



1° Personaggio bonus: **L'Indigeno**

Può spostare un turista da un'isola ad un'altra.

Il turista può essere spostato anche su un'isola dove non sono state costruite capanne, avversarie e/o proprie. Requisito necessario, la piroga dell'Indigeno deve essere adiacente tra le due isole, quella di prelievo e quella di destinazione.

Nota - Nel momento in cui si sposta un turista, se su l'isola di destinazione ci sono delle capanne, si prenderanno tanti vatu quante sono le capanne presenti su di essa (avversarie e/o proprie).

2° Personaggio bonus: **Il Poliziotto corrotto**

Potete "bloccare" l'azione di un avversario, ove questi abbia posto su di essa massimo 2 segnalini azione.

Non è possibile bloccare quindi azioni dove sono stati posti 3 o più segnalini azione.

L'avversario per poter procedere ugualmente allo svolgimento della stessa, dovrà corrispondervi un quantitativo di vatu (una "mazzetta") pari ai segnalini posti su quella stessa azione.

Note - Per segnalare che quella determinata azione è bloccata, il poliziotto corrotto dovrà porre sopra i segnalini azione dell'avversario, un proprio segnalino e questo determina che per poter bloccare un'azione, si dovrà avere un proprio segnalino già libero.

Se viene bloccata l'azione di un giocatore e questi decide di non pagare, i segnalini su quell'azione devono essere rimossi, come nel caso di azione non possibile.

3° Personaggio bonus: **Il Ladro**

Con il ladro, al vostro turno, potete "rubare" un'azione ad un avversario.

E' possibile rubare azioni nelle quali sono state puntate al massimo 1 pedina azione, non è quindi possibile rubare dove ci sono 2 o più pedine di quel giocatore.

L'azione rubata, non può essere la vostra 6a azione, sia che le vostre 5 azioni vadano a buon fine oppure no.

Quindi è possibile utilizzarlo solo e solo se, alla fine del piazzamento di tutti i dischetti azione, le vostre azioni possibili per quel turno di gioco sono al massimo 4.

Note - E' possibile rubare un'azione, solo se questa non è stata scelta tra le varie possibili del proprio turno, quindi solo azioni dove il ladro in quel turno non ha puntato nessuno dei propri dischetti azione.

Per poter rubare l'azione, il ladro deve aver già rimosso almeno un dischetto azione, in modo da poter sostituire il segnalino azione avversario con uno del proprio colore.

4° personaggio bonus: **Il Direttore di banca**

Prendi tanti Vatu, quante sono le capanne da te costruite, considerando tutte le isole.

5° personaggio bonus: **Il Pirata**

Non è possibile fermarsi sulla stessa casella di mare del pirata.

Nel caso sia lo stesso pirata ad "attaccare" una piroga avversaria (cioè fermarsi sulla stessa casella di mare), questa verrà spostata dal pirata in una delle caselle di mare adiacenti.

IMPORTANTE: I poteri dei vari personaggi devono essere applicati prima di svolgere una delle proprie azioni.