



# Regole del gioco

## Gli allegri pirati

Nelle profondità del sottosuolo si trova un labirinto di caverne, strette gallerie e passaggi concatenati che si estendono per miglia e miglia – un'intera rete costruita per smaltire i rifiuti degli uomini. Fra isole fangose, tossici arcipelaghi e disgustose scogliere di spazzatura, creature senza paura a bordo di strani velieri percorrono questi insidiosi fiumi di sporcizia. Queste disordinate bande di roditori, insetti, e altri parassiti amano farsi chiamare Gli allegri pirati; in passato abbandonarono la superficie alla ricerca di tesori in questo sporco labirinto sotterraneo.

*Gli allegri pirati* è una caccia al tesoro strategica per 2-5 giocatori dai 10 anni in su. Nel corso della partita i giocatori assegneranno le loro ciurme a tre vascelli pirata e andranno alla ricerca del maggior numero di tesori possibili. Il giocatore che avrà piazzato meglio i membri della ciurma e sarà riuscito ad ottenere la giusta combinazione di tesori verrà riconosciuto come il più grande pirata di tutti i tempi.

# Obiettivo del Gioco

La vita di un pirata è dura, ma le possibili ricompense spesso valgono gli sforzi compiuti. Ogni giocatore comanda una ciurma di roditori, insetti e altri parassiti. I giocatori devono assegnare strategicamente i membri della ciurma a tre navi pirata così da poter impadronirsi di più bottino possibile. Cibo abbandonato, bambole perdute, barattoli di latta, qualsiasi cosa può rendere un pirata ricco sfondato e ben nutrito. Ma attenzione! Senza la giusta chiave, molti tesori sono nient'altro che cianfrusaglie senza valore.

Durante la partita, i giocatori svolgono il loro turno eseguendo azioni in senso orario. La partita termina quando la riserva delle cianfrusaglie a faccia in giù si esaurisce e non ci sono più segnalini davanti ad almeno una nave pirata. Il giocatore che ha più punti vittoria è il vincitore ed è incoronato re dei pirati (o regina).

## Preparazione

- **Piazzare le navi:** piazzate le tre plance delle navi al centro dell'area di gioco così che la prua di ognuna di esse punti nella stessa direzione (A).
- **Preparare i segnalini:** piazzate il segnalino bottino e i segnalini bonus a faccia in giù, per ogni tipo mescolateli e create una riserva separata

- **Creare i gruppi di cianfrusaglie:** pescate sei segnalini bottino e due segnalini bonus da queste pile a faccia in giù. Disponeteli a faccia in su davanti a una nave in due gruppi di cianfrusaglie, ognuno contenente tre segnalini bottino e un segnalino bonus. Piazzate il primo gruppo direttamente davanti alla prua della nave (C) e il secondo gruppo dietro il primo (D). Ripetete questo passaggio per le altre due navi.
  - **Preparate il mazzo Talismano:** mescolate il mazzo Talismano e piazzatelo a faccia in giù dietro le navi pirata (F). Poi pescate quattro carte e mettetele a faccia in su in una fila vicino al mazzo (E).
  - **Piazzate le schede riassuntive:** piazzate le due schede riassuntive nell'area di gioco, dove tutti i giocatori possano facilmente raggiungerle (G).
- Nota:** le schede riassuntive non sono usate con la variante "Marinaio".
- **Scegliete il primo giocatore:** chi riesce a dire il più lungo "Arrrrrrrhhh!" piratesco è il primo giocatore.
  - **Pescate la mano iniziale:** il primo giocatore e quello alla sua sinistra pescano tre carte dal mazzo Talismano. Tutti gli altri ne pescano quattro. Queste carte rappresentano la mano iniziale.
- Nota:** i giocatori devono pescare dal mazzo, non dalle carte a faccia in su.

## Componenti di gioco



### 3 Plance Navi

ci sono tre navi, ognuna è contraddistinta da uno di tre simboli scheletri: gatto, uccello o pesce. Ogni nave contiene quattro spazi: uno per il capitano e tre per la ciurma. Durante la partita, i giocatori piazzano le loro figure in questi spazi (vedi pagina 4). Il retro delle plance mostra degli sgabelli, che vengono usati nella variante "Asta della ciurma" (vedi pagina 5).



### 54 Carte Talismano

ci sono tre tipi di carte: gatto, uccello e pesce. Ci sono 18 carte di ogni tipo ed ognuno corrisponde a una nave (vedi pagina 4).



### 30 miniature dettagliate dei pirati

queste miniature rappresentano i membri della ciurma dei giocatori. Ci sono sei tribù, ognuna con il suo tipo particolare di figura: ratti, procioni, scarafaggi, donnole, lumache e rospi. Nel gioco sono incluse cinque copie di ogni tipo di miniatura. Le abilità speciali di ogni miniatura sono spiegate a pagina 6 e 7.



### 20 Color-Click™ Bases

questo gioco include quattro basette nere, quattro verdi, quattro gialle, quattro rosse e quattro blu. Servono per indicare a quale giocatore appartiene una specifica miniatura.



### 42 segnalini bottino (quadrati)

rappresentano i vari tesori che le navi pirata possono incontrare durante le loro razzie. Ci sono cinque differenti tipi di tesoro, ognuno dei quali fornisce punti vittoria ai loro proprietari alla fine del gioco (vedi pag. 5 e 8).



### 14 segnalini bonus (cerchi)

rappresentano tesori rari. Ogni segnalino bonus può essere combinato con un tipo di segnalino bottino per produrre punti vittoria aggiuntivi alla fine del gioco (vedi pagina 8).



### 6 Carte tribù

ogni giocatore userà le carte Tribù per determinare la composizione della sua ciurma. Per ognuno dei sei tipi di miniatura c'è una corrispondente carta tribù (vedi pag. 5-6).

**Nota:** le carte tribù non vengono usate nella variante "Marinaio".



### 2 Schede riassuntive

queste schede forniscono una veduta d'insieme delle abilità speciali di ogni miniatura.

**Nota:** le schede riassuntive non sono utilizzate nella variante semplificata "Marinaio".



## Variante del "Semplice Marinaio"

In questa variante, ogni giocatore semplicemente sceglie una tribù pirata (ratti, donnole, procioni, lumache, scarafaggi o rospi) e prende le quattro figure del tipo scelto. Poi, ogni giocatore sceglie un colore per se stesso e inserisce ognuna delle sue miniature nella basetta colorata del suo colore. In questa variante, le miniature non hanno abilità speciali.

## Sequenza del Round

"Alt, miei prodi!" e via al primo round di gioco! Cominciando con il primo giocatore e procedendo in senso orario, ognuno **deve eseguire un'azione** fra le seguenti:

- Pescare due carte
- Muovere una miniatura su uno spazio ciurma
- Diventare Capitano
- Salpare

Queste azioni sono spiegate in dettaglio nelle prossime pagine.

### A) Pescare due carte

Il giocatore attivo prende due carte Talismano in qualsiasi ordine e combinazione dal mazzo o dalla fila di carte scoperte. Dopo aver pescato, se necessario, rifornite la fila di carte fino al limite di quattro. Se il mazzo si esaurisce, mescolate gli scarti e metteteli a faccia in giù per formare un nuovo mazzo. Dopo aver pescato le carte, il giocatore deve controllare la sua mano. Se ha più di sei carte in mano, **deve** sceglierne e scartarne fino ad averne sei.

### B) Muovere una miniatura su uno spazio ciurma

Per impossessarsi di più bottino possibile, i giocatori devono occupare con le loro miniature gli spazi ciurma sulle navi. Questa sezione spiega i due modi in cui le miniature si muovono sugli spazi ciurma.

Ogni nave contiene tre spazi ciurma (indicati con 1, 2 e 3). Se un giocatore vuole muovere uno dei suoi membri su una particolare nave, deve giocare dalla mano almeno una carta Talismano il cui simbolo corrisponde a quello della nave. Il procedimento esatto dipende dalla posizione della miniatura all'inizio del turno del giocatore:



#### 1. Muovere una miniatura su una nave

per spostare una miniatura dall'area giocatore su una nave, piazzatela sulla poppa della nave. Poi spostate la miniatura di uno spazio verso la prua per ogni carta giocata, superando gli spazi occupati gratuitamente.

*Esempio:* il giocatore verde vuole spostare una delle sue miniature procione dalla sua area di gioco

sulla nave del pesce. La nave è attualmente vuota, così può giocare da una a tre carte con il simbolo del pesce e spostare la sua miniatura quel numero di spazi verso la prua.



#### 2. Muovere una miniatura già su una nave

spostate la miniatura verso la prua per ogni carta giocata, attraversando gli spazi occupati gratuitamente.

*Esempio:* sulla nave del gatto, il giocatore rosso ha una figura scarafaggio sullo spazio 2, e il giocatore blu ha una miniatura ratto sullo spazio 1. Il giocatore blu vuole muovere la sua figura ratto più vicina alla prua. Gioca una

carta Talismano con il simbolo del gatto e sposta la sua miniatura ratto dallo spazio 1 allo spazio 3, attraversando lo spazio occupato gratuitamente. Se fosse stato il turno del giocatore giallo, avrebbe potuto giocare una carta Talismano con il simbolo del gatto per spostare una delle sue miniature direttamente sullo spazio 3 della nave del gatto, attraversando gli altri spazi occupati gratuitamente.

**Nota:** le miniature non possono usare questa azione per muovere sullo spazio del capitano (C); vedete "Diventare Capitano" qua sotto.

I giocatori possono avere più di una miniatura a bordo della stessa nave. Ad ogni modo tenete a mente che le miniature non possono essere rimosse dalla nave dopo che la nave è salpata.

### C) Diventare Capitano

Se tutti gli spazi ciurma sono occupati fra una delle miniature dei giocatori e lo spazio capitano ("C"), il giocatore può far diventare quella miniatura il Capitano giocando carte il cui simbolo corrisponde a quello della nave:

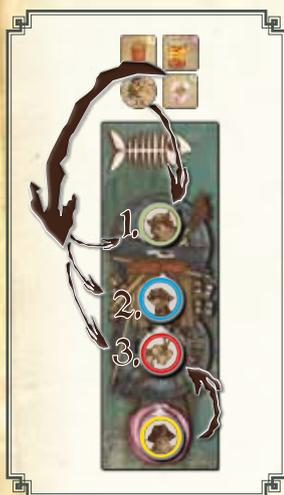
- Se la miniatura arriva **dall'area del giocatore**, il giocatore deve giocare **tre carte**.
- Se la miniatura è **già sulla nave** (ovvero ne occupa qualsiasi spazio dall'1 al 3), il giocatore deve giocare **una carta**.



## D) Salpare

Se una delle miniature del giocatore occupa lo spazio Capitano di qualsiasi nave, allora egli deve eseguire l'azione "Salpare".

Quando una nave salpa, raccoglie il tesoro fra il gruppo di cianfrusaglie che si trova direttamente davanti alla nave. I membri della ciurma s'impossessano del tesoro nel seguente ordine:



1. Il giocatore che possiede la **miniatura Capitano** prende il **segnalino bonus e un segnalino bottino a sua scelta**.

2. Il giocatore che possiede la **prossima miniatura** più vicina alla prua (di solito occupando lo spazio "3") prende **un segnalino bottino a sua scelta**.

3. Il giocatore che possiede la **prossima miniatura** più vicina alla prua (di solito occupando lo spazio "2") prende **l'ultimo segnalino bottino nel gruppo di cianfrusaglie**.

**Nota:** se ci sono meno miniature a bordo della nave del numero di segnalini bottino, rimettete i rimanenti nella scatola.

Ogni miniatura che si è impossessata di almeno un tesoro (che sia un bottino o un segnalino bonus) lascia la nave e torna nell'area di gioco del proprietario. I giocatori piazzano tutti i segnalini bottino e bonus che hanno ricevuto a faccia in giù nell'area di gioco (possono guardarli in qualsiasi momento).

**Nota:** Ogni volta che una nave salpa, ogni miniatura a bordo o s'impossessa di almeno un tesoro e lascia la nave o non s'impossessa di nessun tesoro e si sposta verso la prua.

Alla fine spostate l'altro gruppo di cianfrusaglie direttamente davanti alla prua della nave. Poi pescate tre segnalini bottino e un segnalino bonus dalla riserva e disponeteli a faccia in su dietro il primo gruppo per formare un nuovo gruppo di cianfrusaglie.



## Vincere la partita

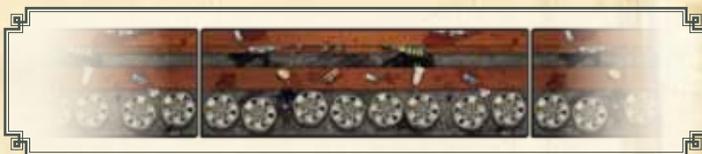
Il gioco finisce quando almeno una nave non ha più gruppi di cianfrusaglie davanti a se. Tutte le altre navi con un capitano a bordo salpano immediatamente per l'ultima volta. Dopo aver risolto le azioni "Salpare" (se ce ne sono), ogni giocatore divide i suoi segnalini bottino per colore (sull'angolo in alto a destra). Mettete i segnalini bonus vicino ai segnalini bottino dello stesso colore. Calcolate il punteggio di ogni giocatore come descritto nel paragrafo "Calcolare i tesori" a pagina 8. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

In caso di pareggio, ogni giocatore coinvolto conta e somma al totale il numero di spazi ciurma che occupano le sue miniature. Il giocatore con il totale più alto è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori si dividono la vittoria.

## Variante: Asta della ciurma

Invece di usare le carte Tribù per determinare casualmente la composizione della ciurma, questa variante permette ai giocatori di assoldare i pirati che desiderano alla locanda.

Prima di tutto girate le plance delle Navi pirata e disponetele l'una accanto all'altra a formare una lunga fila di sgabelli alla locanda. Scegliete un lato che rappresenti l'ingresso della locanda, mentre l'altro lato sarà la parte posteriore (questa distinzione è importante durante l'asta).



Per popolare il bar con potenziali membri della ciurma, ogni giocatore segue questi passi:



1. Mescola il mazzo Tribù.
2. Pesca e rivela quattro carte, una alla volta. Dopo aver rivelato ogni carta, mette la miniatura corrispondente sullo sgabello vuoto più vicino alla parte posteriore.
3. Raccoglie le carte Tribù e passa il mazzo al giocatore alla sua sinistra.

Dopo che tutti i giocatori hanno risolto questi passi, ci saranno quattro figure per giocatore sedute alla locanda.

**Esempio:** in una partita a quattro giocatori, ci saranno 16 miniature sedute alla locanda.

Poi, mescolate il mazzo Talismano e distribuite otto carte coperte ad ogni giocatore. Durante l'asta, queste carte rappresentano il denaro del giocatore che può offrire per assoldare le miniature.

**Nota:** il simbolo del teschio sulla carta non ha alcun significato durante l'asta, ma i giocatori conserveranno tutte le carte che non spendono durante l'asta (vedi più avanti). Quindi potrebbe essere utile per i giocatori conservare certe carte da usare in seguito durante la partita.

Ogni miniatura richiede un'offerta minima: per la miniatura più vicina all'ingresso servono zero carte; la seconda richiede una carta; la terza due carte; etc... più la miniatura è vicina alla parte posteriore, più alta è l'offerta minima richiesta.

Il giocatore che ha il sorriso piratesco più malvagio comincia l'asta. Sceglie una miniatura e annuncia la puntata iniziale, che deve rispettare almeno il minimo richiesto per quella miniatura. Se non ha scelto la miniatura più vicino all'ingresso, prendete una carta Talismano e mettetela a faccia in giù sotto la miniatura più vicina all'ingresso. Ogni giocatore che assume un pirata prende anche tutte le carte sotto la sua miniatura.

Dopo che un giocatore ha annunciato la puntata iniziale, tutti gli altri in senso orario devono rilanciare o passare. Dopo che un giocatore ha passato non può più partecipare all'asta per quella miniatura. Un giocatore non può offrire di più del numero di carte che ha in mano. Se un giocatore non può rilanciare perché non ha abbastanza carte deve passare.

Dopo che tutti i giocatori hanno passato, colui che ha offerto di più prende la miniatura e scarta tante carte quanto era la sua puntata. Quindi, il giocatore alla sua sinistra sceglie un'altra miniatura e annuncia la puntata iniziale.

**Nota:** Ise un giocatore ha già assoldato quattro membri della ciurma non può assoldarne altri. Quindi non può partecipare in nessun'altra asta.

Se rimane un solo giocatore con tre o meno membri della ciurma, egli prende tutte le miniature rimanenti nella locanda. Poiché non ci sono altri giocatori che partecipano all'asta, li prende gratuitamente. Continuate ad assoldare come descritto fino a che non ci sono più pirati nella locanda e ogni giocatore ha quattro membri della ciurma.

Il giocatore che ha assoldato l'ultima miniatura diventa il primo giocatore. Girate le plance delle navi dall'altro lato, pronte per salpare! I giocatori conservano le carte Talismano che non hanno speso durante l'asta. Se un giocatore spende tutte le sue carte durante l'asta, comincia il gioco senza carte!

Se un giocatore ha più di sei carte in mano, le conserva tutte come mano iniziale. (I giocatori devono scartare fino ad avere sette carte solo durante l'azione "Pesca due carte")



## Abilità speciali delle miniature

Ogni miniatura pirata possiede un'abilità speciale specifica. Questa si attiva immediatamente dopo che la miniatura viene attivata o quando s'inesca una particolare condizione. Utilizzare al meglio le abilità speciali delle miniature è fondamentale per vincere il gioco.



### Ratti

**Azione:** s'impossessa di due tesori, se possibile.  
**Attivazione:** azione "Salpare".

Durante l'azione "Salpare", i ratti possono impossessarsi di due segnalini bottino (quadrati) invece di uno. Se c'è un solo gettone rimanente, i ratti non possono prenderne più di uno.



### Scarafaggi

**Azione:** paghi una carta in meno.  
**Attivazione:** attivazione della miniatura.

Quando gli scarafaggi vengono spostati su uno spazio ciurma o capitano, riducete il costo delle carte giocate di uno. Se gli scarafaggi vengono spostati in uno spazio che costerebbe una carta, possono muoversi gratuitamente.



### Rospi

**Azione:** possono rimanere a bordo della nave.  
**Attivazione:** azione "Salpare".

Durante l'azione "Salpare", invece di razzare tesori, i rospi possono scegliere di rimanere a bordo della nave e muoversi di uno spazio verso la prua. I rospi possono diventare capitani della nave in questo modo. Se un rospo è già nello spazio capitano non può usare questa abilità; deve salpare, impossessarsi del bottino e saltare dalla nave!

**Nota:** ogni giocatore non può avere più di una delle sue miniature in uno spazio Capitano nello stesso momento. Se il rospo di un giocatore è nello spazio "3" e non può muoversi nello spazio capitano, il giocatore può scegliere di lasciare il rospo sullo spazio "3".

**Esempio:** una delle lumache del giocatore verde è il capitano della nave dell'uccello. La donnola del giocatore blu è il capitano della nave del gatto e decide di salpare. Il rospo del giocatore verde è nello spazio "3" della nave del gatto, ma non può muoversi nello spazio Capitano perché il giocatore verde ha già un'altra figura come capitano della nave. Invece di impossessarsi del tesoro, sceglie di lasciare il rospo nello spazio "3". Il giocatore rosso ha un rospo nello spazio "2" della nave del gatto, e nessuna delle sue miniature occupa lo spazio capitano di nessuna nave. Invece di impossessarsi del tesoro, sceglie di muovere il rospo nello spazio Capitano.



### *Procioni*

**Azione:** riscuotono il pagamento quando oltrepassati.

**Attivazione:** una miniatura avversaria oltrepassa il procione.

Durante le azioni “Muovere una miniatura su uno spazio ciurma” o “Diventare Capitano”, il giocatore che possiede la miniatura del procione può ricevere carte dagli altri giocatori. Ogni volta che una miniatura avversaria si muove su uno spazio occupato da una miniatura del procione, il proprietario della miniatura che si sposta deve dare una carta al proprietario del procione. Il simbolo della carta deve corrispondere al simbolo della nave su cui si trovano le miniature. I giocatori possono ottenere più di sei carte con questa abilità poiché sono obbligati a scartare fino ad averne solo sei durante la fase “Pesca due carte”.

**Nota:** se un giocatore muove una delle sue miniature attraverso uno dei suoi stessi procioni, non attiva questa abilità.



### *Lumache*

**Azione:** possono muoversi uno spazio addizionale, se fortunate!

**Attivazione:** attivazione della miniatura.

Ogni volta che un giocatore muove una lumaca su uno spazio ciurma, può rivelare la prima carta del mazzo Talismano. Se il simbolo sulla carta corrisponde al simbolo della nave dove sta muovendo la miniatura, la lumaca si muove di uno spazio addizionale verso la prua. Le lumache possono diventare capitano della nave in questo modo. Se questo movimento addizionale porta la lumaca su uno spazio occupato, la lumaca si scambia di posizione con la miniatura che l'occupava.

**Nota:** l'abilità speciale della lumaca non conta come “muoversi attraverso una miniatura”, quindi non attiva l'abilità speciale del procione.



### *Donnole*

**Azione:** esegui due azioni.

**Attivazione:** attivazione della miniatura.

Ogni volta che un giocatore esegue l'azione “Muovi una miniatura su uno spazio ciurma”, “Diventare Capitano” o “Salpare” con una delle sue miniature Donnola, può immediatamente eseguire un'altra di queste azioni, **utilizzando la stessa miniatura Donnola**.

**Nota:** dopo la fine del gioco, quando tutte le navi con i capitani salpano per l'ultima volta, le donnole possono sempre usare la loro abilità speciale. Quindi, un capitano donnola può salpare e poi muoversi su una nave differente.

## Credits

**Game Design:** Andreas Pelikan

**Illustration and Artwork:** Marina Fahrenbach

**Editing:** Heiko Eller, Christoph Lipsky, and Harald Bilz

**Production Management:** Heiko Eller and Harald Bilz

**Layout and Graphic Design:** Heiko Eller, Helena Görres, and Marina Fahrenbach

**Proofreading:** Harald Bilz

**English Translation:** Stephan Rothschuh

**English Language Editing:** Steven Kimball

**With support from:** Petra Becker, Oliver Erhardt, and Carsten-Dirk Jost

**Thanks to:** Momo Besedic, Andreas Grabner, Gerold Hammer, Peter Hofbauer, Heikki Hyhkö, Ulrike Kopsa, Theo Kremmydas, Wolfcrew Lehner, Sylvia Leskova, Bernhard Mayer-Helm, Hans Mostböck, Alexander Pfister, Mauri Sahlberg, Harald Schatzl, Christine Schmid, Markku Wächter, the gamers from Burgevent Stahleck, from Spiele-Kreis Wien, and from Spiele-Treffs in Helsinki and Espoo.

Heidelberger Spieleverlag, Dr. August-Stumpf-Strasse 7-9,  
74731 Walldürn, www-heidelbaer.de

**Heidelberger  
Spieleverlag**



Visit us on the Web:

**WWW.HEIDELBAER.DE**



# Punteggio dei tesori

I pirati temerari riescono a scoprire i tesori più affascinanti nelle profondità delle fogne sotterranee: cibo abbandonato, giocattoli perduti o magari la leggendaria lattina! (ancora fresca e gustosa). Ogni tesoro ha il suo valore. Tuttavia, alcuni tesori richiedono un catalizzatore specifico per sbloccare il loro pieno potenziale.

**Nota:** i valori nei cerchi colorati contano **sempre** come punti vittoria. I valori all'interno delle stelle colorate contano come punti soltanto in combinazione con altri segnalini.

## Patatine fritte

**Segnalino bonus:** Ketchup

Le patatine fritte sono gustose. I pirati lo sanno. E ogni caffè delle fogne sa che sono favolose se servite con il ketchup.

Ogni segnalino Patatine fritte vale un numero di punti vittoria pari al valore stampato.

Un segnalino Ketchup incrementa il valore di ogni segnalino Patatine fritte di 5 PV. Se un giocatore ha entrambi i segnalini Ketchup, il valore di ogni segnalino Patatine fritte è aumentato di 10.

**Esempio:** il giocatore verde ha due segnalini Patatine fritte (da 2 e 3 punti vittoria) e un segnalino Ketchup. Il totale di punti vittoria è 15 ( $[2+5]+[3+5]=15$ ).



## Noodles Cinesi

**Segnalino bonus:** peperoncino

I noodles cinesi abbandonati sono sempre un bel cambiamento nella dieta di ogni pirata. E con il peperoncino sono ancora meglio – il loro sapore piccante ti impedisce di notare che i noodles sono un po'... marci.

Ogni segnalino Noodles vale un numero di punti vittoria pari al valore stampato. Un segnalino peperoncino incrementa il valore di ogni segnalino Noodles di 4 PV. Se un giocatore possiede entrambi i segnalini peperoncino, il valore di ogni Noodles aumenta di 8.



## Hamburger

**Segnalino bonus:** frullato

Gli hamburger sono una vera delizia. La combinazione di pane, carne, lattuga e pomodoro garantisce una dieta piratesca ottimamente bilanciata. Ora tutto quello di cui hai bisogno è un buon frullato per sentirti come un grande re!

Ogni segnalino Hamburger vale un numero di punti vittoria pari al valore stampato. Un segnalino Frullato incrementa il valore di ogni segnalino Hamburger di 3 PV.



## Orsacchiotti di peluche e bambole

**Segnalino bonus:** pappagallo

A volte i pirati raccolgono i giocattoli perduti che possono utilizzare a scopo di riscatto... ma hanno bisogno di un pappagallo per comunicare con i proprietari e consegnare la richiesta!

Gli orsacchiotti di peluche e le bambole valgono molti punti vittoria. Tuttavia senza un pappagallo non valgono nulla! Se un giocatore possiede un segnalino pappagallo, può contare il valore degli orsacchiotti o delle bambole. Per contarli entrambi deve avere due pappagalli. Ogni pappagallo vale 1 PV.



## Lattine

**Segnalino bonus:** apriscatole

Le lattine sono il tesoro più prezioso che un pirata possa trovare! Nulla è più gustoso di un barattolo di cibo sterile e pastorizzato. Ma, ahimè... questo tesoro è sepolto sotto un guscio duro. Senza un apriscatole le lattine non sono altro che merci senza valore; i segnalini Lattina hanno i PV più alti di tutto il gioco, ma i giocatori possono contarli solo se possiedono un apriscatole. E, poiché i pirati sono molto superstiziosi, utilizzano un apriscatole per una sola lattina. Quindi, un giocatore ha bisogno di un apriscatole per ogni lattina per poter conteggiare i suoi PV.

