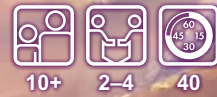


VOLLES FASS VORAUSS

von Giansimone Migoni



Was wartet im nächsten Hafen auf uns? So viele Fässer?! Nicht zu fassen! Fasst alle mit an! Schafft sie an Deck! Verstaут sie schlau! Kein Fass soll anderen Fässern im Weg stehen. Nur so können wir sie auch wieder entladen – dort, wo uns jedes Fass unfassbar viele Dublonen in unsere Schiffskasse spült. Wir nehmen Kurs auf die lukrativsten Ankerplätze! Wir bieten windigen Piraten und noch windigeren Taifunen mutig die Stime! Lasst uns verwegene Matrosen anheuern, um noch mehr Fässer zu stemmen. Nichts überlassen wir dem Zufall – und erst recht nicht den anderen Schiffen! Und noch etwas ... aber behaltet es für euch ... es soll hier auch Schatzkarten geben, mit denen sich unfassbar wertvolle Kostbarkeiten finden lassen ... Worauf wartet ihr noch? Setzt die Segel! Volles Fass voraus!



Damit stechen wir in See (Spielmaterial)

4 Spielplanviertel, 10 lila Fässer, 15 orangene Fässer, 20 farblose Fässer, 26 Hafentafeln, 4 Geldsäcke, 4 Decks, 4 Schiffe, 20 Matrosenkarten, 16 Schatzkarten

Wir machen das Schiff klar (Spielvorbereitung)

Steckt die **Spielplanviertel** zu diesem Spielplan zusammen. Löst alle **26 Hafentafeln** heraus.

Mischt alle **Schatzkarten**. Bildet daraus einen verdeckten Stapel.

Mischt alle **Matrosenkarten**. Bildet daraus einen verdeckten Stapel.

Jeder **Hafen** besitzt **4 Anlegestellen** für eure Schiffe.

Es gibt **Hafentafeln** dieser 3 Formen:

Sie passen in die formgleichen Vertiefungen des Spielplans.

Mischt die Tafeln verdeckt. Befüllt jede **Vertiefung** des Spielplans mit einem Hafen der entsprechenden Form. Macht jeden Hafen erst dann sichtbar, wenn ihr eine passende Vertiefung dafür ausgewählt habt.

Jeder Spieler erhält das **Deck**, den **Geldsack** und das **Schiff** seiner gewünschten Farbe. Lege dein Deck so vor dir ab, dass der hintere Teil (das Heck) zu dir hin ausgerichtet ist.

Dublonenfelder

Starthafen

Zielhafen

Deck

Stellt alle **Fässer** farblich sortiert als Vorrat bereit.

Spielt ihr zu zweit oder dritt, verwendet ihr überzählige Decks und Geldsäcke nicht. Es sind aber **immer alle Schiffe** am Spiel beteiligt.

Das haben wir vor (Spielziel)

Hol dir die meisten Dublonen, indem du Fässer schlau an Deck verstaust und sie dort von Bord schaffst, wo sie deine Gewinne sprudeln lassen. Versäume auch nicht, unterwegs kostbare Schätze zu heben!

Anlegen zum Ablegen! (Startpositionen)

- 1 Wer zuletzt auf einem Schiff war, stellt sein Schiff auf eine **gewünschte Anlegestelle** im **Starthafen**. Danach wählen dort auch die anderen Spieler reihum eine **freie Anlegestelle**. Schiffe, die niemand gehören – wenn ihr nicht zu viert spielt – stellt ihr auf jetzt noch leere Anlegestellen, bis alle 4 besetzt sind.
- 2 Jeder Spieler stellt seinen **Dublonensack** auf das Dublonenfeld, das seine Anlegestelle im Starthafen anzeigt.



Auf jeder Anlegestelle darf nur ein Schiff abgestellt werden. Dies gilt für den gesamten Spielverlauf – immer und überall.



Beispiel: Die Start-Anlegestelle von Benny Blau zeigt 3 Dublonen. Deshalb stellt er seinen Geldsack auf Dublonenfeld 3. Ebenfalls ihrem Startfeld entsprechend, startet Gina Grüns Geldsack auf Dublonenfeld 4. Gerry Grau verdankt seiner Startposition sogar 6 Dublonen. Weil sie zu dritt spielen, gehört das rote Schiff niemand. Es steht dort, wo keiner starten wollte. Der rote Geldsack ist nicht am Spiel beteiligt.

Auf den **Dublonenfeldern** zeigen eure Geldsäcke an, wie **reich** ihr gerade seid. Müsst ihr etwas **bezahlen**, setzt ihr den Geldsack um den nötigen Betrag **zurück**. Dürft ihr Dublonen **kassieren**, setzt ihr ihn um den erhaltenen Betrag **vorwärts**. Es können keine Schulden gemacht werden.



Rein ins Abenteuer! (Spielablauf)

Ihr spielt **nicht** reihum. Die Reihenfolge eurer Spielzüge richtet sich immer nach der Position der Schiffe im Hafen:

Das Schiff auf der westlichsten Anlegestelle (**Poller Nr. 1**) startet. Dann ziehen – von West nach Ost – die übrigen Schiffe. Das östlichste (**Poller Nr. 4**) legt zuletzt ab. Danach stehen alle Schiffe im nächsten Hafen, für den dasselbe gilt.

Bist du am Zug, ziehst du dein Schiff entlang der Schiffsroute zum **nächsten** Hafen und stellst es dort auf eine unbesetzte Anlegestelle deiner Wahl. Dort führst du **sofort die Aktion(en) dieser Anlagestelle** aus. Ist ein Schiff am Zug, das **keinem Spieler** gehört, stellst ihr es auf die **östlichste freie Anlegestelle** des angesteuerten Hafens. Die Aktion(en) dieser Anlegestelle werden dann **nicht** ausgeführt.



Abb. A.: Das Spiel beginnt Benny Blau auf der westlichsten Anlegestelle (1). Dann ist die benachbarte Gina Grün am Zug (2), gefolgt vom roten Schiff (3), das niemand gehört. Zuletzt legt Gerry Grau von der östlichsten Anlegestelle ab (4).

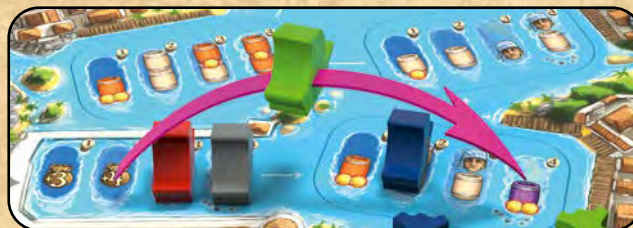


Abb. B: Für Benny Blau sind im nächsten Hafen noch alle 4 Anlegestellen frei. Seine Wahl trifft auf die (2) im Westen. Danach zieht Gina Grün auf die östlichste (4). Das rote Schiff, das keinem Spieler gehört, muss möglichst weit im Osten platziert werden und landet so an Poller (3), weil die östlichste Anlegestelle schon von Gina belegt ist. Zuletzt belegt Gerry Grau die verbliebene Anlegestelle im Westen (1).



Abb. C: Jetzt stehen alle Schiffe im nächsten Hafen. Gerry Grau wird dort die westliche Anlegestelle als Erster verlassen. Danach folgen – von Westen nach Osten – zunächst Benny Blau, dann das rote Schiff und zuletzt Gina Grün.

Es gibt viel zu tun! (Die Aktionen)

Fässer AUF-LADEN

Stelle ein Fass jeder gezeigten Farbe vom Vorrat auf ein beliebiges freies Feld deines Decks.



So sehen Anlagestellen aus, an denen ihr Fässer aufladen könnt.
An solchen Anlagestellen könnt ihr keine Fässer entladen.

Was kostet das?

Aufladen kostet soviel, wie die Anzahl der Dublonen auf der Anlegestelle anzeigt – auch wenn du nicht alle abgebildeten Fässer nimmst. Es kostet NICHTS, wenn keine Dublonen abgebildet sind.

Beispiel: Gina Grün zieht ihren Geldsack 1 Dublonenfeld rückwärts, um beide Fässer – das farblose und das orangene – zu erhalten. Auch wenn sie entscheidet, nur eines der beiden Fässer aufzuladen, muss Gina 1 Dublone bezahlen. Lädt sie kein Fass auf, zahlt sie nichts.



Du musst kein Fass be- oder entladen, wenn du es nicht möchtest.

Fässer ENT-LADEN

Entlade ein Fass jeder gezeigten Farbe von deinem Deck.



So sehen Anlagestellen aus, auf denen ihr Fässer entladen könnt.
An solchen Anlagestellen könnt ihr keine Fässer aufladen.



Um Fässer zu entladen, **MUSST DU SIE VON DECK SCHAFFEN KÖNNEN.** Stehen ihnen andere Fässer im Weg, können sie nicht entladen werden.

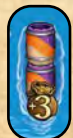
Fässer kannst du nur von Deck schaffen, wenn du sie von ihrem Stellplatz *senkrecht* nach hinten über die Ladekante ziehst, ohne dabei unterwegs an ein anderes Fass anzustoßen.



Wenn das nicht möglich ist, darfst du das Fass nicht entladen!
Lass es auf seinem Stellplatz stehen!



Sind 2 Fässer abgebildet, darfst du kein Einzelfass entladen (sondern nur **BEIDE** – in beliebiger Reihenfolge).



Zeigen Fässer alle 3 Farben, darfst du beliebige Farben wählen.



Beispiel: Benny Blau darf ein lila Fass für 5 Dublonen entladen. Das gelingt ihm, denn ein lila Fass auf seinem Deck erreicht die hintere Ladekante in senkrechter Linie – am orangenen Fass vorbei – ohne dieses zu berühren. Kein anderes lila Fass hätte Benny von Deck schaffen können, denn jedes von ihnen würde beim senkrechten Entladen gegen andere Fässer stoßen.



Beispiel: Diese farblosen Fässer kann Gerry Grau nicht entladen. Auf senkrechter Linie zur hinteren Ladekante stoßen sie an orangene Fässer. Beide Fässer bleiben auf ihren Stellplätzen stehen.



Kassiere für das Entladen immer sofort die Dublonen, die auf der Anlagestelle angezeigt sind.
Stelle jedes entladene Fass zurück in den Vorrat.

Matrosen anheuern



Bsp.

Wählst du ein Feld, das einen **Matrosenkopf** zeigt, dann ziehe eine **Matrosenkarte** vom Stapel und lege sie offen vor dir ab. Nutze die Fähigkeit dieses Matrosen ab sofort, wie auf Seite 6 und 7 beschrieben.

Oberhalb einiger Anlegestellen sind **Symbole** zu sehen (Fisch, Segel, Pirat, Sturm). Immer wenn du auf solche Anlegestellen gelangst, kannst du die Fähigkeiten deiner dafür geschulten Matrosen nutzen, sobald du ihn angeheuert hast.



Was kostet das?

Anheuern von Matrosen kostet:

- nichts, wenn keine Dublone abgebildet ist.
- so viel, wie die Anzahl der Dublonen auf der Anlegestelle anzeigt.
- Ist zusätzlich ein Fass abgebildet, bezahlst du diese Dublonen, um **BEIDES** (Fass und Matrosenkarte) zu erhalten. Zahle den kompletten Betrag auch dann, wenn du nur das Fass oder nur die Matrosenkarte nimmst. Andernfalls bekommst du **BEIDES NICHT**. Verzichtest du auf Fass und Karte, bezahlst du nichts.



Schatzkarte ziehen



Bsp.

Ziehe so viele **Schatzkarten** vom Stapel, wie auf der Anlegestelle abgebildet sind und lege sie verdeckt vor dir ab. Du darfst deine Schatzkarten jederzeit ansehen – zeige sie aber nicht deinen Mitspielern!

Was kostet das?

- Ist 1 Dublone abgebildet, zahlst du diese Dublone, um die Schatzkarte zu erhalten.
- Schatzkarten, die ohne Dublone abgebildet sind, darfst du kostenlos nehmen.



Piraten an Bord!



Fassraub!

Stelle ein **Fass deiner Wahl** von deinem Deck zurück in den Vorrat – *auch dann, wenn du dieses Fass nicht „von Deck schaffen“ könntest* (siehe Seite 3).



Bsp.

Dublonenraub!

Bewege deinen **Geldsack** um den abgebildeten Dublonenwert **zurück**.



Bsp.

Hast du kein Fass an Deck oder besitzt du den Matrosen **Assecuranza Pit**, betrifft dich dieser Fassraub **nicht**. Behalte all deine Fässer.

Besitzt du nicht genügend Dublonen, ziehst (oder lässt) du deinen Geldsack auf Dublonenfeld 0. Besitzt du die Matrosin **Piranha Pirata**, betrifft dich dieser Dublonenraub **nicht**. Behalte all deine Dublonen!





Gib so viele **Matrosen ab**, wie auf der Anlegestelle angezeigt sind und lege sie zurück in die Schachtel.

Besitzt du **weniger** Matrosen, als du abgeben müsstest, gibst du **alle ab, die du hast**. Besitzt du keinen Matrosen, entfällt diese Aktion für dich. Gegen diese Aktion ist die Matrosin **Stormy D.** übrigens machtlos... es tobt ja kein Sturm.



Fass über Bord!



Lege **beliebige Fässer** in der gezeigten Anzahl von deinem Deck zum Vorrat zurück. Dies kann auch Fässer treffen, die du *nicht* „von Deck schaffen“ kannst.

Hast du weniger Fässer an Deck, leerst du es komplett.

Besitzt du die Matrosin **Stormy D.**, betrifft dich dieser Sturm **nicht**. Behalte all deine Fässer.



Sturmschäden –
Reparaturkosten!



Bewege deinen **Geldsack** um den abgebildeten Dublonenwert zurück.

Besitzt du nicht genügend Dublonen, ziehst (oder lässt) du deinen Geldsack auf Dublonenfeld 0.

Besitzt du die Matrosin **Stormy D.**, betrifft dich dieser Sturm **nicht**. Behalte all deine Dublonen.

Sturmchaos –
schiffbrüchige
Matrosen!



Tausche mit einem **beliebigen Mitspieler** eine **Matrosenkarte**: Wähle selbst aus, welchen Matrosen du ihm gibst und nimmst. Du darfst die Aktionen der **beiden** getauschten Matrosen in diesem Spielzug nutzen, wenn möglich.

Die Aktion „**Sturmchaos**“ ist *nicht freiwillig*: Du **musst** sie – falls möglich – auch dann ausführen, wenn du gar keinen Matrosentausch vornehmen möchtest.

Es findet kein Matrosentausch statt, wenn du oder alle Mitspieler keine Matrosenkarte besitzen.

Besitzt du die Matrosin **Stormy D.**, wird das Sturmchaos zur *freiwilligen Aktion*: Du **darfst** sie ausführen, musst es aber nicht tun. Tauschst du dabei **Stormy D.**, darf ihr Empfänger sie bereits in *diesem Spielzug nutzen*, falls er *nach dir* in den Sturm zieht.

Die Matrosenkarten



Jeden **Matrosen**, den du erhältst, legst du **sichtbar vor dir ab**. Ab sofort darfst du in jedem **eigenen** Spielzug einmal die Fähigkeit dieses Matrosen nutzen, *falls dies möglich ist*. Behalte und nutze die Karte auch in zukünftigen Spielzügen weiter, nachdem du sie genutzt hast.



Barry Fassel / Farry Bassel

Tausche auf deinem Deck die **Stellplätze** von zwei **benachbarten Fässern** oder **rutsche ein Fass** auf einen **leeren benachbarten Stellplatz**. (Auch diagonale Fässer stehen benachbart.) Du darfst eine Fähigkeit von **Barry** und **Farry**- zu einem jeweils **beliebigen Zeitpunkt deines Spielzugs**- nutzen. Möglicherweise kannst du durch diese Aktion (sofort oder später) ein Fass entladen, das zuvor nicht von Deck zu schaffen war.



Freezy Fisher / Easy Fisher / Cheesy Fisher

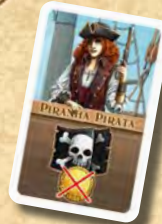


Stellst du dein Schiff auf eine Anlegestelle, die einen Fisch anzeigt, kassierst du dafür sofort 1 Dublone. Besitzt du alle 3 Fisher-Matrosen, kassierst du für jeden davon eine, also insgesamt 3 Dublonen.



Assecuranza Pit

Dich betrifft die Aktion Fassraub nicht. Behalte all deine Fässer!



Piranha Pirata

Dich betrifft die Aktion Dublonenraub nicht. Behalte all deine Dublonen!



The Plaza Family (Westy / Nexty / Overnexty / Easty)

Immer wenn du auf einer Anlegestelle der gezeigten Position ein Fass entlädst, kassierst du 1 Dublone extra. Sofern du dort zwei Fässer entladen darfst und kannst, erhältst du entsprechend 2 Dublonen extra.



Beispiel:

Gina Grün entlädt ein orangenes Fass. Die Anlegestelle ihres Schiffs zeigt an, dass sie dafür 3 Dublonen kassiert. Ihr Matrose Freezy Fisher bringt ihr eine weitere Dublone ein, weil diese Anlegestelle einen Fisch anzeigt. Außerdem belohnt sie Matrose Overnexty Plaza mit einer weiteren Dublone für die Position der Anlegestelle. Gina zieht ihren Geldsack 5 Dublonenfelder vorwärts.





Isaac Lilaac

Für jedes lila Fass, das du entlädst, kassierst du zusätzlich 2 Dublonen.



Sail Sisters

Stellst du dein Schiff auf eine Anlagestelle, die ein Segel zeigt, kassierst du dafür sofort 2 Dublonen. Besitzt du beide Sail Sisters kassierst du jeweils 2, insgesamt also 4 Dublonen.



Nolly Orange / Bolly Orange

Für jedes orangene Fass, das du entlädst, kassierst du zusätzlich so viele Dublonen, wie diese Matrosenkarte zeigt. Besitzt du beide Orange-Matrosen, kassierst du für sie 1 plus 2, also 3 Dublonen.



Kitty Nature / Mitty Nature / Pritty Nature

Für jedes farblose Fass, das du entlädst, kassierst du zusätzlich so viele Dublonen, wie diese Matrosenkarte anzeigt. Besitzt du alle 3 Nature-Matrosen, kassierst du für sie 1 plus 1 plus 2, also 4 Dublonen.



Stormy D.

Dich betrifft keine Sturm-Aktion, bei der du Dublonen oder Fässer verlieren würdest. Behalte all deine Dublonen und Fässer! Die Aktion „Sturmchaos-Schiffbrüchige Matrosen“ darfst du (falls möglich) ausführen, musst es aber nicht.

Beispiel:

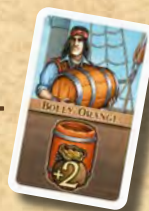
Rita Rot entlädt (im Zielhafen) zwei beliebige Fässer. Beide sind orange. Wie auf der Anlagestelle angezeigt, kassiert sie dafür 3 Dublonen. Ihre beiden Matrosen Nolly und Bolly Orange bringen ihr zusammen für jedes entladene orangene Fass weitere 3 Dublonen – was bei 2 Fässern sogar 6 Dublonen ergibt. Rita kann sich außerdem auch noch über die Position dieser Anlagestelle freuen, denn dafür belohnt sie Matrose Nexty Plaza mit einer weiteren Dublone pro Fass. Ihren Geldsack bewegt sie um $(3+6+2=)$ 11 Dublonenfelder nach vorne.



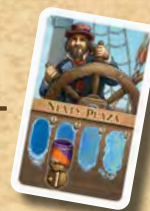
+



+



+



→



Schatzkarten abkassieren



Sobald alle Schiffe den **Zielhafen** erreicht haben (und ihr die dortigen Aktionen ausführen durftet oder musstet), deckt jeder seine gesammelten **Schatzkarten** auf und kassiert die **Dublone**n dafür:



Ihr erreicht am Ende wieder die Insel, auf der ihr gestartet seid – aber nicht den Starthafen, sondern – auf der anderen Inselseite gelegen – den Zielhafen.

Einige Schätze enthalten **Truhen**.

Den Betrag, den du dafür kassieren darfst, findest du im Geldsack-Symbol unten auf der Karte.



Diese Schatzkarte ist eine **Niete**. Sie bringt nichts.



Einige Schätze enthalten **wertvolle Gegenstände**. Stelle aus deinen gesammelten Gegenständen **Sets** zusammen, die aus **verschiedenen** Gegenständen bestehen:



Du kassierst für jedes gesammelte Set aus ...
5 verschiedenen Gegenständen → **15 Dublone**n
4 verschiedenen Gegenständen → **10 Dublone**n
3 verschiedenen Gegenständen → **6 Dublone**n
2 verschiedenen Gegenständen → **3 Dublone**n



Einzelne Gegenstände, die du **keinem** Set hinzufügen kannst, bringen dir jeweils **1 Dublone**.

Beispiel: Aus ihren Schatzkarten kann Gina diese beiden Sets bilden:



Set A: 4 verschiedene Gegenstände = **10 Dublone**n



Set B: 2 verschiedene Gegenstände = **3 Dublone**n



Außerdem besitzt Gina eine **Truhe**, die ihr **3 Dublone**n einbringt... und eine **Niete**.



Insgesamt bringen Ginas Schätze ihren Geldsack also um **16 Dublonenfelder** voran.

Wie das Abenteuer endet und wer gewinnt (Spielende und Sieger)

Nachdem ihr alle den Zielhafen erreicht und die Einnahmen aus euren Schatzkarten erhalten habt, endet das Spiel. Hast du mit deinem Geldsack ein wertvolleres Dublonenfeld erreicht, als alle anderen Spieler? Unfassbar gut! Dann hast du gewonnen! Hat noch jemand dasselbe Dublonenfeld erreicht? Kaum zu fassen! Trotzdem gibt es auch dann nur einen Gewinner. Einen solchen **Gleichstand** entscheidet nämlich für sich, **wer im Zielhafen weiter im Westen steht**.

Übrigens... für die Schlitzohren unter euch: auf Feld 0/50 besitzt du nur dann 50 Dublone, wenn du im Spielverlauf mehr als 49 Dublone kassiert hast. Erreichst du es aus der Gegenrichtung, dann besitzt du **NICHTS** – ist ja eigentlich auch klar...



Art.Nr.: 60 110 5192
 Autor: Giansimone Migoni
 Illustration: Dennis Lohausen
 Layout: Oliver Richtberg & Ulla Schardt

2023 Zoch Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
 Ersatzteile: service.zoch-verlag.de
 www.zoch-verlag.com



VOLLES FASS VORAUSS

by Giansimone Migoni



What is waiting for us at the next harbor? So many barrels?! Unbelievable! Get the barrels on board! Stow them away smartly! No barrel should stand in the way of other barrels. This is the only way to unload them – unload them where each barrel will flush incredible amounts of doubloons into our ship's coffers. We are setting course for the most lucrative anchoring places!

We'll have the courage to defy nasty pirates and even nastier typhoons! Let us hire bold sailors in order to manage even more barrels. We'll leave nothing to chance – and definitely not to any other ships!

And one more thing... but keep it to yourselves... there are supposed to be treasure maps here that might help us to find incredibly precious objects... So, what are you waiting for? Set sail! Full barrels ahead!



We set sail with... (Game Materials)

4 gameboard sections, 10 purple barrels, 15 orange barrels, 20 colorless barrels, 26 harbor tiles, 4 money bags, 4 decks, 4 ships, 20 sailor cards, 16 treasure-map cards

We are getting the ship ready (Set-up of the Game)

Assemble the **gameboard sections** to create this gameboard.
Punch out all **26 harbor tiles**.

Shuffle all **treasure-map cards** and form a face-down pile.

Shuffle all **sailor cards** and form a face-down pile.

Sort all **barrels** by color and keep them handy as a supply.

Each **harbor** has **4 berths** for your ships.

Starting harbor

Destination harbor

doubloon spaces

Each player gets the **deck**, the **money bag**, and the **ship** of his preferred color.
Lay out the deck in such a way that the rear part (portside) is oriented towards you.

deck

There are **harbor tiles** in these 3 shapes:
They fit into the gameboard recesses of the same shape.
Mix the tiles face down. Fill each **recess** of the gameboard with a harbor of the appropriate shape. Make each harbor visible only when you have chosen the applicable recess.

In the two- or three-player game, any surplus decks and money bags are not used. However, **all ships are always in play**.

Here's what we are planning to do (Object of the Game)

Get the most doubloons by smartly stowing away barrels and get them off the ship where the profits will make your coffers ring. And don't miss retrieving precious treasures on the way!

Get ready for setting sail! (Starting positions)

- 1 The player who last was on a ship places his ship on a **berth of his choice** at the **starting harbor**. After that, the other players, in turn, also choose a **free berth** there. Ships that don't belong to any player – if you don't play with four players – are now placed on yet-empty berths until all 4 have been occupied.
- 2 Each player places his **money bag** on the doubloon space indicated on his berth at the starting harbor.



Each berth may hold only one ship. This applies during the entire game – everywhere and anytime.



Example: Benny Blue's starting berth shows 3 doubloons. Consequently, he places his money bag on doubloon space 3. Also according to her starting space, Gina Green's money bag starts on doubloon space 4. Thanks to his starting position, Gerry Gray even begins with 6 doubloons. Since there are three players, the red ship doesn't belong to anybody. It is standing where nobody wanted to start. The red money bag is not in play.

On the **doubloon spaces**, your money bags indicate how **rich** you currently are. If you have to **pay** something, you move your money bag **back** the number of spaces equal to the amount required. If you are allowed to **collect** doubloons, you move your money bag **forward** the amount you have received. You can't go into debt.



Start the adventure! (Course of the Game)

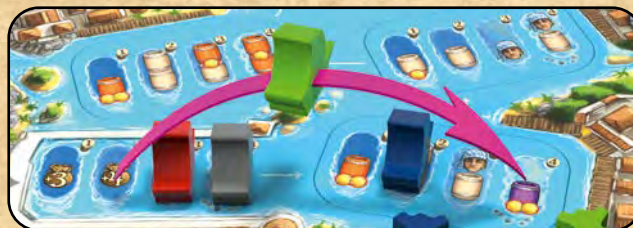
You do not play **in turn**. The order of play always depends on the position of the ships in the harbor:

The ship on the westernmost berth (**bollard #1**) is the first to move. After that, the other ships – from west to east – move. The easternmost ship (**bollard #4**) is the last to cast off from the harbor. After that, all ships will be at the next harbor, where the same rules apply.

On your turn, you move your ship along the shipping route to the **next** harbor, and there, you place it at an unoccupied berth of your choice. Then you **immediately carry out the action(s) of this berth**. On a turn of a ship that doesn't belong to **anybody**, you place it on the **easternmost unoccupied berth** of the harbor you've headed for. In this case, the action(s) of this berth are **not** carried out.



Illus. A.: Benny Blue, on the westernmost berth (1), begins the game. Then, in the neighboring position, Gina Green has her turn (2), followed by the red ship that doesn't belong to anybody (3). Finally, Gerry Gray casts off from the easternmost (4) berth.



Illus. B.: Benny Blue can choose from among all 4 berths in the next harbor. He picks berth (2) from the west. Then Gina Green moves to the easternmost (4) one. The red ship, which doesn't belong to anybody, has to be placed as far east as possible; consequently, it lands at bollard (3), since the easternmost berth has already been occupied by Gina Green. Finally, Gerry Gray occupies the remaining berth in the west (1).



Illus. C.: Now all ships have docked at the next harbor. Gerry Gray will be the first to leave the (westernmost) berth, followed – from west to east – by Benny Blue, then by the red ship and finally by Gina Green.

There's a lot to do (The Actions)

LOADING barrels

Place one barrel in each color shown from the supply onto any unoccupied space of your deck.



This is how the berths look where you can load barrels. You cannot unload barrels at such berths.

What does this cost?

The loading of barrels costs as much as the number of doubloons at the berth indicates – even if you don't take all the barrels depicted. It costs ZERO if it doesn't show any doubloons.

Example: Gina Green has to move her money bag 1 doubloon space back in order to get both barrels (the colorless one and the orange one). Even if she decides to load only one of the two barrels, Gina has to pay 1 doubloon. If she doesn't load any barrel, she pays nothing.



You don't have to load or unload any barrel if you don't want to.

UNLOADING barrels

Unload one barrel in each color shown from your deck.

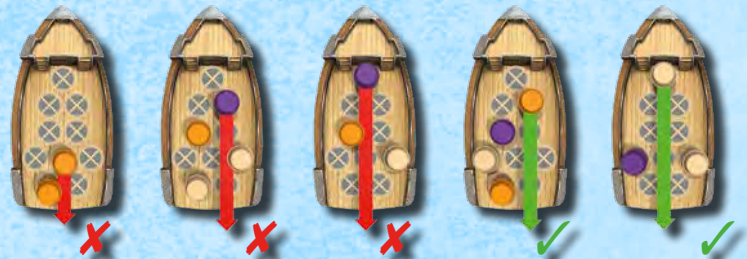


This is how the berths look where you can unload barrels. You cannot load barrels at such berths.



In order to unload barrels, you need to be **ABLE TO GET** them OFF THE DECK. If there are other barrels *in the way*, they can't be unloaded.

You can get barrels off the deck only if you pull them from their position **vertically backwards** over the loading dock without touching another barrel in the process.



If this is not possible, you must not unload the barrel! Leave it in its position!



If 2 barrels are depicted, you may not unload just a single barrel, but must unload **BOTH** – in any order.



If barrels show all 3 colors, you may choose any colors.



Example: Benny Blue may unload a purple barrel for 5 doubloons. He can do this, because a purple barrel on his deck reaches the rear loading dock in a vertical line – past the orange barrel – without touching it. Benny wouldn't have been able to get any other purple barrel off the deck, since each of them would touch other barrels when being unloaded vertically.



Example: Gerry Gray cannot unload this colorless barrel. It touches the purple barrel in a vertical line to the rear loading dock. The barrel remains in place.

Whenever you unload barrels, you immediately collect the doubloons indicated at the berth. Put every unloaded barrel back into the supply.

Hiring sailors



Example

If you choose a berth showing the **head of a sailor**, draw a **sailor card** and place it face up in front of you. With immediate effect, you can use this sailor's ability (as described on pp. 14 and 15).

There are **symbols** (fish, sail, pirate, storm) depicted above some of the berths. Every time you get to such berths, you can use the ability of a sailor trained for it, provided you have hired him.



What does this cost?

The hiring of sailors costs:

- **nothing**, if there is no doubloon depicted.
- as much as the number of doubloons at the berth indicates.
- If the berth additionally comes with a barrel symbol, you pay these doubloons in order to get BOTH (barrel and sailor card). Pay the complete amount even if you take only the barrel or only the sailor card; otherwise, you get NEITHER of them. If you pass on the barrel and the card, you don't pay anything.



Drawing treasure-map cards



Example

Draw as many **treasure-map cards** from the pile as shown at the berth, and place them face down in front of you. You may look at your treasure-map cards anytime – but don't show them to the other players!

What does this cost?

- If the berth shows 1 doubloon, you pay this doubloon in order to get the treasure-map card.
- If the berth shows no doubloons, you may take the treasure-map card for free.



Pirates on board!



Barrel robbery!

Put a **barrel of your choice** from your deck back into the supply – even if you wouldn't be able to get this barrel off the deck (see p. 11).



Example

Doubloon robbery!

Move your **money bag back** the doubloon value depicted.



Example

If you have no barrel on deck or if you have the sailor **Assecuranza Pit**, this barrel robbery **doesn't** affect you. Keep all your barrels!

If you don't possess enough doubloons, you move your money bag onto doubloon space 0 (or leave it there). If you have the sailor **Piranha Pirata**, this doubloon robbery **doesn't** affect you. Keep all your doubloons!





Example

Give up as many **sailors** as indicated at the berth, and put them back into the box.

If you have **fewer** sailors than you have to give up, you **give up all you have**. If you have no sailor, you do not have to concern yourself with this action. By the way, sailor **Stormy D.** is powerless against this action...



Barrel over board!



Put the shown number of **barrels of your choice** from your deck back into the supply. This can also refer to barrels that you would not have been able *to get off the deck*.

If you have fewer barrels on deck, you empty the deck completely.

If you have the sailor **Stormy D.**, this storm **doesn't** affect you. Keep all your barrels!



Storm damages – repair costs!



Move your **money bag back** the doubloon value depicted.

If you don't possess enough doubloons, you move your money bag onto doubloon space 0 (or leave it there).

If you have the sailor **Stormy D.**, this storm **doesn't** affect you. Keep all your doubloons!

Storm chaos – shipwrecked sailors!



Exchange a **sailor card** with another player: You may **choose the sailor** you give him and the one you take. You may carry out the actions of **both** exchanged sailors on this turn, if possible.

The "storm chaos" action is *not optional*: If possible, you **have to** carry it out even if you don't want to swap sailors. There is no sailor exchange if you or all the other players don't have any sailor card.

If you have the sailor **Stormy D.**, the storm chaos becomes an *optional action*: You **may** carry it out, but you don't have to.

If you do, and you exchange **Stormy D.**, his recipient may already use him *on this game turn*, if he moves into the storm *after* you.

The Sailor Cards



Place every **sailor** you get **visibly in front of you**. With *immediate effect*, you may use this sailor's ability on *each of your game turns*, if possible. After you have used the card, you keep it and can use it again also in future game turns.



Barry Fassel / Farry Bassel

Exchange the **positions** of two **adjacent barrels** on your deck or **slide one barrel** onto an **unoccupied adjacent place** (diagonal barrels also stand adjacent). You may use an ability of **Barry** and **Farry**—at *any time during your turn*. Through this action, you might be able to unload a barrel (right now or later) that you couldn't get off the deck before.



Freezy Fisher / Easy Fisher / Cheesy Fisher

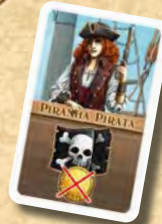


If you place your ship on a berth that shows a fish, you immediately collect 1 doubloon. If you have all 3 fisher-sailors, you collect 1 doubloon for each of them, i.e., 3 doubloons in total.



Assecuranza Pit

You are not affected by the "barrel robbery" action. Keep all your barrels!



Piranha Pirata

You are not affected by the "doubloon robbery" action. Keep all your doubloons!



The Plaza Family (Westy / Nexty / Overnexty / Easty)

Every time you unload a barrel at a berth of the indicated position, you collect 1 doubloon extra. If you are allowed and able to unload two barrels there, you get 2 doubloons extra.



Beispiel:

Gina Green unloads an orange barrel. Her ship's berth indicates that she collects 3 doubloons for that. Her sailor, Freezy Fisher, gives her another doubloon, since this berth shows a fish. In addition, sailor Overnexty Plaza also rewards her with a doubloon for the position of the berth. Gina advances her money bag 5 doubloon spaces.





Isaac Lilaac

For every purple barrel you unload, you additionally collect 2 doubloons.



Sail Sisters

If you place your ship on a berth that shows a sail, you immediately collect 2 doubloons. If you have both Sail Sisters, you collect 2 for each of them, i.e., 4 doubloons in total.



Nolly Orange / Bolly Orange

For every orange barrel you unload, you additionally collect as many doubloons as this sailor card shows. If you have both Orange-sailors, you collect 1 plus 2 doubloons, i.e., 3 doubloons in total.



Kitty Nature / Mitty Nature / Pritty Nature

For every color barrel you unload, you additionally collect as many doubloons as this sailor card shows. If you have all 3 Nature-sailors, you collect 1 plus 1 plus 2 doubloons, i.e., 4 doubloons in total.



Stormy D.

You are not affected by any "storm" action that would make you lose doubloons or barrels. Keep all your doubloons and barrels! You may carry out the "storm chaos - shipwrecked sailors" action (if possible), but you don't have to.

Example:

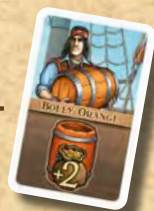
Rita Red unloads any two barrels (at the destination harbor); both of them are orange. As indicated at the berth, she collects 3 doubloons for this. Each of her two sailors, Nolly and Bolly Orange, gives her another 3 doubloons for every unloaded orange barrel - for 2 barrels, this even amounts to 6 doubloons. In addition, Rita can also be happy with the position of this berth: For this, sailor Nexty Plaza also rewards her with 1 doubloon per barrel. She advances her money bag (3+6+2=) 11 doubloon spaces.



+



+



+



→



Collecting treasure-map cards

As soon as all ships have reached the **destination harbor** (and you have been allowed to or forced to carry out the actions there), everybody reveals the **treasure-map cards** he has collected, and gets the **doubloons** for them:



In the end, you get back to the island you started from – not to the starting harbor, but to the **destination harbor**, which is located on the opposite side of the island.

Some treasures contain **chests**.

The amount you are allowed to rake in for that is indicated on the money bag shown at the bottom of the card.



This treasure-map card is a **blank**.

It doesn't give you anything.



Some treasures contain **valuable items**. Form **sets of different** items with all the items you have collected.



This is what you get for each set:
5 different items → 15 doubloons
4 different items → 10 doubloons
3 different items → 6 doubloons
2 different items → 3 doubloons



Every **single item** that is **not part of a set** is worth **1 doubloon**.

Example: Gina can form these two sets with her treasure-map cards:



Set A: 4 different items = 10 doubloons



Set B: 2 different items = 3 doubloons



In addition, Gina possesses 1 **chest**, which gives her 3 **doubloons**... and 1 **blank**.



In total, Gina's treasures advance her money bag 16 doubloon spaces.

How the adventure ends and who wins (Ending and Winning the Game)

After all players have reached the destination harbor and received the money from their treasure-map cards, the game ends. Has your money bag reached a more valuable doubloon space than any other player? Incredibly good! In this case, you win! Has somebody else reached the same doubloon space? Unbelievable! Nevertheless, there can be only one winner. The player who is **standing further west at the destination harbor** resolves such a tie in his favor.



Art.No.: 60 110 5192
 Designer: Giansimone Migoni
 Illustration: Dennis Lohausen
 Layout: Oliver Richtberg & Ulla Schardt
 English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2023 Zoch Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
 Spare parts: service.zoch-verlag.de
 www.zoch-verlag.com



VOLLES FASS VORAUS

De Giansimone Migoni



Qu'est-ce qui nous attend au prochain port ? Autant de tonneaux !! De quoi tourner barrique... euh... bourrique ! Tous à vos postes ! Chargez les tonneaux sur le pont ! Réfléchissez bien où vous les entreposez pour éviter qu'ils ne se bloquent les uns les autres. C'est le seul moyen de pouvoir les décharger par la suite dans le port où ils rapporteront un paquet de pièces d'or dans les caisses de notre navire ! Cap sur les meilleurs pontons ! Nous devons affronter courageusement les pirates et les typhons ! En chemin, nous engagerons d'audacieux matelots qui nous aideront à transporter encore plus de tonneaux. Nous ne laisserons rien au hasard et encore moins aux autres navires ! Une dernière chose..., mais gardez-le pour vous,... il y aurait également des cartes menant à des trésors inestimables... Alors, qu'est-ce que vous attendez ? Hissez les voiles !

Arrivons à bon port !



Équipement pour prendre la mer (Contenu)

1 plateau de jeu en 4 parties, 10 tonneaux violets, 15 tonneaux orange, 20 tonneaux incolores, 26 tuiles Port, 4 compteurs Bourse, 4 ponts, 4 navires, 20 cartes Matelot, 16 cartes Trésor

Affrètement du navire (Mise en place)

Assemblez les 4 parties du plateau de jeu comme indiqué. Détachez les 26 tuiles Port.

Mélangez toutes les cartes Trésor et formez une pioche, face cachée.

Mélangez toutes les cartes Matelot et formez une pioche, face cachée.

Triez tous les tonneaux par couleur ; ils constituent la réserve.

Chaque port possède 4 pontons (emplacements) prêts à accueillir vos navires.

Cases doublons

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le pont, la bourse et le navire correspondant. Chacun place son pont devant lui, la proue (l'arrière du navire) orientée vers lui.

pont

Remplissez chaque trou du plateau de jeu avec un Port de la forme correspondante. Ne révélez chaque port qu'une fois que vous aurez trouvé un emplacement qui convient.

Les tuiles Port sont de 3 formes différentes :



Chacune s'adapte aux trous correspondants du plateau.

Mélangez les tuiles face cachée.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, rangez les ponts et les bourses non utilisés. Par contre, utilisez toujours tous les navires.

Votre objectif (But du jeu)

Vous devez gagner le maximum de doublons (pièces d'or) en chargeant astucieusement des tonneaux à bord afin de pouvoir les décharger ensuite dans les ports les plus lucratifs. N'oubliez pas non plus de vous emparer de précieux trésors en chemin !

Accoster avant de lever l'ancre (Position de départ)

- 1 Le dernier joueur à être monté à bord d'un bateau place son navire au **ponton de son choix**, dans le **port de départ**. Puis les autres joueurs font de même, à tour de rôle. À moins de 4 joueurs, les navires qui n'appartiennent à personne sont placés sur les pontons encore libres jusqu'à ce que les 4 emplacements soient occupés.
- 2 Chaque joueur place son **compteur Bourse** sur la piste autour du plateau, sur la case Doublons indiquée par son ponton de départ.



Il ne peut y avoir qu'un seul navire par ponton. Ceci est valable en permanence durant toute la partie, quel que soit le port.



Exemple : Le ponton de départ de Bleu indique 3 doublons. Il place donc sa bourse sur la case 3 doublons. De la même manière, d'après ce qu'indiquent leurs pontons de départ respectifs, Vert place sa bourse sur la case 4 doublons et Gris sur la case 6 doublons. Comme il s'agit d'une partie à 3 joueurs, le navire rouge n'appartient à personne. Il est placé sur le dernier ponton libre que personne n'a voulu occuper. La bourse rouge n'est pas en jeu.

La **case Doublons** sur laquelle se trouve votre bourse indique votre **richesse** actuelle. Si vous devez **payer** quelque chose, **reculez** la bourse du nombre de cases correspondant sur la piste. Si vous **gagnez** des doublons, **avancez-la** de la somme correspondante. Vous ne pouvez pas faire de dettes.



En route pour l'aventure ! (Déroulement de la partie)

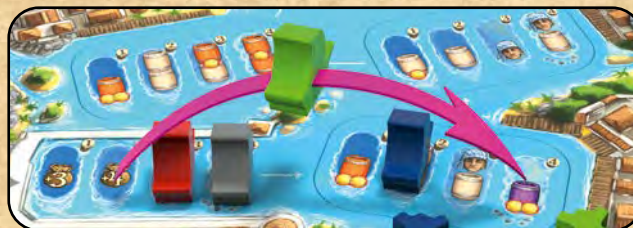
Vous **ne** jouez **pas** toujours dans un ordre donné, mais selon la position qu'occupent vos navires au port :

Le navire amarré au ponton le plus à l'ouest (1) est le premier à se déplacer. Puis c'est au tour des autres navires, d'ouest en est. Celui amarré le plus à l'est (4) est le dernier à quitter le port. Tous les navires rejoignent ensuite le port suivant où les mêmes règles s'appliquent...

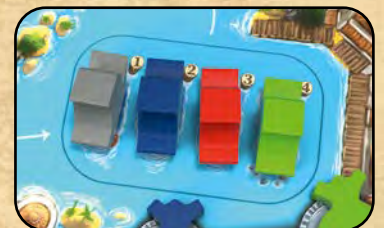
À votre **tour de jeu**, déplacez votre navire jusqu'au **prochain** port, en suivant la route indiquée, puis accostez à l'un des pontons libres de votre choix. Effectuez ensuite **immédiatement l'action (ou les actions) indiquée(s) sur ce ponton**. Lorsque vient le tour d'un navire n'appartenant à **aucun** joueur, placez-le au **ponton libre le plus à l'est** du port d'arrivée ; toute action de ce ponton est **alors ignorée**.



Illus. A : C'est Bleu, au ponton le plus à l'ouest (1), qui entame le tour. Puis ce sera au tour de Vert (2), suivi du navire rouge (3) (qui n'appartient à personne) et enfin à Gris, le navire amarré au ponton le plus à l'est (4).



Illus. B : Pour Bleu, les 4 pontons du port suivant sont encore tous libres. Il choisit de s'amarrer au ponton (2) en partant de l'ouest. Vert s'amarre au ponton le plus à l'est (4). Le navire rouge qui n'appartient à personne doit être amarré au ponton libre le plus à l'est, donc au (3), car le dernier est déjà occupé par Vert. Pour finir, Gris s'amarre au dernier ponton encore libre, le plus à l'ouest (1).



Illus. C : Tous les navires sont désormais arrivés au nouveau port. Gris occupant le ponton le plus à l'ouest, il sera le premier à reprendre la mer. Puis, d'ouest en est, ce sera au tour de Bleu, puis au navire rouge et enfin à Vert.

Il y a beaucoup de travail (les actions)

CHARGER des tonneaux

Prenez un tonneau de la réserve de chacune des couleurs indiquées sur le ponton, et placez chacun d'eux sur une case libre au choix de votre pont.



Voici à quoi ressemblent les pontons où vous pouvez charger des tonneaux. Ce type de pontons ne vous permet pas de décharger.

Qu'est-ce que ça coûte ?

Le coût du chargement est égal au nombre de doublons indiqué sur le ponton – même si vous ne prenez pas tous les tonneaux illustrés. Cela ne coûte RIEN si aucun doublon n'est représenté.

Exemple : Vert doit reculer sa bourse d'1 case pour pouvoir charger le tonneau incolore et le tonneau orange. Même s'il décide de ne charger qu'un seul des deux tonneaux, il doit tout de même payer 1 doublon. S'il n'en charge aucun, il ne paye rien.



Vous n'êtes pas obligés de charger ou décharger des tonneaux.

DÉCHARGER des tonneaux

Déchargez de votre ponton un tonneau de chacune des couleurs indiquées.



Voici à quoi ressemblent les pontons où vous pouvez décharger des tonneaux. Ce type de pontons ne vous permet pas de charger.



Pour pouvoir décharger des tonneaux, encore faut-il pouvoir **LES RETIRER DU PONT**. Si d'autres tonneaux sont sur leur passage, ils ne peuvent pas être déchargés.

Vous ne pouvez retirer un tonneau du ponton que si vous pouvez le faire glisser **verticalement**, en ligne droite, de son emplacement jusqu'au bord de chargement à la poupe, sans rencontrer le moindre tonneau au passage.

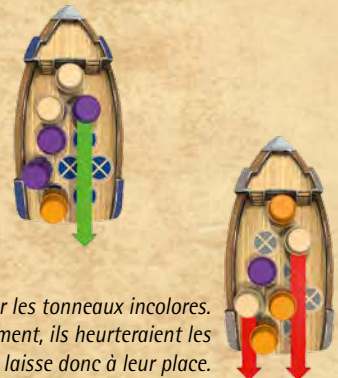


Si ça n'est pas possible, vous ne pouvez pas décharger ce tonneau ! Laissez-le là où il est !

Si le ponton indique 2 tonneaux, vous ne pouvez pas en décharger qu'un seul (seulement LES 2, dans l'ordre que vous voulez).

Un tonneau tricolore indique que vous pouvez décharger un tonneau de n'importe quelle couleur.

Exemple : Bleu peut décharger un tonneau violet rapportant 5 doublons. Il réussit à faire glisser un tonneau violet sur son pont, en ligne droite, jusqu'au bord de chargement à la poupe, en passant devant le tonneau orange, sans le toucher. Bleu n'aurait pu décharger aucun autre tonneau violet de son pont, car chacun d'eux aurait heurté verticalement un autre tonneau.



Exemple : Gris ne peut pas décharger les tonneaux incolores. En ligne droite vers le bord de chargement, ils heurteraient les tonneaux orange. Il les laisse donc à leur place.

Chaque tonneau déchargé vous rapporte immédiatement le nombre de doublons indiqué sur le ponton. Remettez ensuite ces tonneaux dans la réserve.

Engager des matelots



Exemple

Si vous choisissez un ponton sur lequel est représenté une **tête de matelot**, piochez une **carte matelot** et posez-la face visible devant vous. Vous bénéficiez immédiatement de sa capacité, comme décrit aux pages 22 et 23.

En haut de certains pontons figurent des **symboles** (poisson, voile, pirate, tempête). À chaque fois que vous y accostez, vous pouvez utiliser la capacité adéquate d'un matelot, à condition de l'avoir engagé.



Qu'est-ce que ça coûte ?

Le coût pour engager un matelot est :

- nul si aucun doublon n'est représenté.
- égal au nombre de doublons indiqué sur le ponton.
- Si le ponton indique en plus un tonneau, le paiement de ce coût vous permet d'obtenir LES DEUX (le tonneau et le matelot). Vous devez payer l'intégralité de la somme même si vous ne prenez que le tonneau ou que la carte Matelot. Dans le cas contraire, vous ne récupérez AUCUN DES DEUX.



Si vous renoncez au tonneau et à la carte, vous ne payez rien.

Piocher des cartes Trésor



Exemple

Piochez autant de **cartes Trésor** qu'indiqué sur le ponton et placez-les, face cachée, devant vous. Vous pouvez consulter vos cartes Trésor à tout moment, mais sans les montrer à vos adversaires !

Qu'est-ce que ça coûte ?

- Si le ponton indique 1 doublon, payez cette somme pour garder cette carte Trésor.
- Si le ponton n'indique aucun doublon, vous pouvez garder la carte Trésor gratuitement.



Pirates à bord!



Vol de tonneau !

Remettez un tonneau **au choix** de votre pont dans la réserve, y compris un tonneau que vous ne pouvez pas décharger (voir page 19).



Exemple

Vol de doublons !

Reculez votre **bourse** du nombre de doublons indiqué.

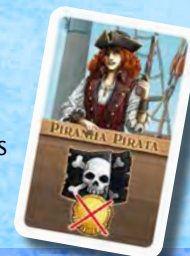


Exemple

Si vous ne possédez aucun tonneau à bord ou que vous avez engagé le matelot **Assecuranza Pit**, vous êtes protégé contre le vol de tonneau. Conservez tous vos tonneaux !

Si vous ne possédez pas suffisamment de doublons, reculez votre bourse jusqu'à 0 (ou laissez-la à 0 si elle y était déjà).

Si vous avez engagé le matelot **Piranha Pirata**, vous êtes protégé contre le vol de doublons. Conservez tous vos doublons !



Matelots atteints du mal de mer



Exemple

Choisissez autant de **matelots** qu'indiqué sur le ponton et **remettez-les** dans la boîte.

Si vous avez engagé **moins** de matelots que le nombre indiqué, **remettez-les tous dans la boîte**. Si vous n'avez engagé aucun matelot, ignorez cette action. Remarque : Le matelot **Stormy D.** ne vous protège pas contre cette action.



Tempête

Tonneau à la mer !



Choisissez le nombre de tonneaux indiqué et remettez-les de votre pont dans la réserve, y compris des tonneaux que vous ne pouvez pas décharger.

Si vous possédez moins de tonneaux à bord qu'indiqué, videz entièrement votre pont. Si vous avez engagé le matelot **Stormy D.**, vous êtes protégé contre la tempête. Conservez tous vos tonneaux !



Avarie causée par la tempête et coûts de réparation



Reculez votre **bourse** du nombre de doublons indiqué.

Si vous ne possédez pas suffisamment de doublons, reculez votre bourse jusqu'à 0 (ou laissez-la à 0 si elle y était déjà). Si vous avez engagé le matelot **Stormy D.**, vous êtes protégé contre la tempête. Conservez tous vos doublons !

Cyclone –
Matelots naufragés !



Échangez une **carte Matelot** avec un **adversaire** : c'est vous qui choisissez lequel vous lui donnez et lequel vous récupérez. Vous pouvez utiliser la capacité de **chacun** des deux matelots durant ce tour, le cas échéant.

L'action « **Cyclone** » n'est *pas facultative* : Dans la mesure du possible, vous **devez** l'effectuer même si vous ne voulez pas échanger de matelot. Il n'y a pas d'échange si vous-même ou tous vos adversaires ne possédez aucun matelot.

Si vous avez engagé le matelot **Stormy D.**, l'action « Cyclone » devient *facultative* : vous **pouvez** l'effectuer mais n'êtes pas obligé de le faire. Si vous échangez **Stormy D.**, le joueur qui le reçoit peut l'utiliser dès ce *tour-ci* s'il doit lui aussi affronter une tempête *après* vous.

Les cartes Matelot



Placez tous les **matelots** que vous engagez, **face visible, devant vous**. Vous pouvez utiliser *immédiatement* leurs capacités à *chacun de vos tours, quand la situation se présente*. Vous pouvez conserver et réutiliser une carte aux tours suivants, même si vous l'avez déjà utilisée.



Barry Fassel / Farry Bassel

Intervertissez deux tonneaux adjacents sur votre pont ou faites glisser un tonneau sur un emplacement libre voisin. (Des tonneaux diagonalement adjacents sont considérés comme voisin.) Vous pouvez utiliser la capacité de **Barry** et **Farry** à *n'importe quel moment* de votre tour. Cette action peut éventuellement vous permettre de décharger un tonneau (maintenant ou plus tard) qui ne pouvait pas être retiré auparavant.



Freezy Fisher / Easy Fisher / Cheesy Fisher



Si vous accostez à un ponton indiquant un poisson, vous gagnez immédiatement 1 doublon. Si vous avez engagé les 3 matelots Fisher, chacun d'eux vous rapporte 1 doublon, soit 3 doublons au total.



Assecuranza Pit

Vous êtes protégé contre l'action Vol de tonneau. Conservez tous vos tonneaux !



Piranha Pirata

Vous êtes protégé contre l'action Vol de doublons. Conservez tous vos doublons !



The Plaza Family (Westy / Nexty / Overnexty / Easty)

À chaque fois que vous déchargez un tonneau à un ponton de la position indiquée, vous gagnez 1 doublon supplémentaire. Si ce ponton vous permet de décharger avec succès 2 tonneaux, vous gagnez 2 doublons supplémentaires.



Exemple :

Vert décharge un tonneau orange. Le ponton auquel a accosté son navire indique qu'il gagne 3 doublons. Son matelot Freezy Fisher lui rapporte 1 doublon supplémentaire parce que le ponton indique un poisson. De plus, son matelot Overnexty Plaza lui rapporte 1 doublon de plus pour la position de son ponton. Vert avance sa bourse de 5 cases Doublons.





Isaac Lilaac

Chaque tonneau violet que vous déchargez vous rapporte 2 doublons supplémentaires.



Sail Sisters

Si vous accostez à un ponton indiquant une voile, vous gagnez immédiatement 2 doublons. Si vous avez engagé les deux Sail Sisters, chacune d'elles vous rapporte 2 doublons, soit 4 doublons au total.



Nolly Orange / Bolly Orange

Chaque tonneau orange que vous déchargez vous rapporte autant de doublons supplémentaires qu'indique le matelot. Si vous avez engagé les 2 matelots Orange, vous gagnez $1 + 2 = 3$ doublons au total. Si vous déchargez 2 tonneaux orange au port d'arrivée, vous gagnez ces doublons supplémentaires pour chacun d'eux.



Kitty Nature / Mitty Nature / Pritty Nature

Chaque tonneau incolore que vous déchargez vous rapporte 1 doublon supplémentaire. Si vous avez engagé les 3 matelots Nature, vous gagnez $1 + 1 + 2 = 4$ doublons au total.



Stormy D.

Vous êtes protégé contre l'action Tempête qui fait perdre des doublons ou des tonneaux. Conservez tous vos doublons et tous vos tonneaux ! Si la situation se présente, vous pouvez effectuer l'action « Cyclone - Matelots naufragés », mais vous n'êtes pas obligé.

Exemple :

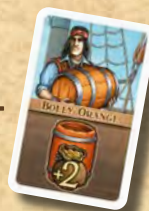
Rouge décharge 2 tonneaux au choix (au port d'arrivée), tous les deux orange. Comme l'indique son ponton, il gagne 3 doublons. Ses deux matelots, Nolly et Bolly Orange, lui rapportent 3 doublons supplémentaires pour chaque tonneau orange déchargé, soit un total de 6 doublons supplémentaire pour 2 tonneaux. Rouge bénéficie en plus de la position du ponton de son navire car le matelot Nexty Plaza lui rapporte 1 doublon supplémentaire par tonneau. Sa bourse avance de $3 + 6 + 2 = 11$ cases Doublons !



+



+



+



→



Gagner des doublons avec ses cartes Trésor



Dès que tous les navires ont atteint le **port d'arrivée** (et que vous avez tous effectué les actions qu'il indique), chaque joueur retourne les **cartes Trésor** récupérées en chemin et gagne des **doublons** :



À la fin, vous atteignez l'île d'où vous êtes partis, non pas votre port de départ, mais celui d'arrivée, à l'opposé de l'île.

Quelques trésors représentent des **coffres**.

La bourse en bas de la carte vous indique la somme que vous gagnez.



Ce trésor n'a **aucune** valeur.

Il ne vous rapporte rien.



Certains trésors recèlent de **précieux objets**. À l'aide des objets récupérés, constituez des **collections** d'objets **différents**. Plus une collection est grande, plus elle vous rapporte de points :



Pour 5 objets différents → 15 doublons

Pour 4 objets différents → 10 doublons

Pour 3 objets différents → 6 doublons

Pour 2 objets différents → 3 doublons



Un **objet unique** rattaché à **aucune collection** vous rapporte **1 doublon**.

Exemple : Avec les cartes Trésor rapportés, Vert peut constituer les deux collections suivantes :



Collection A : 4 objets différents = 10 doublons



Collection B : 2 objets différents = 3 doublons



Il possède en plus **un coffre** qui lui rapporte **3 doublons...** et un **trésor sans valeur**.



Au total, ses trésors permettent à Vert d'avancer sa bourse de **16 cases Doublons**.

Comment se termine cette aventure et qui l'emporte (fin de la partie et vainqueur)

Lorsque tout le monde a rejoint le port d'arrivée et a touché l'argent de ses cartes Trésor, la partie est terminée. Le joueur dont la bourse indique le plus de Doublons sur la piste remporte la partie !
En **cas d'égalité**, le vainqueur est celui dont le **navire se trouve le plus à l'ouest** du port d'arrivée.

Au fait... pour les petits malins : si votre compteur est sur la case 0/50, vous ne possédez 50 doublons que si vous avez dépassé 49 doublons au cours de la partie. Si vous arrivez sur cette case à contresens, vous ne possédez **RIEN**, bien évidemment !



Art.No. : 60 110 5192
Auteur : Giansimone Migoni
Illustration : Dennis Lohausen
Mise en page : Oliver Richtberg & Ulla Schardt
Traduction : Éric Bouret

2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
Pièces de rechange : service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com



VOLLES FASS VORAUSS

di Giansimone Migonì



Che cosa avrà da offrire il prossimo porto? Botti? Doblioni? Ciurma? Mai visto nulla di simile! Forza, tutti a bordo! Caricate le botti e stivatele nel migliore dei modi! Nessuna botte dovrà ostacolare un'altra se vorremo scaricarle di nuovo... e questo solo nei migliori porti, naturalmente, dove per una sola botte ci riempiranno i forzieri di doblioni! Tutti pronti? Si salpa verso lontane ed esotiche destinazioni! Faremo fronte a mari tempestosi, terribili pirati, arruoleremo i marinai più temerari per stivare ancora più botti a bordo della nostra nave. Non lasceremo nulla al caso... e alle altre navi! E un'altra cosa... che resti tra noi... a quanto pare ci sono dei tesori in cui si trovano oggetti incredibilmente preziosi... Che cosa stiamo aspettando? Issiamo le vele! Si parte!



L'equipaggiamento (Materiale di gioco)

1 tabellone di gioco componibile in 4 parti, 10 botti lilla, 15 botti arancioni, 20 botti color legno, 26 tessere porto, 4 segnalini sacco di doblioni, 4 plance ponte, 4 segnalini nave, 20 carte marinaio, 16 carte tesoro.

Tutti a bordo! (Preparazione)

Incastrate tra di loro le **4 parti** del tabellone di gioco. Staccate le **26 tessere porto**.

Mescolate tutte le **carte tesoro** e mettete il mazzo a faccia in giù.

Mescolate tutte le **carte marinaio** e mettete il mazzo a faccia in giù.

Preparate la scorta generale di tutte le **botti**, separandole per colore, mettendole a un lato del tabellone.

Ogni **porto** possiede **4 attracchi** per le navi.



Le **tessere porto** sono di queste 3 forme:



Si inseriscono negli spazi vuoti del tabellone con la forma corrispondente.

Percorso dei doblioni

Ogni giocatore riceve la **plancia ponte**, il segnalino **sacco di doblioni** e il segnalino **nave** del colore desiderato. La plancia ponte si dispone davanti a se, in modo tale che la parte posteriore (la poppa) sia orientata in direzione del giocatore.

plancia ponte

Mescolate le tessere tenendole a faccia in giù. Riempite ogni **spazio vuoto** del tabellone con un tessera porto della forma corrispondente. Rendete visibili i porti solo quando avete scelto uno spazio vuoto appropriato.

Se giocate in due o in tre, non dovete utilizzare le plance Ponte e i segnalini sacco di doblioni eccedenti. Nel gioco vengono invece **sempre utilizzati tutti** i segnalini nave.

Dove siamo diretti? (Obiettivo)

Procurati il maggior numero di dobloni, stivando astutamente le botti a bordo e scaricandole per venderle dove ti fruttano di più!
E non lasciarti sfuggire i tesori che incontri lungo la navigazione!

Pronti a salpare? (Posizioni di partenza):

- 1 La persona che per ultima è stata in mezzo al mare piazza la propria **nave** su un **attracco a scelta** nel **porto di partenza**. Quindi anche gli altri giocatori, a turno ed in senso orario, scelgono nel porto di partenza un attracco libero. Anche le navi che non appartengono a nessun giocatore (se state giocando in due o in tre) vanno piazzate su un attracco libero, finché tutti e 4 gli attracchi non vengono occupati.
- 2 Ogni giocatore mette il suo **sacco di dobloni** sul percorso dei dobloni. Lo piazzerà nella casella indicata dall'attracco che ha scelto nel porto di partenza.



Su ogni attracco può essere piazzata una sola nave.
Questo vale per tutta la durata del gioco, sempre e comunque.



Esempio: L'attracco di partenza di Benny Blu mostra 3 dobloni. Di conseguenza piazza il suo sacco di dobloni sulla casella "3". Sempre considerando l'attracco del porto di partenza, il sacco di dobloni di Valeria Verde viene piazzato sulla casella "4". Gerry Grigio, grazie al suo attracco iniziale, ha addirittura 6 dobloni. Dato che giocano in tre, la nave rossa non appartiene a nessuno. Viene piazzata nell'attracco che nessuno ha scelto. Il sacco di dobloni rosso non prende parte al gioco.

Grazie alle **caselle del percorso dei dobloni**, i vostri sacchi di dobloni vi mostrano quanto siete ricchi. Se dovete pagare qualcosa, spostate il vostro sacco di dobloni indietro della somma necessaria. Se incassate dei dobloni, spostate il vostro sacco di dobloni in avanti per la somma ottenuta. Non si possono fare debiti.



Si parte all'avventura! (Svolgimento):

Dopo il porto di partenza, **non dovete più giocare in senso orario**, ma nell'**ordine stabilito** dalla **posizione** delle navi nel porto:

La nave nell'attracco più a ovest (**n. 1**) parte per prima. Seguono le altre navi da ovest a est.

Quella più a est (**n. 4**) lascia per ultima il porto. **Tutte le navi quindi** si ritroveranno **nel prossimo porto**, dove **valgono le stesse regole**.

Se sei di turno, sposta la tua nave lungo la rotta fino al prossimo porto e piazzala su un attracco a tua scelta. Qui devi subito eseguire l'azione (o le azioni) indicate dall'attracco. **Se è di turno una nave che non appartiene a nessun giocatore**, piazzatela sull'attracco libero più a est del porto verso cui vi state dirigendo. In questo caso, l'azione (o le azioni) di questo attracco **non** saranno eseguite.



Fig. A.: Benny Blu comincia il gioco dall'attracco più a ovest (1). In seguito tocca a Valeria Verde che ha la nave a fianco (2), seguita dalla nave rossa che non appartiene a nessuno (3). Infine salpa Gerry Grigio dall'attracco più a est (4).

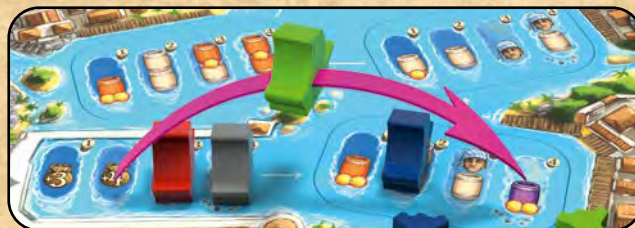


Fig. B.: Per Benny Blu tutti gli attracchi nel prossimo porto sono ancora liberi. Sceglie il secondo da ovest (2). In seguito Valeria Verde sceglie quello più a est (4). La nave rossa, che non appartiene a nessun giocatore, deve essere piazzata il più possibile a est. Finisce sull'attracco (3) perché quello più a est è già occupato da Valeria Verde. Infine Gerry Grigio occupa l'attracco restante più a ovest (1).



Fig. C.: Ora tutte le navi sono nel nuovo porto. Gerry Grigio lascia per primo l'attracco. Quindi seguono da ovest verso est Benny Blu, poi la nave rossa, infine Valeria Verde.

C'è molto da fare! (Le azioni)

CARICARE botti

Prendi dalle scorta generale la botte (o le botti) del colore indicato e disponila su un qualsiasi spazio libero del tuo ponte.



Ecco come sono fatti gli attracchi dove potete caricare botti. In questi attracchi non potete scaricare botti.

Quanto costa?

Caricare costa la quantità di dobloni indicati sull'attracco, anche se non prendi tutte le botti rappresentate. Non costa NULLA se non ci sono dobloni rappresentati.

Esempio: Valeria Verde deve spostare il suo sacco di dobloni indietro di 1 casella nel percorso dei dobloni per ottenere entrambe le botti, quella color legno e quella arancione. Anche se decide di caricare una sola delle due botti, Valeria dovrà comunque pagare 1 doblone. Se non carica botti, non paga nulla.



Non c'è obbligo di caricare o scaricare una botte, se non si vuole.

SCARICARE botti

Scarica dal tuo ponte una botte del colore indicato.

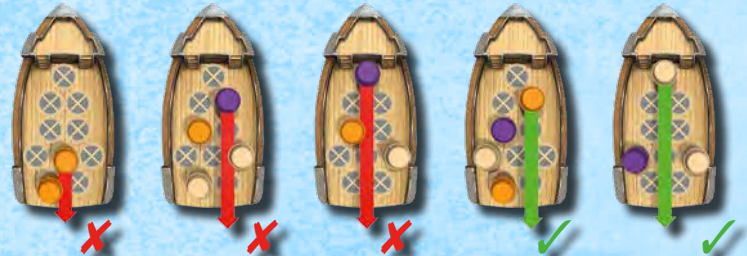


Per scaricare delle botti, devi trascinarle indietro FACENDOLE USCIRE DALLA LINEA DI POPPA. Le botti il cui passaggio è ostruito da altre botti non possono essere scaricate.

Puoi liberarti delle botti solo se dalla loro posizione puoi trascinarle indietro in linea retta verso di te, facendole uscire dalla poppa. In questo processo non possono essere ostruite, nemmeno parzialmente, da un'altra botte.



Ecco come sono fatti gli attracchi dove potete scaricare le botti. In questi attracchi non potete caricare botti.



Se questo non è possibile, non puoi scaricare la botte! La devi lasciare nella sua posizione!

Se ci sono rappresentate 2 botti, non puoi scaricare nessuna botte singola (ma solo DUE, in un ordine a scelta).

Se la botte indicata nell'attracco ha tutti e tre i colori, la botte che scarichi può essere di un colore qualsiasi.

Esempio: Benny Blu può scaricare una botte lilla per 5 dobloni. Questo gli riesce perché sul ponte ha una botte lilla che riesce a raggiungere il bordo della poppa in linea retta, passando accanto alla botte arancione senza toccarla. Benny non avrebbe potuto scaricare nessun'altra botte lilla, perché tutte le altre, essendo scaricate verticalmente, avrebbero urtato delle botti.

Esempio: Genny Grigio non può scaricare le botti color legno. Spostandole in linea retta verso la linea di poppa vengono bloccate dalle botti arancioni. Esse rimangono nella loro posizione.



Quando scarichi delle botti, incassa subito i dobloni indicati dall'attracco. Rimetti ogni botte scaricata nella scorta generale

Arruolare dei marinai



Esempio

Pesca una **carta marinaio** e piazzala davanti a te a faccia in su. Utilizza da subito il potere di questo marinaio, come descritto nelle pagine 30 e 31.

Sopra ad alcuni attracchi ci sono dei **simboli** (pesce, vela, pirata, tempesta). Ogni volta che arrivi su questi attracchi, puoi utilizzare il **potere** di un **marinaio** specificamente addestrato, nel caso tu ne abbia arruolato uno.



Quanto costa?

Arruolare dei marinai...

- ... **non** costa **nulla** se non ci sono indicati dobloni.
- ... costa la quantità di dobloni indicata sull'attracco.
- Se inoltre c'è raffigurata una botte, paghi questi dobloni per ottenere **ENTRAMBE LE COSE** (botte e carta marinaio). Paghi la somma completa anche se prendi solo la botte o solo la carta marinaio. Altrimenti non ricevi **NESSUNA DELLE DUE**.
Se rinunci alla botte e alla carta, non paghi nulla.



Pescare carte Tesoro



Esempio

Pesca dal mazzo la quantità di **carte tesoro** indicate nell'attracco e piazzale davanti a te a faccia in giù. Puoi guardare le tue carte Tesoro in qualsiasi momento, senza farle vedere agli altri giocatori!

Quanto costa?

- Se c'è raffigurato 1 doblone, paghi un doblone per ottenere la carta tesoro.
- Se non vi sono indicati dobloni, ricevi gratuitamente le carte tesoro.



Pirati a bordo!



Razzia di botti!

Prendi una botte a tua scelta dal tuo ponte e mettila nella scorta generale. Puoi farlo anche con una botte di cui non potresti liberarti "scaricandola" correttamente (vedi pagina 27).



Esempio

Razzia di dobloni!

Sposta il tuo **sacco di dobloni indietro** del valore indicato.



Esempio

Se non hai botti a bordo questa razzia per te non ha effetto. Se possiedi il marinaio **Assecuranza Pit**, questa razzia di botti **non** ti riguarda. Puoi tenere tutte le tue botti!

Se non possiedi abbastanza dobloni, sposti il tuo sacco di dobloni sulla casella "0" del percorso dei dobloni. Se possiedi il marinaio **Piranha Pirata**, questa razzia di dobloni **non** ti riguarda. Puoi tenere tutti i tuoi dobloni!



I marinai
col mal di
mare



Esempio

Restituisci la quantità di carte Marinaio indicate sull'attracco, rimettendole nella scatola.

Se possiedi **meno** marinai di quanti dovresti restituirne, consegna **tutti quelli che hai**. Se non possiedi marinai, quest'azione per te non ha effetto. Inoltre, contro quest'azione il marinaio **Stormy D.** è inefficace...



Tempesta

Botti a mare!



Prendi dal tuo ponte il numero di botti indicato, scegliendone il colore, e rimettile nella scorta generale. Puoi prendere anche delle botti di cui non potresti liberarti "scaricandole" correttamente.

Se hai meno botti di quelle indicate, le perdi tutte. Se possiedi il marinaio **Stormy D.**, questa tempesta **non** ti colpisce. Tieni tutte le tue botti!



Danni provocati dalla tempesta
– costi di riparazione!



Sposta indietro il tuo **sacco di dobloni** del valore indicato.

Se non possiedi abbastanza dobloni, sposti il tuo sacco di dobloni sulla casella "0".

Se possiedi il marinaio Stormy D., questa tempesta non ti riguarda. Tieni tutti i tuoi dobloni!

Confusione nella tempesta
– ammutinamenti vari!



Scambia una carta marinaio con un altro giocatore: scegli tu quale marinaio prendere e quale marinaio dare. Per quanto ti è possibile, puoi utilizzare durante questo turno le azioni di **entrambi** i marinai scambiati.

L'azione "**Confusione nella tempesta**" non è facoltativa: se ti è possibile, la devi eseguire anche quando non vuoi. Se non possiedi carte Marinaio non si crea nessuno scambio di marinai. Inoltre non si crea nessuno scambio se tutti gli altri giocatori sono privi di carte Marinaio.

Se hai il marinaio **Stormy D.**, l'azione "Confusione nella tempesta" diventa un'**azione facoltativa**. La puoi eseguire, ma non sei obbligato.

Se nello scambio cedi **Stormy D.**, chi lo riceve può già utilizzarlo durante lo stesso turno, purché entri nella tempesta dopo di te.

Le carte Marinaio



Devi piazzare ogni carta marinaio che ricevi davanti a te, in modo **ben visibile**. Puoi utilizzare **da subito** in ogni tuo turno i poteri di questo marinaio, per quanto sia possibile.

Conserva e utilizza la carta anche nei turni successivi. Puoi utilizzare il suo potere tutte le volte che vuoi.



Barry Fassel / Farry Bassel

Inverti sul tuo ponte le posizioni di due botti vicine o spostane una su una casella vicina libera. (Anche le botti in posizione diagonale si considerano vicine.) Puoi utilizzare una facoltà di Barry e Farry in un momento qualsiasi durante il tuo turno.

Forse con quest'azione riuscirai a scaricare (immediatamente o più tardi) una botte di cui prima non riuscivi a liberarti.



Freezy Fisher / Easy Fisher / Cheesy Fisher

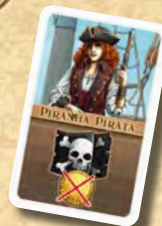


Se piazzi la tua nave in un attracco dove vi è indicato un pesce, incassi immediatamente un doblone. Se possiedi tutti e 3 i marinai Fisher incassi un doblone per ognuno di loro, quindi 3 dobloni in totale.



Assecuranza Pit

L'azione razzia di botti non ti riguarda. Tieni tutte le tue botti!



Piranha Pirata

L'azione razzia di dobloni non ti riguarda. Tieni tutti i tuoi dobloni!



The Plaza Family (Westy / Nexty / Overnexty / Easty)

Ogni volta che scarichi una botte in un attracco nella posizione mostrata, incassi 1 doblone extra. Se riesci e se ti è permesso scaricare due botti, riceverai 2 dobloni extra.



Esempio:

Valeria Verde scarica una botte arancione. L'attracco della sua nave indica per questo un incasso di 3 dobloni. Il suo marinaio Freezy Fisher le procura un altro doblone perché sull'attracco vi è rappresentato un pesce. Inoltre, grazie al suo marinaio Overnexty Plaza, riceve un altro doblone per la posizione dell'attracco. Valeria sposta avanti di 5 caselle il suo sacco di dobloni.





Isaac Lilaac

Per ogni botte lilla che scarichi, incassi subito 2 dobloni in più.



Sail Sisters

Se piazzati la tua nave in un attracco dove è indicata una vela, incassi immediatamente 2 dobloni. Se possiedi entrambe le Sail Sisters incassi per ognuna 2 dobloni, quindi 4 dobloni in totale.



Nolly Orange / Bolly Orange

Per ogni botte arancione che scarichi, incassi in aggiunta la quantità di dobloni indicata. Se possiedi entrambi i marinai Orange, grazie a loro incassi 1 doblone più 2, quindi 3 dobloni.



Kitty Nature / Mitty Nature / Pritty Nature

Per ogni botte color legno che scarichi, incassi in aggiunta la quantità di dobloni indicata dalla carta marinaio. Se possiedi tutti e 3 i marinai Nature, incassi per loro 1 più 1 più 2 dobloni, quindi 4 dobloni in più.



Stormy D.

Le tempeste, in cui perderesti dobloni o botti, non ti riguardano. Tieni tutti i tuoi dobloni e le tue botti! Puoi eseguire l'azione "Confusione nella tempesta" (se possibile), ma non è obbligatorio.

Esempio:

Rita Rosso scarica (nel porto di arrivo) due botti a scelta, entrambe arancioni. Come indicato dall'attracco, incassa 3 dobloni. Inoltre, i suoi due marinai Nolly e Bolly Orange le procurano insieme altri 3 dobloni per ogni botte scaricata. Scaricando 2 botti riceve quindi 6 dobloni. Infine, Rita può allegrarsi della posizione del suo attracco perché grazie al marinaio Nexty Plaza riceve un altro doblone per botte. Quindi può spostare in avanti il suo sacco di dobloni di 11 caselle (3+6+2).



Incassare carte Tesoro

Non appena **tutte le navi** hanno **raggiunto il porto di arrivo** (e avete voluto o dovuto eseguire le azioni del porto), ognuno mette tutte le carte Tesoro che ha ottenuto a faccia in su e incassa i dobloni corrispondenti:

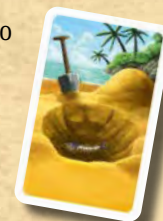


Alla fine raggiungerete di nuovo l'isola dalla quale siete partiti. Tuttavia non tornerete al porto di partenza, ma attracherete dall'altra parte dell'isola, al porto di arrivo.

Alcuni **tesori** contengono forzieri. L'importo che puoi incassare è indicato sul sacco di dobloni nella parte bassa della carta.



Questa carta tesoro non dà **nulla**. Non incassi niente.



Alcuni tesori contengono oggetti preziosi. Con gli oggetti che hai collezionato, crea dei **set di diversi** oggetti.



Per ogni set di
5 oggetti diversi incassi **15 dobloni**
4 oggetti diversi incassi **10 dobloni**
3 oggetti diversi incassi **6 dobloni**
2 oggetti diversi incassi **3 dobloni**



Oggetti singoli, che non riesci ad aggiungere a un set, ti danno 1 doblone ciascuno.

Esempio: Gina riesce a creare questi due set con le sue carte del tesoro:



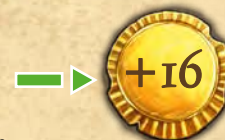
Set A: 4 oggetti diversi
= 10 dobloni



Set B: 2 oggetti diversi
= 3 dobloni



Inoltre Gina possiede un forziere che le dà 3 dobloni... e una carta tesoro nulla.



In totale, dunque, i tesori di Gina fanno avanzare il suo sacco di dobloni di **16 caselle**.

Fine dell'avventura! Chi vince? (Fine del gioco e vincitore).

Quando tutti avete raggiunto il porto di arrivo e ricevuto gli incassi delle vostre carte Tesoro, il gioco finisce. Hai **raggiunto** con il tuo sacco di dobloni una **casella dal valore più alto** di quella degli altri giocatori? Fantastico! Hai vinto! Qualcun altro ha raggiunto la tua stessa casella nel percorso dei dobloni? Incredibile! Tuttavia, ci sarà comunque anche in questo caso un solo vincitore. Vince infatti chi nel porto di arrivo è attraccato **più a ovest!**



Art.No.: 60 110 5192
 Autore: Giansimone Migoni
 Illustrazioni: Dennis Lohausen
 Layout: Oliver Richtberg & Ulla Schardt
 Traduzione: Sara Pirovino

2023 Zoch Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
 Parti di ricambio: service.zoch-verlag.de
 www.zoch-verlag.com

