


GOODIE • Erste Überraschung


Diese Minierweiterung besteht aus **6 Überraschungsplättchen**. Ersetzt in der Vorbereitung beliebig viele Münzen durch Überraschungsplättchen eurer Wahl (allerdings empfehlen wir euch, nie mehr als 3 zu wählen). Überraschungsplättchen haben statt einer Tentakelseite eine Effektseite (platziert Überraschungsplättchen in der Vorbereitung mit der Effektseite nach unten). Führst du „Werten“ aus, musst du alle Überraschungsplättchen, die an deinem Würfel haften, mit der Effektseite nach oben in deinen persönlichen Bereich legen.



GEGENSTANDSJOKER

Wie du diesen Effekt auslösst: Führe die Aktion „Werten“ aus.
Effektbeschreibung:

1. Wähle und verkünde, welchen Gegenstand der Gegenstandsjoker darstellt.
2. Werte den Gegenstandsjoker anschließend so, als wäre er der von dir gewählte Gegenstand.
3. Platziere den Gegenstandsjoker auf deinem Strandtableau. Dabei müssen die Hintergrundfarbe des Gegenstandsjokers und der Gegenstand, den du gewählt hast, mit dem Feld übereinstimmen. Einmal platziert, kannst du ihn nicht mehr bewegen.
4. Berücksichtige Hintergrundfarbe und Gegenstand bei der Schlusswertung.



FARBJOKER

Wie du diesen Effekt auslösst: Führe die Aktion „Werten“ aus.
Effektbeschreibung:

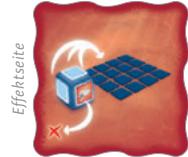
1. Werte wie üblich.
2. Lege den Farbjoker anschließend auf deinem Strandtableau in der Spalte des übereinstimmenden Gegenstands in eine beliebige Zeile. Einmal platziert, kannst du ihn nicht mehr bewegen.
3. Berücksichtige Hintergrundfarbe und Gegenstand bei der Schlusswertung.



SCHATZ

Wie du diesen Effekt auslösst: Führe die Aktion „Werten“ aus.
Effektbeschreibung:

1. Nimmst du Plättchen von deinem Würfel und hast anschließend mind. 2 Münzen in deinem persönlichen Bereich, darfst du 2 eigene Münzen auf beliebige unbesetzte Stapel im Spielbereich legen, die bereits mind. 1 Gegenstand oder 1 Münze enthalten. Du darfst auch beide Münzen auf denselben Stapel legen. Im Gegenzug darfst du den Schatz behalten. Er ist am Ende der Partie **11 ☰** wert.
2. Hast du nicht mind. 2 Münzen, lege den Schatz nach denselben Regeln in den Spielbereich zurück.
3. Schließe anschließend deine Aktion „Werten“ ab.



KRAKE

Anmerkung: Dieses Plättchen ist mehr als nur absolut nutzlos für „Werten“, denn es verhindert „Werten“!

Wie du diesen Effekt auslösst: Du siehst, dass der Krake nach „Kippen“ oder „Werten“ an deinem Würfel haftet.

Beispiele: Du platzierst deinen Würfel auf einem Überraschungsplättchen.

→ Im nächsten Zug führst du „Kippen“ aus und siehst dadurch, dass das Überraschungsplättchen der Krake ist! → Hätest du statt „Kippen“, „Werten“ ausgeführt, hättest du ebenfalls gesehen, dass der Krake an deinem Würfel haftet.

Effektbeschreibung

1. Führst du „Kippen“ aus, lege den Würfel sofort in deinen persönlichen Bereich.
2. Lege den Kraken in die Schachtel zurück.
3. Lege alle an deinem Würfel haftenden Plättchen auf Stapel im Spielbereich zurück, ohne sie zu werten. Jeder Stapel muss aus mind. 1 Gegenstand oder 1 Münze bestehen. Du darfst mehrere Plättchen auf denselben Stapel legen.
4. Dein Würfel verbleibt bis zu deinem nächsten Zug in deinem persönlichen Bereich.

Zusammenspiel mit anderen Überraschungsplättchen: Handle zuerst den Effekt des Kraken ab, bevor du die Effekte anderer Überraschungsplättchen abhandelst.



PERMUTATION

Wie du diesen Effekt auslösst: Führe die Aktion „Werten“ aus.
Effektbeschreibung:

1. Bevor du wertest, tausch dieses Plättchen mit einem Gegenstand oder einer Münze deiner Wahl, das oben auf einem unbesetzten Stapel im Spielbereich liegt. Lege das Überraschungsplättchen mit der Effektseite nach unten auf den Stapel.
2. Führe anschließend „Werten“ aus und werte dabei auch das Plättchen, das du durch den Tausch erhalten hast.



VORSTELLUNG

Lass deiner Vorstellung freien Lauf und erfinde einen Effekt auf diesem leeren Plättchen! Vergiss nicht, uns davon zu berichten ...