2 carte del mazzo e scegli quella che preferisci delle due. Potrai piazzare la carta scelta sul tabellone all'inizio del tuo turno successivo. Rimetti l'altra carta non scelta in fondo al relativo mazzo.

Sextant (Sestante): Ogni volta che devi pescare una carta Azione, guarda le prime 3 carte del mazzo e scegli quella che preferisci. Rimetti le altre due carte non scelte in fondo al mazzo.



ALLEATI

Gunner (Cannoniere): Quando un altro giocatore entra su un luogo occupato da uno dei tuoi segnalini Pirata o Aiutante, tale giocatore non può usare i suoi Seguaci.

First Mate (Primo Aiutante): Scarta l'Alleato in questo spazio per muovere il tuo segnalino Pirata su un luogo libero ed effettua la relativa azione.

Parrot (Pappagallo): Scarta l'Alleato in questo spazio per completare una Missione senza dover visitare la Fratellanza (devi comunque possedere gli elementi richiesti dalla Missione).

Monkey (Scimmia): Quando entri con il tuo segnalino Pirata su un luogo già occupato dal segnalino di un altro giocatore, puoi l'Alleato in questo spazio per rubare da quel giocatore uno dei suoi gettoni Equipaggiamento o Provvista.



PROVVISTE

Gunpowder (Polvere da Sparo): Scarta la Provvista in questo spazio per rimuovere tutti i segnalini Pirata o Aiutante da un luogo. Il giocatore che li controlla perde 1 Punto Forza per ognuno dei propri segnalini che è stato rimosso. Lascia questi segnalini da una parte a fianco del tabellone - essi non possono essere più usati nel round in corso.

Rum (Rum): Non paghi alcun Doblone quando usi la Taverna.

Food (Cibo): Scarta la Provvista in questo spazio per ricevere 2 Punti Forza.

Water (Acqua): Quando usi uno dei tuoi segnalini Aiutante puoi fargli effettuare la stessa azione che un altro dei tuoi Aiutanti ha effettuato nel round in corso (piazzare il nuovo Aiutante a fianco del precedente Aiutante, da cui ha copiato l'azione, senza occupare alcuno spazio).

Creatore del gioco:

Vangelis Bagiartakis - Tony Cimino

Illustrazioni:

Othon Nikolaidis

Traduzione in Italiano:

Francesco "ZeroCool" Neri



Product of Desyllas Games
12 Chrisostomou Str
121 32 Peristeri - Athens

