

21 Ammutinati di Perepau Listosella. Da 2 a 5 x 1 ora. Pirati! Fama e gloria vi attendono. Affiancate! Arraffate! Affondate! Accumulate gioielli, tesori e rum che scambierete al mercato nero per Punti Prestigio. Eseguire setup come da manuale. Il tracciato segnapunti ha caselle bonus che si ottengono al raggiungimento: rum, dobloni, gioielli o tesori. Il capitano, 1° giocatore, sceglie 1 tra le seguenti azioni: 1 razzare il porto dei mercanti. 2 razzare la rada dei mercanti. 3 Assaltare navi. 4 Alla taverna! 5 Mercato nero. 6 Gita in città. Gli altri marinai in ordine possono: seguire il capitano eseguendo la sua stessa azione, oppure fare altre azioni: A bordo nave o Ammutinamento. Le azioni si risolvono nell'ordine: azione del capitano, azioni a bordo, ammutinamento. A ine turno piazzare il teschio sull'azione svolta dal Capitano, nel prossimo turno non si potrà usare. Il gioco finisce quando si esauriscono le carte ammutinati oppure la pila gioielli, c'è un altro turno.

Azioni Capitano: 1 razzare il porto dei mercanti: piazzare dove si vuole pagando in dobloni e/o rum come descritto sulle tessere gioielli. Chi piazza 5° ottiene 1 gioiello gratis in più, coperto. Refillare. I gioielli sono 54 in 4 colori più dei jolly.

2 razzare la rada dei mercanti: piazzare sul 1° spazio disponibile dall'alto, pagare quanto scritto sul tabellone, pescare 1 gioiello coperto. Il 4° e il 5° ottengono 1 rum in più. Se il gioiello pescato non piace, si può scartarlo e riavere quanto pagato. Il rum non si rende.

Segnalini tesoro, si possono usare in qualsiasi momento del proprio turno. Danno dobloni, PP, gioielli. Sono segreti.

3 Assaltare navi: piazzare sul 1° spazio disponibile da sx. Non c'è costo, si ottengono tesori. Tira 2 dadi, se il Capitano (1°) ottiene più di 1 con un dado, prende 1 tesoro. Se fa più di 1 anche con l'altro, ottiene anche 1 doblone. Gli altri ottengono un tesoro se ottengono più di 2 - 3 - 4 o 5 con almeno un dado. Il 4° e il 5° ottengono 1 rum. Se i tesori sono finiti, si ottiene 1 PP e 1 doblone.

4 Alla taverna! : piazza sul 1° spazio disponibile da sx. No costo. Il Capitano ottiene 1 rum poi tira 1 dado +2. Cominciando da se distribuisce a giro tutto il rum. Il 4° e il 5° ottengono 1 e 2 dobloni.

5 Mercato nero: piazzare dove c'è posto. Scambiare combinazioni di gioielli per PP e dobloni. Non c'è costo. Ci sono 6 posizioni per scambiare 2 - 3 - 4 gioielli di qualsiasi colore; 3 - 4 gioielli dello stesso colore; 2 coppie di gioielli dello stesso colore. Il N° di rum sulle tessere gioiello, ci dice quanti rum possiamo scartare per ottenere una vendita migliore.

6 Gita in città: piazzamento libero, il 5° ottiene 1PP.

Ladro, prendi gratis 1 gioiello dal porto dei mercanti e refilla, oppure pescalo dal mazzo coperto.

Chiacchere da marinaio, prendi gratis 1 tesoro, se sono finiti, prendi 1PP e 1 doblone.

Racconti pirateschi, scarta 2 dobloni per 2 PP.

Mercato nero, fai una vendita, compresa l'aggiunta di rum.

Taverna, +1 rum.

Azioni senza capitano: A bordo nave, no limite giocatori. 3 possibilità: a) +1PP b) +1 doblone c) scarta 5 dobloni per 3PP. Se qui c'è solo 1 marinaio, può rubare 1 doblone ad un altro giocatore se fa l'azione c).

Ammutinamento, piazzamento libero. Da sx: -1PP +1 doblone. -1,3,6 dobloni + 1,2,3 PP. Chi ha speso più dobloni, diventa Capitano. Risistemare l'ordine di turno in base ai dobloni spesi. Il nuovo Capitano pesca 1 carta Ammutinati, la tiene fino a che decide di usarla. Le Compulsory cards vanno giocate subito o scartate.

Punteggio: rivelare i tesori e risolverli, meno il rum che va scartato senza conseguenze. Ogni gioiello avanzato: +1 doblone. Ogni carta Ammutinati posseduta: +1 doblone. Ora scambiare 3 dobloni per 1 PP. Risolvere l'ultima carta Ammutinati che è sempre la stessa in ogni partita. Ora si perde 1PP per ogni rum rimasto. Se il disco punteggio raggiunge una casella bonus non si ottiene nulla. Chi ha più PP vince, se pari, chi ha avanzato più dobloni, altrimenti è pari.

Le carte Ammutinati: 3 tipi. Compulsory: freccia di legno, istantaneo o si scarta. Se la gioca il Capitano la mette davanti a se, se la scarta: -2PP. Voluntary: clessidra, solo il capitano può usarla e poi scartarla. End of game: mappa, a fine gioco.

Il simbolo Cappello: la carta può essere usata solo dal Capitano, àncora: solo dai marinai.