

➤ Fase 1 – Preparazione (non nel primo turno)

- Si sposta la nave
- Vengono scoperte tutte le mini isole
- Rimuovi l'evento dello scorso turno e rivela quello nuovo
- I giocatori decidono quante carte scartare e pescano fino al limite di 6 (2 gioc.) o 7 carte

➤ Fase 2 – Azioni

- Partendo da chi è il Capitano e in senso orario; ripeti finché tutti i giocatori non passano il turno
- Usa un isolotto (se disponibile scoperto)
 - ◆ Scarta due carte mappa dello stesso colore e copri l'isolotto usato
 - ◆ Eventualmente applica l'azione messa a disposizione dall'isolotto (non obbligatorio)
- Gioca carte mappa sull'isola
 - ◆ Condizioni per poter giocare le carte mappa:
 - per ciascun giro, giocare solo su un approdo di una qualsiasi costa
 - devono essere del colore delle carte già presenti in quella colonna di carte (se presenti)
 - i gruppi di carte dei due approdi sulla stessa costa devono essere di colori diversi
 - aggiungi carte solo in fondo alla colonna di un approdo; eccezione: carta con numero "1"
 - gioca carte su una colonna che abbiano numero uguale o maggiore (non consecutivo) dell'ultima (oppure "1" o Jolly; il Jolly prende il valore numerico di quella precedente, o 1)
 - ◆ Metti/sposta una bussola su quell'approdo (in cima; massimo una per giocatore)
 - ◆ Attiva gli effetti delle carte (2 effetti: chi ha una bussola su quell'approdo pesca una carta; chi ha una bussola su quell'approdo rimuove uno dei suoi cubi corruzione)
 - Caso particolare per carte con il numero "1": se l'ultima carta della colonna dove viene giocata ha valore 1, tutti gli altri giocatori pescano una corruzione; se l'ultima carta ha valore maggiore di 1, solo tu puoi attivare uno degli altri effetti presenti (pesca una carta o togli un cubo)
- Passa il turno: non partecipi più alla Fase 2; prendi il segnalino del Capitano

➤ Fase 3 – Trovare il bottino

- La Nave esplora i due approdi sulla costa di fronte a sé
 - ◆ Carte mappa necessarie per scoprire del bottino: 4 (2 o 3 gioc.), 5 (4 gioc.) o 6 (5 gioc.)
 - Ciascuna carta con un "+1" vale come due carte per raggiungere il limite necessario
 - ◆ Se entrambi gli approdi non hanno sufficienti carte mappa, passa alla Pulizia a fine Fase 3
 - ◆ Quello con più carte mappa è il bottino grande; quello con meno carte è il bottino piccolo; se hanno lo stesso numero di carte, il bottino grande è quello più vicino alla nave
- Per ciascun eventuale bottino scoperto:
 - ◆ Rivela i tesori del bottino
 - Solo per il bottino grande: rivela 1 carta tesoro per ciascuna bussola su quell'approdo
 - Rivela 1 carta tesoro per ciascun forziere sulle carte mappa giocate su quell'approdo
 - ◆ Distribuisci il bottino
 - A partire dal proprietario della bussola più in basso di quell'approdo
 - Per ciascun tesoro distribuito, il giocatore decide se tenerlo o scartarlo
 - Lo tieni: mettilo di fronte a te e prendi o togli cubi corruzione come indicato sulla carta
 - Lo scarti: togli 2 cubi corruzione + togli 1 cubo corruzione per ciascun amuleto posseduto
- Pulizia di fine turno
 - ◆ le bussole sugli approdi appena esplorati tornano ai proprietari
 - ◆ le carte mappa sugli approdi appena esplorati vengono scartate

➤ Fine del gioco, dopo aver giocato 5 turni

- Esplorazione finale, partendo dall'approdo più vicino alla prua alla nave
 - ◆ per ciascun approdo con carte mappa sufficienti (4-6) si scopre un bottino piccolo
- Cubi corruzione: i giocatori con 13 o più cubi vengono eliminati (non applicano le azioni sotto)
- Guaritrici: rivelale, poi in ordine da chi ha meno corruzione se ne sceglie una (pareggio: in ordine orario dal Capitano); questa indica il costo di rimozione di tutti i cubi (altrimenti si è eliminati)
- Calcola il valore del bottino: somma i valori dei vari tipi di tesori, più 5 monete per il Capitano
- Il giocatore col valore di bottino più alto dopo aver sottratto il costo della Guaritrice vince
 - ◆ in caso di pareggio vince il Capitano o il giocatore a lui più vicino in senso orario

I seguenti dettagli sono nel regolamento: preparazione del gioco, calcolo del valore dei tesori, gli effetti degli eventi scoperti a inizio turno, descrizione delle azioni degli isolotti, regole per 2 giocatori.