



# FEED THE KRAKEN

Il gioco di tradimento  
preferito dai marinai



*Diario di Bordo, 8 ottobre 1695:*

*Per una serie di sfortune, ho già perso metà della mia ciurma per arrivare qui. L'altra metà credeva che la nostra nave fosse maledetta e mi ha abbandonato non appena siamo approdati in un piccolo porto per rifornirci di acqua fresca. Dovevo quindi ingaggiare una ciurma intraprendente per completare il viaggio ed effettivamente ne ho trovata una là nella taverna. Ma alcuni di loro sembrano avere altri piani per la mia nave...*

## *Panoramica e Scopo del Gioco*

In **Feed the Kraken** ogni giocatore interpreterà segretamente la parte di Marinaio, Pirata o Leader del Culto e userà tutti i mezzi possibili per cercare di tracciare la rotta della nave verso la destinazione voluta dalla sua fazione. A ogni turno, la nave navigherà in una delle tre direzioni possibili: ma quale sarà?

I giocatori si alterneranno nel ruolo di Capitano, Luogotenente oppure Navigatore. Ognuno avrà l'opportunità di deviare la rotta della nave. I giocatori metteranno in atto e assisteranno a perquisizioni nelle cabine, esperimenteranno spietati ammutinamenti, metteranno a tacere gli avversari più minacciosi e assisteranno persino a dei sacrifici all'antico dio Kraken.

Tutti i giocatori dovranno usare le loro abilità di deduzione per scoprire di chi fidarsi durante questa tragica avventura.



*Regolamento 1.0*

# Componenti



**1 mappa di gioco**  
a due lati: Viaggio Breve e Viaggio Lungo



**1 diario di bordo con adesivi**  
(Captain's Logbook)



**1 nave "Instabil"**



**40 pistole**



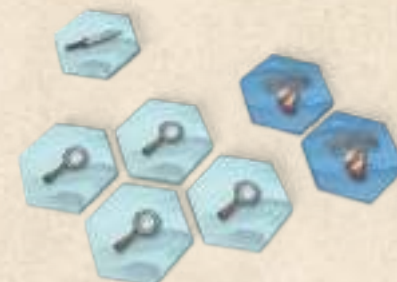
**ATTENZIONE:** troverete la mappa di gioco in inglese per una decisione produttiva di Funtails, la casa di produzione del gioco.



**4 carte Ciarra riassuntive**



**22 carte personaggio**



**7 segnalini azione mappa**  
4 Perquisizione della Cabina,  
2 Fustigazione, 1 Lingua Mozzata



**5 carte rituale del Culto**  
3 Conversione al Culto,  
1 Scorta di Pistole del Culto,  
1 Perquisizione della Cabina del Culto



**4 carte fustigazione**  
carta "Io non sono un...",  
carta Pirata, carta Marinaio, carta Culto



**23 carte navigazione**  
4 Ubriaco (blu),  
2 Disarmato (blu),  
6 Rivolta del Culto (giallo),  
5 Ubriaco (rosso), 2 Sirena (rosso),  
2 Cannocchiale (rosso), 2 Armato (rosso)



**3 cartelli Fuori Servizio**

# Componenti

Queste regole si riferiscono ai componenti deluxe. Se possedete la versione base, effettuate le stesse azioni con i componenti base corrispondenti. Per esempio, quando vi viene detto di fare qualcosa con i gettoni fazione nei sacchetti, effettuate l'azione con le carte fazione.



# Preparazione del Gioco - Viaggio Breve

Usate la mappa *Viaggio Breve* per partite a 5, 6 e 7 giocatori.  
A prescindere dal numero di giocatori, dovrete giocare la vostra prima partita su questa mappa, per capire di cosa si tratta.  
Una volta che avete preso confidenza con il gioco, potete passare alla mappa *Viaggio Lungo* con tutti i componenti per partite a 7 o più giocatori.

## PREPARAZIONE DELLA MAPPA

- 1 Collocate la nave sulla casella di partenza a sud.
- 2 Collocate i segnalini/miniature azione mappa sulle caselle corrispondenti sulla mappa: 3 *Perquisizione della Cabina*, 2 *Cibo per Kraken*.
- 3 Mescolate le 5 carte rituali del Culto e collocatele coperte in ordine casuale accanto alla mappa.
- 4 A seconda del numero di giocatori, preparate accanto alla mappa il numero appropriato di cartelli *Fuori Servizio*:

Numero di giocatori	5-6	7-8	9-11
Numero di cartelli Fuori Servizio	1	2	3

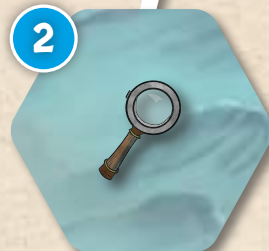
- 5 Rimuovete 1 *Rivolta del Culto* (giallo), 1 *Ubriaco* (blu) e 2 *Armato* (rosso) dal mazzo di pesca, formato dalle carte navigazione. Queste 4 carte navigazione non verranno usate con la mappa *Viaggio Breve*. Mescolate solo le seguenti 19 carte navigazione e collocatele coperte sul mazzo di pesca sull'archivio delle mappe:

Direzione	Quantità	Totale
Nord (giallo)	5 Rivolta del Culto	5
Est (blu)	3 Ubriaco 2 Disarmato	5
Ovest (rosso)	5 Ubriaco 2 Sirena 2 Cannocchiale	9

- 6 Ogni giocatore riceve 3 pistole.



**ATTENZIONE:** *Viaggio Breve* corrisponde a *Quick Journey* sulla mappa di gioco.



## (5-7 giocatori e prima partita)



### FORMAZIONE DELLE FAZIONI SEGRETE

- 7 A seconda del numero dei giocatori, collocate la carta *Ciurma* corrispondente accanto alla mappa.
- 8 Individuate il numero necessario di gettoni fazione *Marinaio*, *Pirata*, *Leader del Culto* e *Cultista* e mettete ognuno in un diverso sacchetto.
- 9 Mescolate i sacchetti e distribuitene **uno** a ogni giocatore. Ogni giocatore controlla **segretamente** il suo sacchetto: il gettone all'interno determina a che fazione appartiene.

### COMPOSIZIONE DELLE FAZIONI

Giocatori	5	6	7	8	9	10	11
Marinai	3 0 2	3	4	4	5	5	5
Pirati	1 0 2	2	2	3	3	4	4
Leader del Culto	1	1	1	1	1	1	1
Cultisti	-	-	-	-	-	-	1

### REGOLE PER 5 GIOCATORI

Quando giocate in 5 giocatori, la composizione delle fazioni può variare. Nella partita possono infatti esserci:

3 Marinai, 1 Pirata e 1 Leader del Culto

oppure

2 Marinai, 2 Pirati e 1 Leader del Culto.

Per fare questo, preparate i sacchetti con 3 gettoni fazione *Marinaio* e 2 *Pirata* e mescolateli accuratamente. Ora rimuovete un sacchetto a caso senza rivelarne il contenuto, poi aggiungete il sacchetto con il gettone fazione *Leader del Culto* e mescolateli di nuovo. Ogni giocatore riceve un sacchetto come di norma. Durante il **raduno segreto dei Pirati**, i Pirati capiranno effettivamente quanti sono; tutti gli altri giocatori cercheranno di scoprire la composizione delle squadre sulla nave durante la partita.

# Preparazione del Gioco - Viaggio Lungo

Usate la mappa *Viaggio Lungo* per le partite con 7 o più giocatori.

- 1 Collocate la nave sulla casella di partenza a sud.
- 2 Collocate i segnalini/miniature azione mappa sulle caselle corrispondenti sulla mappa: 4 *Perquisizione della Cabina*, 2 *Fustigazione*, 1 *Lingua Mozzata*, 3 *Cibo per Kraken*.
- 3 Mescolate le 5 carte rituali del Culto e collocatele coperte in ordine casuale accanto alla mappa.
- 4 A seconda del numero di giocatori, preparate accanto alla mappa il numero appropriato di cartelli *Fuori Servizio*:

Numero di giocatori	7-8	9-11
Numero di cartelli Fuori Servizio	2	3

- 5 Per prepararsi alla navigazione, mescolate **tutte** le 23 carte navigazione e collocatele coperte come mazzo di pesca sull'archivio delle mappe:

Direzione	Quantità	Totale
Nord (giallo)	6 Rivolta del Culto	6
Est (blu)	4 Ubriaco 2 Disarmato	6
Ovest (rosso)	5 Ubriaco 2 Sirena 2 Cannocchiale 2 Armato	11

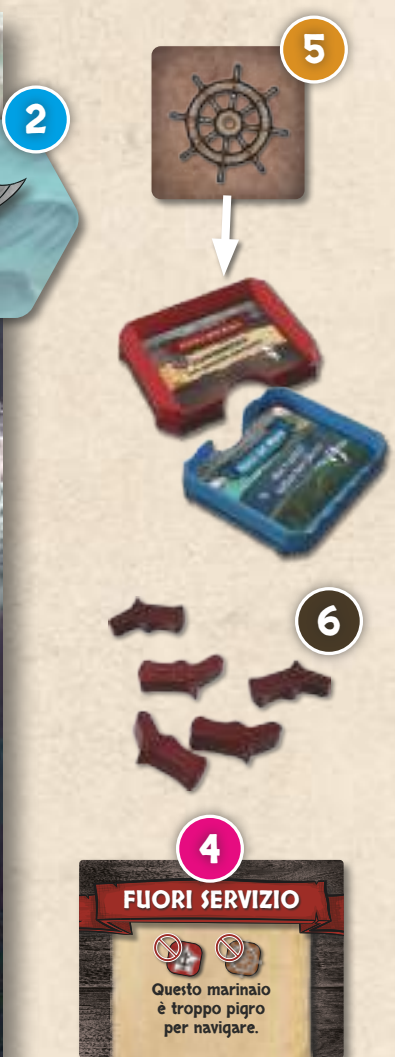
- 6 Ogni giocatore riceve 3 pistole.
- 7 Collocate la carta "lo non sono un..." e le altre 3 carte fustigazione piccole accanto alla mappa.



**ATTENZIONE:** *Viaggio Lungo* corrisponde a *Long Journey* sulla mappa di gioco.



(7-11 giocatori)



## FORMAZIONE DELLE FAZIONI SEGRETE

- 8 A seconda del numero dei giocatori, collocate la carta *Ciurma* corrispondente accanto alla mappa.
- 9 Individuate il numero necessario di gettoni fazione *Marinaio*, *Pirata*, *Leader del Culto* e *Cultista* e mettete ognuno in un diverso sacchetto.
- 10 Mescolate i sacchetti e distribuitene **uno** a ogni giocatore. Ogni giocatore controlla **segretamente** il suo sacchetto: il gettone all'interno determina a che fazione appartiene.

## COMPOSIZIONE DELLE FAZIONI

Giocatori	5	6	7	8	9	10	11
Marinai	3 0 2	3	4	4	5	5	5
Pirati	1 0 2	2	2	3	3	4	4
Leader del Culto	1	1	1	1	1	1	1
Cultisti	-	-	-	-	-	-	1



## Condizioni di Vittoria

Le Condizioni di Vittoria sono diverse in base alla fazione:



### Marinai

Tutti i Marinai vincono come fazione se la nave raggiunge Bluewater Bay, le caselle blu a est.



### Pirati

Tutti i Pirati vincono come fazione se la nave raggiunge Crimson Cove, le caselle rosse a ovest.



### Leader del Culto e Cultisti

Il Culto vince come fazione (vittoria del Culto) se la nave raggiunge l'enorme Kraken a nord, la casella gialla, oppure se il Leader del Culto viene sacrificato al Kraken in una delle caselle *Cibo per Kraken*.



I giocatori vincono sempre con la loro fazione, anche se finiscono fuori bordo prima della fine della partita.

## Raduno Segreto dei Pirati

Prima che inizi la partita, i Pirati scopriranno segretamente e silenziosamente chi sono i loro compagni di fazione. Per fare questo, un giocatore deve memorizzare il testo seguente ed enunciarlo ad alta voce agli altri giocatori, mentre tutti (lui compreso) tengono gli occhi chiusi:

- 🦊 "Tutti i giocatori chiudano gli occhi.";
- 🦊 "Pirati, aprite gli occhi e memorizzate i vostri compagni di fazione.";
- 🦊 i Pirati hanno circa 20 secondi per riconoscersi l'un l'altro;
- 🦊 "Pirati, chiudete gli occhi.";
- 🦊 "Tutti i giocatori riaprono gli occhi." Il viaggio inizia!

Non esiste alcun **raduno segreto del Culto**. In una partita con 11 giocatori, il Leader del Culto e il primo Cultista **non** conoscono l'identità l'uno dell'altro all'inizio del gioco. Devono riconoscersi durante la partita, proprio come i Marinai.

### Dopodiché, i giocatori ricevono la propria carta personaggio:

- 🦊 mettete da parte la carta *Capitano*, poi rimuovete il numero di carte personaggio necessario in modo tale da averne una in meno rispetto al numero dei giocatori. Aggiungete a queste la carta *Capitano* e mescolatele tenendole coperte;
- 🦊 distribuite 1 carta coperta a ogni giocatore. I giocatori guardano la propria carta senza rivelarla;
- 🦊 il giocatore con la carta *Capitano* la rivela immediatamente. Egli sarà il primo Capitano in questa partita e riceve 1 nuova carta personaggio casuale;
- 🦊 il Capitano colloca il diario di bordo di fronte a sé, così come il distintivo *Luogotenente* e il distintivo *Navigator*.



# Svolgimento del Gioco

La partita si articola nelle seguenti fasi ricorrenti:

1. Nominare la Squadra di Navigazione
2. Questione di Lealtà
3. Navigazione
4. Fuori Servizio

## 1. Nominare la Squadra di Navigazione

Il Capitano non può governare da solo la nave. Ha bisogno del supporto di 2 membri della ciurma. Dopo avere discusso con la ciurma su chi nominare:

- ☛ il Capitano sceglie un giocatore e gli porge il distintivo *Luogotenente*;
- ☛ il Capitano sceglie un secondo giocatore e gli porge il distintivo *Navigatore*.



### Fate attenzione alle seguenti eccezioni:

- ☛ il Capitano **non** può nominare sé stesso;
- ☛ i giocatori fuori servizio **non** possono essere nominati;
- ☛ il Luogotenente e il Navigatore **non** possono essere la stessa persona.

## 2. Questione di Lealtà

La ciurma non è costretta ad accettare per forza le scelte del Capitano: se la ciurma non si fida della squadra scelta dal Capitano, può **ammutinarsi** usando le pistole.

Il Capitano deve chiedere alla ciurma la sua lealtà: *“Se non siete soddisfatti della mia decisione, lasciate parlare le vostre pistole!”*.

Ora eseguite i seguenti passi:

- ☛ ogni membro della ciurma (ad eccezione del Capitano) colloca segretamente 0 o più sue pistole in una mano chiusa. Le pistole inutilizzate rimangono nascoste nell'altra mano;
- ☛ tutti i membri della ciurma tengono le proprie mani chiuse visibili sopra il tavolo per mostrare cos'hanno deciso;
- ☛ il Capitano conta fino a 3: *“Mostratemi la vostra lealtà! 1, ... 2, ... 3!”*;
- ☛ tutti i giocatori aprono le mani e rivelano le loro pistole (se ne hanno);
- ☛ il Capitano conta il **numero totale di pistole** rivelate e controlla la carta *Ciurma* per vedere se l'ammutinamento ha avuto successo.



La tabella seguente mostra se un ammutinamento ha successo o meno:

Giocatori	Numero di pistole necessarie per un ammutinamento con successo
5-7	3 o più
8-9	4 o più
10-11	5 o più



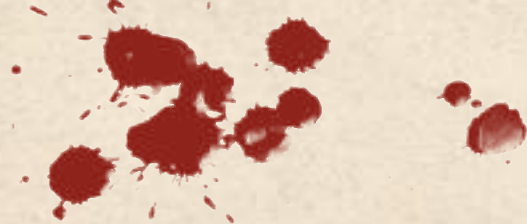
- ☛ Potete trovare il numero di pistole necessarie per un ammutinamento con successo anche sulla carta *Ciurma*.
- ☛ **Durante** l'ammutinamento, il numero di pistole possedute da ogni giocatore è un'informazione **segreta**. Al di fuori dell'ammutinamento, tuttavia, questa è un'informazione **pubblica**: tutti i giocatori devono sempre tenere le proprie pistole visibili sul tavolo.

## RISOLVERE UN AMMUTINAMENTO

Se l'ammutinamento ha successo, dovete scegliere un nuovo Capitano. Chiunque abbia rivelato il **maggior numero** di pistole **vince** l'ammutinamento e diventa il nuovo Capitano.

In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità per aver rivelato il maggior numero di pistole alzano la mano. Poi eseguite i seguenti passi:

- il Capitano in carica seleziona uno dei vincitori in parità, che deve quindi abbassare la mano. Il giocatore selezionato non diventerà Capitano in questo ammutinamento;
- se ci sono ancora due o più vincitori in parità, allora il giocatore selezionato sceglie un altro vincitore che deve abbassare la mano. Neanche quel giocatore diventerà Capitano in questo ammutinamento;
- questo processo viene ripetuto fino a che rimane un solo giocatore in lizza;
- l'ultimo vincitore dell'ammutinamento rimasto diventa il nuovo Capitano.



Tutti i giocatori coinvolti in un **ammutinamento con successo** devono **scartare tutte le loro pistole rivelate** (incluso il giocatore che è appena diventato Capitano).

Il round in corso termina immediatamente e il nuovo Capitano inizia un nuovo round partendo dalla fase **Nominare la Squadra di Navigazione**. La ciurma può decidere di ammutinarsi anche contro il nuovo Capitano, dopo che questo ha annunciato la sua squadra di navigazione.



Potete diventare Capitano anche mentre siete fuori servizio. Se il nuovo Capitano è fuori servizio, allora il cartello *Fuori Servizio* non ha effetto (per regole ulteriori, leggete il capitolo "**Fuori Servizio**").

Solo se **non** si verifica un **ammutinamento** dopo la nomina della squadra di navigazione (perché il numero totale di pistole rivelate non è sufficiente), **tutti i giocatori rimettono le pistole che hanno rivelato nella propria riserva personale** e il Capitano prosegue con la fase successiva della partita: **Navigazione**.

## 3. Navigazione

Il Capitano, il Luogotenente e il Navigatore ora devono governare la nave insieme, collaborando come una squadra. La navigazione si effettua come segue:

- il Capitano pesca **2** carte navigazione **coperte** dalla cima del mazzo di pesca;
- poi, il Luogotenente pesca le successive **2** carte navigazione **coperte** dalla cima del mazzo di pesca;
- entrambi i giocatori guardano le loro carte e ne scelgono 1 da scartare **coperta** negli abissi del mare (la pila degli scarti);
- i giocatori collocano le 2 carte rimaste, sempre coperte, nel diario di bordo, l'una accanto all'altra;



- chiudete e scuotete il diario di bordo per mescolare le 2 carte. Il diario di bordo viene quindi passato al Navigatore;
- il Navigatore guarda segretamente le 2 carte nel diario di bordo, ne sceglie 1 e la scarta negli abissi del mare tenendola **coperta**;



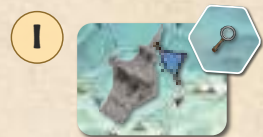
- il Navigatore lascia quindi nel diario di bordo la carta che preferisce tra le due e restituisce il diario al Capitano;
- il Capitano rivela la carta rimasta alla ciurma e ne risolve gli effetti.



- Durante la navigazione, i giocatori appartenenti alla squadra di navigazione **devono rimanere in silenzio e non possono fare alcun cenno** o segnale. Mescolare le 2 carte navigazione pescate e scartarne 1 casuale per "provare" che non avete avuto scelta **non** è permesso.
- I giocatori possono parlare delle carte che hanno pescato e scartato solo **dopo** che il Capitano ha rivelato la carta navigazione rimasta.
- Le discussioni riguardo alle carte pescate sono una parte importante del gioco, visto che possono aiutarvi a raccogliere informazioni riguardo alle fazioni degli altri giocatori. I giocatori timidi dovrebbero essere incoraggiati a parlare delle carte che hanno visto e delle scelte che hanno fatto.

## RISOLVERE LA CARTA NAVIGAZIONE

Il Capitano colloca la carta scelta di fronte a sé. Questa carta (e qualsiasi carta futura) rappresenta il **registro** ufficiale del Capitano. La carta rimane di fronte a lui visibile a tutti fino alla fine della partita. Non verrà **mai** rimescolata nel mazzo di pesca. Il Capitano risolve gli effetti della carta navigazione nel seguente ordine:



muovete la nave in direzione della freccia colorata sulla casella attuale della mappa corrispondente al colore della carta navigazione;



se c'è un'icona sulla casella sulla quale è arrivata la nave, svolgete ora l'azione mappa corrispondente. Per la spiegazione del significato delle icone leggete il capitolo "Azioni Mappa";






infine, svolgete l'azione corrispondente all'icona sulla carta navigazione. Leggete all'interno del diario di bordo oppure il capitolo "Azioni Carte Navigazione" per ulteriori spiegazioni.

## 4. Fuori Servizio







Dopo la fase Navigazione, alcuni giocatori devono prendersi una pausa e ricevono un cartello *Fuori Servizio*. La seguente tabella mostra chi deve ricevere un cartello *Fuori Servizio* dopo la fase Navigazione, in base al numero dei giocatori presenti all'inizio della partita.

Giocatori	Cartelli Fuori Servizio	Capitano	Luogotenente	Navigatore
5-6	1			✓
7-8	2		✓	✓
9-11	3	✓	✓	✓

**Dopo la fase Navigazione**, eseguite i seguenti passi:

-  assegnate i cartelli *Fuori Servizio* ai giocatori appropriati: si tratta dei giocatori appartenenti alla squadra di navigazione **attuale**;
-  i giocatori che prima erano fuori servizio tornano disponibili per la prossima navigazione;
-  i distintivi *Navigatore* e *Luogotenente* vengono dati al Capitano attuale.



-  Finché un cartello *Fuori Servizio* si trova davanti a un giocatore, egli non può essere scelto come Navigatore o Luogotenente.
-  I cartelli *Fuori Servizio* vengono passati **solo** dopo una fase Navigazione compiuta con successo, **non** dopo un ammutinamento.
-  I giocatori fuori servizio possono partecipare a un ammutinamento e possono diventare Capitano.
-  Se il Capitano ha un cartello *Fuori Servizio*, il cartello non ha effetto finché quel giocatore rimane Capitano.
-  I cartelli *Fuori Servizio* vengono ignorati se non ci sono abbastanza giocatori rimasti tra cui il Capitano deve scegliere la propria squadra di navigazione.
-  Il numero di cartelli *Fuori Servizio* usati non viene influenzato dal numero di giocatori che "abbandonano" la nave durante la partita.

## INIZIARE IL ROUND DI GIOCO SUCCESSIVO



Il Capitano attuale inizia il prossimo round dalla fase **Nominare la Squadra di Navigazione**. Nel prossimo e in tutti i round successivi, tutte le fasi vengono svolte di nuovo:

1. **Nominare la Squadra di Navigazione**
2. **Questione di Lealtà**
  - 2.1. Risolvere un Ammutinamento
3. **Navigazione**
  - 3.1. Risolvere la Carta Navigazione
4. **Fuori Servizio**
  - 4.1. Iniziare il Round di Gioco Successivo



## RIMESCOLARE

Se ci sono **meno di 4 carte** nel mazzo di pesca **prima** della fase Navigazione:

-  unite il mazzo di pesca rimasto con la pila degli scarti. Tenete tutte le carte coperte durante il processo e mescolatele attentamente;
-  le carte mescolate diventano il nuovo mazzo di pesca.



- ❧ **Non** potete esaminare le carte rimaste nel mazzo di pesca quando lo unite e mescolate con la pila degli scarti.
- ❧ Le carte scoperte di fronte ai giocatori (il **registro del Capitano**) non vengono **mai** rimescolate nel mazzo di pesca.
- ❧ Le carte personaggio *Archivista*, *Contrabbandiere* e *Vedetta* possono causare l'esaurimento del mazzo di pesca durante una fase Navigazione, anche se prima del suo inizio c'erano almeno 4 carte. In questo raro caso, una volta che il mazzo di pesca è esaurito vi basta rimescolare le carte dalla pila degli scarti.

## Rifiuto dell'Autorità

Se il Navigatore non vuole eseguire gli ordini del Capitano e del Luogotenente, può rifiutarsi di farlo saltando fuori bordo. Il rifiuto dell'autorità è permesso durante lo svolgimento dell'intera partita e ha luogo durante la fase **Navigazione** dopo che il Navigatore ha visto entrambe le carte navigazione.

Il **rifiuto dell'autorità** si svolge come segue:

- ❧ il Navigatore dichiara: *"Non eseguirò questi ordini, piuttosto salterò fuori bordo!"*;
- ❧ il Navigatore colloca **entrambe** le carte navigazione **coperte** nella pila degli scarti, invece di ripassarne 1 al Capitano;
- ❧ il Navigatore viene immediatamente eliminato dal gioco e deve rimanere in silenzio fino alla fine della partita. Il Navigatore non può rivelare agli altri giocatori la sua fazione, né alcuna informazione riguardo alle carte navigazione scartate;
- ❧ infine, si deve risolvere una **navigazione d'emergenza**.



Il Leader del Culto **non** può vincere saltando fuori bordo quando è il Navigatore, anche se questo avviene in una casella **Cibo per Kraken**.

## NAVIGAZIONE D'EMERGENZA

Dopo un rifiuto dell'autorità, eseguite i seguenti passi:

- ❧ il Capitano deve immediatamente nominare un **Navigatore d'Emergenza**;
- ❧ a causa della situazione eccezionale, il Capitano può anche scegliere un giocatore fuori servizio;
- ❧ la ciurma non può ammutinarsi contro il Navigatore d'Emergenza scelto (la fase **Questione di Lealtà non** ha luogo):
- ❧ il Luogotenente rimane lo stesso per la navigazione d'emergenza;
- ❧ il Capitano, il Luogotenente e il Navigatore d'Emergenza effettuano un'altra fase Navigazione;
- ❧ se anche il Navigatore d'Emergenza salta fuori bordo, il Capitano continua a scegliere dei Navigatori d'Emergenza finché una fase Navigazione non viene completata con successo.



- ❧ Dopo una navigazione d'emergenza effettuata con successo, la partita continua come di norma, iniziando con la fase **Nominare la Squadra di Navigazione**.
- ❧ Se il numero dei giocatori rimasti sulla nave dovesse scendere sotto il tre, qualsiasi posizione aperta viene risolta casualmente dal Capitano. Per esempio, se non c'è un Luogotenente, il Capitano pesca 2 carte coperte, le mescola e ne mette 1 nel diario di bordo scartando l'altra, per sostituire la decisione del Luogotenente.

## Linea di Rifornimento

La linea di rifornimento esiste solo sulla mappa *Viaggio Lungo*. Non appena la nave oltrepassa la linea di rifornimento, ogni giocatore può **rifornire** la sua riserva di pistole portandola **fino a 3**. Per fare ciò, i giocatori prendono il numero necessario di pistole dalla riserva generale. Se un giocatore ha ancora 3 o più pistole a disposizione, **non** riceverà alcuna pistola aggiuntiva.



## Fine della Partita

Le fasi Navigazione vengono ripetute finché non viene soddisfatta una delle condizioni di vittoria; leggete il capitolo "Condizioni di Vittoria".



I giocatori rivelano la loro fazione alla fine della partita mostrandosi l'un l'altro i gettoni fazione dai loro sacchetti.



## Regole Aggiuntive

### AZIONI MAPPA

Ogni volta che la nave raggiunge una nuova casella, controllate se questa riporta una delle seguenti icone. L'azione corrispondente viene effettuata durante la fase Navigazione, subito dopo che il Capitano ha mosso la nave, ma prima che effettui l'azione della carta navigazione. Il Capitano può discutere le opzioni con la ciurma, ma sarà sempre lui a prendere la decisione finale.



#### Perquisizione della Cabina

Il Capitano sceglie un altro giocatore e gli porge il segnalino *Perquisizione della Cabina*. Il giocatore selezionato deve passare il suo sacchetto al Capitano per un'ispezione segreta mentre tutti gli altri chiudono gli occhi. Il Capitano può parlare delle sue scoperte, ma ricordate che potrebbe mentire.



**Importante:** un giocatore che subisce la perquisizione della cabina **non** può più diventare un **Cultista**. Un giocatore che è già diventato un Cultista prima della perquisizione della cabina lo segnala al Capitano con un gesto che imita un tentacolo (mentre tutti gli altri giocatori hanno gli occhi chiusi).

#### Lingua Mozzata

Il Capitano sceglie un altro giocatore e gli porge il segnalino *Lingua Mozzata*. A quel giocatore non è più permesso articolare parole, ma può emettere suoni e gesticolare. Non può più neanche diventare Capitano.



Si applicano le seguenti regole:

- quando un nuovo Capitano viene nominato tramite l'azione *Ubriaco* su una carta navigazione, il giocatore con la lingua mozzata viene ignorato;
- il giocatore continua a partecipare agli ammutinamenti. Le sue pistole contano come di norma per il calcolo del punteggio totale dell'ammutinamento, ma mentre si determina il prossimo Capitano il suo numero di pistole è considerato pari a 0.



#### Fustigazione

La fustigazione fornisce un'informazione pubblica a tutti i giocatori. Indica una delle fazioni alla quale il giocatore selezionato **non** appartiene.

Eseguite i seguenti passi:

- il Capitano sceglie un altro giocatore che subisca la fustigazione e gli porge le 3 carte fustigazione piccole;
- il giocatore selezionato mescola le carte coperte, poi le guarda segretamente, sceglie la carta con l'icona colorata che corrisponde alla sua fazione attuale e la colloca coperta da parte: rossa se è un Pirata, blu se è un Marinaio e gialla/verde se è il Leader del Culto/un Cultista;
- il giocatore fustigato mescola ora le altre 2 carte e le colloca coperte sul tavolo;
- il Capitano prende casualmente 1 di quelle carte e la rivela;

- la carta indica una fazione alla quale il giocatore selezionato **non** appartiene. Collocatela sopra alla carta "Io non sono un..." di fronte al giocatore fustigato;
- questa informazione è pubblica e la carta rimane scoperta di fronte al giocatore fino alla fine della partita;
- le 2 carte fustigazione rimaste coperte vengono mescolate rimanendo coperte e messe da parte.



**Importante:** un giocatore che subisce la fustigazione non può più diventare un **Cultista**.



### Cibo per Kraken

A suo piacimento, il Capitano sceglie un **altro** giocatore e colloca il segnalino/la miniatura *Cibo per Kraken* di fronte a lui. Quel giocatore viene immediatamente eliminato dal gioco e **non** può più parlare o rivelare la sua fazione.



**Importante:** il Capitano non può scegliere sé stesso.

Se il Leader del Culto viene selezionato per essere dato in pasto al Kraken, il Leader del Culto e tutti i suoi Cultisti vincono immediatamente la partita.

## AZIONI CARTE NAVIGAZIONE

Le seguenti icone possono essere trovate sulle carte navigazione. L'azione corrispondente viene effettuata durante la fase Navigazione (subito **dopo l'azione mappa**):



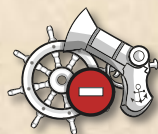
### Ubricato

Il Capitano attuale perde la sua posizione. Il ruolo del Capitano passa in senso orario al prossimo giocatore che possiede il minor numero di carte navigazione (registro) davanti a sé. Passate il diario di bordo al nuovo Capitano.



### Armato

Il Navigatore riceve 1 pistola dalla riserva generale. (Queste carte vengono usate solo sulla mappa *Viaggio Lungo*.)



### Disarmato

Il Navigatore scarta 1 pistola dalla sua riserva personale (se ne possiede).



### Sirena

Il Capitano sceglie un altro giocatore. Quel giocatore mescola le ultime 3 carte navigazione scartate e le guarda segretamente. Egli può (e dovrebbe) parlare delle sue scoperte, ma potrebbe mentire.



### Cannocchiale

Il Capitano sceglie un altro giocatore. Quel giocatore guarda la carta navigazione in cima al mazzo di pesca. Può rimettere la carta in cima al mazzo di pesca oppure scartarla negli abissi del mare.



### Rivolta del Culto

Un rituale del Culto viene effettuato alla fine della fase Navigazione. Per fare ciò, il Capitano deve rivelare 1 **carta rituale del Culto**.



## Carte Rituale del Culto

Ogni volta che una carta navigazione *Rivolta del Culto* viene giocata durante la fase Navigazione, il Capitano deve rivelare 1 carta rituale del Culto casuale alla fine della fase Navigazione. A seconda dell'icona che questa riporta, effettuate una delle seguenti azioni:



### Scorta di Pistole del Culto

Il Leader del Culto distribuisce segretamente un totale di 3 pistole dalla riserva generale tra un qualsiasi numero di giocatori. Per fare ciò, collocate 3 pistole dalla riserva al centro del tavolo; poi tutti i giocatori chiudono gli occhi ed estendono la mano aperta sopra il centro del tavolo. Se qualche giocatore non riesce a raggiungere il centro del tavolo, tutti dovrebbero mettersi in piedi per facilitare questa operazione. Il Leader del Culto apre gli occhi e mette le pistole nelle mani dei giocatori, scegliendone fino a 3 diversi. Egli può scegliere qualsiasi giocatore (anche sé stesso) e può decidere di dare più di 1 pistola a giocatore.



### Perquisizione della Cabina del Culto

Il Leader del Culto apprende segretamente le fazioni dell'attuale squadra di navigazione. Per fare ciò, tutti i giocatori chiudono gli occhi e il Leader del Culto li apre. Tenendo chiusi gli occhi, il Capitano, il Luogotenente e il Navigatore rivelano il proprio gettone fazione. Assicuratevi di dare al Leader del Culto 30 secondi per vedere le fazioni dei tre giocatori. La squadra di navigazione nasconde nuovamente i propri gettoni fazione e il Leader del Culto chiude gli occhi. Poi tutti aprono di nuovo gli occhi.



### Conversione al Culto

Il Leader del Culto converte al Culto un altro giocatore. D'ora in poi, il giocatore scelto non è più un Marinaio o un Pirata, bensì un **Cultista**. Vince o perde insieme al Leader del Culto.

Leggete il capitolo **"Diventare un Cultista"**.

## DIVENTARE UN CULTISTA

Quando una carta rituale del Culto *Conversione al Culto* viene rivelata, il Leader del Culto aggiunge segretamente un altro giocatore alla sua fazione facendolo diventare un Cultista.



- Non tutti i giocatori possono essere convertiti dal Leader del Culto.
- Ogni giocatore che è **stato precedentemente esaminato** con una perquisizione della cabina o con una fustigazione **non può essere convertito**.

Il Capitano annota il testo seguente e poi lo recita ai giocatori:

- "Ogni giocatore che può essere convertito metta una mano sopra al centro del tavolo, in modo che ogni giocatore possa in teoria toccare la mano di chiunque altro.";
- "Tutti i giocatori chiudano gli occhi." (incluso il Capitano);
- "Leader del Culto, apri gli occhi e scegli un giocatore che può essere convertito.";
- dopo circa 15 secondi: "Tocca la mano del giocatore che hai scelto con le tue dita tentacolari.";
- "Giocatore selezionato, ora sei un Cultista e non più un Marinaio o un Pirata. Apri gli occhi e riconosci il tuo nuovo maestro.";
- dopo circa 15 secondi: "Cultista e Leader del Culto, chiudete gli occhi ora.";
- "Tutti i giocatori aprano gli occhi.".

La partita prosegue come di norma.



- Il nuovo Cultista perde l'appartenenza alla fazione precedente e non è più un Marinaio o un Pirata. Può vincere solo con il Leader del Culto soddisfacendo una delle condizioni di vittoria del Culto.
- Qualsiasi Cultista aggiuntivo **non** apre gli occhi durante questo processo, **solo** il Leader del Culto e il **nuovo** Cultista possono farlo.

## Carte Personaggio

Ogni giocatore riceve 1 carta personaggio all'inizio della partita. Questa rimane coperta davanti a lui fino a che non viene usata. I giocatori possono rivelare la propria carta personaggio in maniera strategica in qualsiasi momento della partita per ottenere un effetto unico (potrebbero dover rispettare delle restrizioni temporali).

### COME ATTIVARE LA CARTA PERSONAGGIO

Per attivare la vostra carta personaggio, giratela e rivelatela. Solo le carte personaggio non girate (coperte) possono essere attivate. Dopo l'attivazione, la vostra carta personaggio rimane scoperta di fronte a voi. Ogni carta personaggio può essere attivata una sola volta, a meno che non venga rigirata a faccia in giù da un effetto.



La maggior parte delle carte personaggio può essere usata **una sola volta**, ma in **qualsiasi momento**. Alcune hanno delle restrizioni temporali e poche di esse hanno degli effetti permanenti o ricorrenti. Tutte le eccezioni sono descritte sulle rispettive carte personaggio.

Alcuni personaggi funzionano meglio con un particolare numero di giocatori: per esempio, è consigliabile evitare di usare il Riscossore, il Menestrello e la Mentore nelle partite a 5-6 giocatori.

### NOTE SU ALCUNE CARTE PERSONAGGIO

#### **Agitatore**

Scegliere il Capitano o i giocatori selezionati dal Menestrello non ha effetto perché essi non partecipano agli ammutinamenti.

#### **Capocuoco**

Il nuovo Capitano nomina una nuova squadra di navigazione.

#### **Istigatrice**

Non potete scegliere il Capitano, ma potete scegliere un giocatore selezionato dal Menestrello. Girare a faccia in giù l'Istigatrice significa che potrà essere attivata di nuovo durante la partita.





## Consigli Strategici

- ❧ Se siete un **Pirata**, argomentate sempre e comportatevi come se foste un Marinaio; potete cercare di bluffare spacciandovi per Marinaio all'inizio della partita scegliendo delle carte blu durante la fase Navigazione. Ma non abbiate timore di rovinare la vostra copertura o di abbandonarla del tutto per salpare verso ovest al momento giusto.
- ❧ A differenza di altri giochi di deduzione sociali, tenere un basso profilo non paga in **Feed the Kraken**. Voi e i vostri compagni Pirati avrete bisogno di collaborare attivamente con il Culto e influenzare la rotta della nave verso ovest: se rimarrete troppo passivi i Marinai la condurranno dove vogliono loro.
- ❧ Se siete il **Leader del Culto**, cercate sempre di bilanciare la direzione del viaggio verso il centro della mappa, in modo da raggiungere le caselle *Cibo per Kraken* oppure la vostra casella di vittoria. Potreste aver bisogno di alternarvi tra l'aiutare i Pirati e aiutare i Marinai. Le carte navigazione gialle possono offrirvi l'opportunità di convertire dei giocatori al vostro Culto durante il viaggio e quindi aumentare significativamente le vostre possibilità di vittoria.
- ❧ Quando convertite qualcuno al Culto, considerate quali giocatori sono più degni di fiducia, chi ha ancora un sacco di pistole e la carta personaggio coperta, chi è attualmente il Capitano e via dicendo. Dopo una conversione, create sfiducia tra i giocatori che potrebbero causarvi dei problemi.
- ❧ Se siete un **Marinaio**, attenetevi alla verità e cercate di scoprire chi altro è dalla vostra parte. Non c'è ragione di fingersi un Pirata, fidatevi!
- ❧ Se in quanto Marinai cercate di dire una bugia insidiosa per smascherare qualcuno, spiegate la vostra intenzione agli altri giocatori il più presto possibile, a prescindere dal fatto che abbiate avuto successo o meno. Altrimenti, questa bugia potrebbe ritorcersi contro.



# Riconoscimenti e Ringraziamenti Speciali

<b>Autori:</b>	Maikel Cheney, Dr. Hans Joachim Höh, Tobias Immich
<b>Project Manager:</b>	Andreas Geiermann
<b>Direzione Creativa:</b>	Maikel Cheney
<b>Sviluppo:</b>	Dr. Hans Joachim Höh
<b>Produzione:</b>	Nils Herzmann
<b>Marketing:</b>	Steffen Rühl
<b>Direzione Artistica:</b>	Maikel Cheney, Tobias Immich, Daniel Müller
<b>Grafica Digitale:</b>	Maikel Cheney, Daniel Müller
<b>Illustratori:</b>	Hendrik Noack, James Churchill
<b>Grafica 3D:</b>	Leonardo Peñaranda
<b>Correttori di Bozze:</b>	Dr. Hans Joachim Höh, Leonie Pich
<b>Controllo Qualità:</b>	Tobias Immich
<b>Playtester:</b>	Michail Alesinski, Diego Amplatz, Jan Brölsch, Christian Dickel, Jasmin Dickel, Damian Dufresne, Martin Gasse, Sergey Gerodes, Oliver Glasmacher, Robin Gude, Hilmi Güven, Melinda Hahn, Matthias Hennig, Till Jagodzinski, Meryem Kilinc, Robin Kirchmann, Michael Klaus, Norma Kolling, Julian Künkel, Colin Langley, Werner Lau, Saptarshi Mandal, Miguel Martinez Cacho, Giorgi Modebadze, Drew Navaroli, Susanne Oberndorfer, Tobias Oelenberg, Daniel Overwin, Benjamin Rott, Simone Statz, Rene Schirm, Stefan Steup, Chris Taube, Ralf Teusner, Christian von Nethen, Brad Watson, Torben Werneck, Sarah Wilkop, Jenny Yakar.

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?



Tutti gli altri playtester a ZAMgwürfelt Munich, Brettspiel Union Dortmund, Unperfekthaus Essen, Zu den vier Winden Bochum e la Online-Crew: Thomas, Frederik, Brian, Stephanie, Karyna, Franz, Micky, Oskar, Giovanni, Ann, Matthias, Eddy, Anna, Tieu, Ansgar, Helle, Victoria, Tobias, Oscar, Dennis, Tom e tutti gli altri pirati che abbiamo dato in pasto al Kraken!

## Edizione italiana a cura di GateOnGames

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) - [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

<b>Traduzione:</b>	Denise Venanzetti
<b>Impaginazione:</b>	Margherita Cagnola
<b>Revisione:</b>	Giacomo Maltagliati, Sara Gianotto, Sollenda Cacini
<b>Supervisione:</b>	Mario Cortese

## Distribuzione a cura di DungeonDice.it

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

**GOO**  
GATEONGAMES



DUNGEONDICE.IT

**Il team Funtails desidera ringraziare tutti i sostenitori della campagna Kickstarter e la Spiel Instabil per la fiducia che ha riposto nella casa editrice e per la grande cooperazione!**

**Maikel, Hans e Tobias della Spiel Instabil vorrebbero ringraziare:**

Sieglinde Sterbling, Leonie Pich, Ellen Burdyna, Simone Statz, Colin Langley, Michael Klaus, Stylianos Kalaitzis, Florian Kumschier, Lola Merz, Robinson, Marcel Kraatz, Karsten Schulmann, Thomas Zeug, the Munich-East-Crew, Helle Iversen, Boardgame Digger, BrettspielSuchties, PottGamer.

## Riguardo agli Autori



### MAIKEL CHENEY

Maikel ha trascorso l'infanzia in Sudafrica dove ha ricevuto un'educazione creativa e multiculturale. Ha studiato scienze informatiche in Germania e ha scoperto un'attrazione per l'arte di esprimere operazioni logiche in codice sorgente.

#### Cosa l'ha avvicinato ai giochi da tavolo?

Maikel adora venire coinvolto in qualsiasi sorta di gioco di società e non riesce a stare un intero weekend senza nemmeno una serata dedicata ai giochi da tavolo. Questo, combinato alla voglia di creare sempre qualcosa di nuovo, lo ha portato a dedicare tutto il suo tempo libero all'ideazione di giochi da tavolo.



### DR. HANS JOACHIM HÖH

Hans ha studiato scienze informatiche, ma nel tempo i suoi interessi sono mutati. Puntando a comprendere le capacità umane per l'analisi dei dati e la risoluzione dei problemi, ha quindi studiato filosofia, psicologia e sociologia. Per la sua tesi di dottorato si è specializzato in logica, lavorazione del linguaggio e ricerca cerebrale.

#### Come ha ottenuto il suo gran cervello?

È stato un gran maestro di vari giochi di carte collezionabili per più di un decennio. Tra i tanti titoli che ha vinto ci sono sei campionati nazionali, un titolo di giocatore dell'anno e un campionato mondiale.

Con il suo gioco *Götterdämmerung* ha già spinto oltre i confini del genere il gioco di deduzione, prima di trasformare *Feed the Kraken* in un'esperienza fantasticamente bilanciata e appassionante.



### TOBIAS IMMICH

Dopo diversi anni passati ad aiutare gente in difficoltà lavorando come infermiere, Tobias ha deciso di tornare al suo sogno d'infanzia di essere un ingegnere informatico. Oggi Tobias lavora come ingegnere dei test di software nell'industria dell'Internet of Things.

#### Come ha ottenuto la sua barba?

Fin da bambino Tobias si è dedicato a giocare da tavolo, di ruolo e ai videogiochi. Una mattina si è svegliato e ha realizzato improvvisamente di possedere questa barba imponente.

Alla Spiel Instabil, Tobias è il capo del controllo qualità. Si prende cura della qualità dei giochi, dei lavori d'ufficio e dei social media.

## AZIONI MAPPA

Ogni volta che la nave raggiunge una nuova casella, controllate se questa riporta una delle seguenti icone. L'azione corrispondente viene effettuata durante la fase Navigazione, subito dopo che il Capitano ha mosso la nave, ma prima che effettui l'azione della carta navigazione.



### Perquisizione della Cabina

Il Capitano sceglie un altro giocatore e gli porge il segnalino *Perquisizione della Cabina*. Il giocatore selezionato deve passare il suo sacchetto al Capitano per un'ispezione segreta mentre tutti gli altri chiudono gli occhi. Il Capitano può parlare delle sue scoperte, ma ricordate che potrebbe mentire.



**Importante:** un giocatore che subisce la perquisizione della cabina **non** può più diventare un Cultista. Un giocatore che è già diventato un Cultista prima della perquisizione della cabina lo segnala al Capitano con un gesto che imita un tentacolo (mentre tutti gli altri giocatori hanno gli occhi chiusi).



### Lingua Mozzata

Il Capitano sceglie un altro giocatore e gli porge il segnalino *Lingua Mozzata*. A quel giocatore non è più permesso articolare parole, ma può emettere suoni

e gesticolare. Non può più neanche diventare Capitano. Si applicano le seguenti regole:

- quando un nuovo Capitano viene nominato tramite l'azione *Ubriaco* su una carta navigazione, il giocatore con la lingua mozzata viene ignorato;
- il giocatore continua a partecipare agli ammutinamenti. Le sue pistole contano come di norma per il calcolo del punteggio totale dell'ammutinamento, ma mentre si determina il prossimo Capitano il suo numero di pistole è considerato pari a 0.



### Fustigazione

La fustigazione fornisce un'informazione pubblica a tutti i giocatori. Indica una delle fazioni alla quale il giocatore selezionato **non** appartiene.

Eseguite i seguenti passi:

- il Capitano sceglie un altro giocatore che subisca la fustigazione e gli porge le 3 carte fustigazione piccole;
- il giocatore selezionato mescola le carte coperte, poi le guarda segretamente, sceglie la carta con l'icona colorata che corrisponde alla sua fazione attuale e la colloca coperta da parte: rossa se è un Pirata, blu se è un Marinaio e gialla/verde se è il Leader del Culto/un Cultista;
- il giocatore fustigato mescola ora le altre 2 carte e le colloca coperte sul tavolo;
- il Capitano prende casualmente 1 di quelle carte e la rivela;
- la carta indica una fazione alla quale il giocatore

selezionato **non** appartiene. Collocatela sopra alla carta *"Io non sono un..."* di fronte al giocatore fustigato;

- questa informazione è pubblica e la carta rimane scoperta di fronte al giocatore fino alla fine della partita;
- le 2 carte fustigazione rimaste coperte vengono mescolate rimanendo coperte e messe da parte.



**Importante:** un giocatore che subisce la fustigazione non può più diventare un Cultista.



### Cibo per Kraken

A suo piacimento, il Capitano sceglie un altro giocatore e colloca il segnalino *Cibo per Kraken* di fronte a lui. Quel giocatore viene immediatamente eliminato dal gioco e **non** può più parlare o rivelare la sua fazione.



**Importante:** il Capitano non può scegliere sé stesso. Se il Leader del Culto viene selezionato per essere dato in pasto al Kraken, il Leader del Culto e tutti i suoi Cultisti vincono immediatamente la partita.

## CARTE RITUALI DEL CULTO

Ogni volta che una carta navigazione *Rivolta del Culto* viene giocata durante la fase Navigazione, il Capitano deve rivelare una carta rituale del Culto casuale alla fine della navigazione. A seconda dell'icona che questa riporta, effettuate una delle seguenti azioni:



### Scorta di Pistole del Culto

Il Leader del Culto distribuisce segretamente 3 pistole dalla riserva generale a un qualsiasi numero di giocatori. Per fare ciò, collocate 3 pistole dalla riserva al centro del tavolo; poi tutti i giocatori chiudono gli occhi ed estendono la mano aperta sopra il centro del tavolo. Se qualche giocatore non riesce a raggiungere il centro del tavolo, tutti dovrebbero mettersi in piedi per facilitare questa operazione. Il Leader del Culto apre gli occhi e mette le pistole nelle mani dei giocatori, scegliendone fino a 3 diversi. Egli può scegliere qualsiasi giocatore (anche sé stesso) e può decidere di dare più di 1 pistola a giocatore.



### Perquisizione della Cabina del Culto

Il Leader del Culto apprende segretamente le fazioni dell'attuale squadra di navigazione. Per fare ciò, tutti i giocatori chiudono gli occhi e il Leader del Culto li apre. Tenendo chiusi gli occhi, il Capitano, il Luogotenente e il Navigatore rivelano il proprio gettone fazione. Assicuratevi di dare al Leader del Culto 30 secondi per vedere le fazioni dei tre giocatori. La squadra di navigazione nasconde nuovamente i propri gettoni fazione e il Leader del Culto chiude gli occhi. Poi tutti aprono di nuovo gli occhi.



### Conversione al Culto

Il Leader del Culto converte al Culto un altro giocatore. D'ora in poi, il giocatore scelto non è più un Marinaio o un Pirata, bensì un **Cultista**. Vince o perde insieme al Leader del Culto.

Quando la carta rituale del Culto *Conversione al Culto* viene rivelata, il Leader del Culto aggiunge segretamente un altro giocatore alla sua fazione facendolo diventare un Cultista.



- Non tutti i giocatori possono essere convertiti dal Leader del Culto.
- Ogni giocatore che è stato precedentemente **esaminato** con una perquisizione della cabina o con una fustigazione **non può essere convertito**.

Il Capitano annota il testo seguente e poi lo recita ai giocatori:

- "Ogni giocatore che può essere convertito metta una mano sopra al centro del tavolo, in modo che ogni giocatore possa in teoria toccare la mano di chiunque altro.";
- "Tutti i giocatori chiudano gli occhi." (incluso il Capitano);
- "Leader del Culto, apri gli occhi e scegli un giocatore che può essere convertito.";
- dopo circa 15 secondi: "Tocca la mano del giocatore che hai scelto con le tue dita tentacolari.";

- "Giocatore selezionato, ora sei un Cultista e non più un Marinaio o un Pirata. Apri gli occhi e riconosci il tuo nuovo maestro.";
- dopo circa 15 secondi: "Cultista e Leader del Culto, chiudete gli occhi ora.";
- "Tutti i giocatori aprano gli occhi".

La partita prosegue come di norma.



- Il nuovo Cultista perde l'appartenenza alla fazione precedente e non è più un Marinaio o un Pirata. Può vincere solo con il Leader del Culto soddisfacendo una delle condizioni di vittoria del Culto.
- Qualsiasi Cultista aggiuntivo **non** apre gli occhi durante questo processo, **solo** il Leader del Culto e il **nuovo** Cultista possono farlo.

