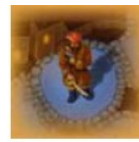


+1 Moneta

Prendi una moneta d'oro dal distributore.



+1 Pirata nella propria riserva

Prendi uno dei tuoi pirati dalla riserva comune.



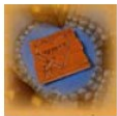
Ritirare i pirati dal tabellone

Ritirare dal tabellone tutti i tuoi pirati presenti in un vicolo o in 2 vicoli ciechi e rimettili nella riserva.



+1 tessera articolo (da 2 a 5 punti onore oppure 2 monete)

Prendi la prima tessera della pila che si trova dentro il distributore senza mostrarla agli avversari. Puoi tenerla oppure scartarla per prendere 2 monete.



+1 tessera Incontro (da 4 a 6 punti onore)

Prendi la prima tessera "incontro" dal distributore e, dopo averla guardata, piazzala a faccia in giù sopra il proprio vessillo. Puoi girarla quando visiti con il capito il luogo in essa indicato.



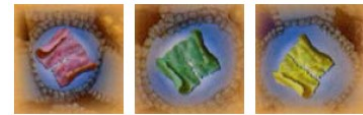
+1 tessera "Forziere" (da 4 a 6 punti onore)

Prendi immediatamente la tessera Forziere senza lo scorpione e mettila sotto il tuo vessillo. Poi i giocatori tirano a turno il dado. Quando viene raggiunta la somma indicata nella tessera con lo scorpione l'ultimo giocatore che ha tirato il dado prende la tessera Forziere con lo scorpione (-2 punti a fine partita).



+2 barili di rum

Prendi dalla riserva due tessere "barile di rum" e mettile in modo che risultino ben visibili a tutti gli avversari. Quando vuoi, dopo aver lanciato il dado, puoi scartare una tessera "barile" e rilanciarlo una o due volte.



+1 tessera "Mappa del tesoro" (da 3 a 6 punti onore)

Prendi una delle 4 tessere dello stesso colore di quella in cui si trova il capitano tra quelle che si trovano scoperte davanti al distributore.



+ tutte le tessere "Birreria" corrispondenti (da 2 a 5 punti onore)

Se c'è almeno una tessera con il simbolo corrispondente a quella in cui è il Capitano, il giocatore di turno chiede ad ogni avversario, in senso orario, se vuole partecipare alla bevuta. Chi desidera partecipare deve pagare una moneta al giocatore di turno, chi rifiuta l'offerta passa. Se nessun avversario partecipa alla bevuta, il giocatore di turno può prendere tutte le tessere in palio e le mette sotto il vessillo. Se invece qualcuno partecipa, a partire dal giocatore di turno, si lancia il dado e la tessera viene aggiudicata dal giocatore che lancia un numero superiore a quello indicato sulla tessera.



1 tessera "Guardia della città" scoperta (da 1 a 6 punti onore)

Decidi di prendere la tessera in cima alla pila della Guardia cittadina Piccola o Grande. Se il tuo numero di pirati che si trova nella riserva è superiore al numero indicato nella tessera puoi tenerla. Altrimenti scartale e rimettila in fondo alla pila da dove è stata presa.

Riepilogo Azioni Rum& Pirates  
By Stefan Feld  
a cura di Gnappe89  
Versione 1.0 Novembre 2019