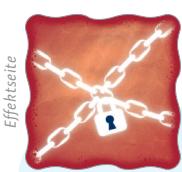




Dieses Goodie besteht aus **5 Überraschungsplättchen**. Ersetzt in der Vorbereitung beliebig viele Münzen durch Überraschungsplättchen eurer Wahl (allerdings empfehlen wir euch, nie mehr als 3 zu wählen). Überraschungsplättchen haben statt einer Tentakelseite eine Effektseite. Platziert Überraschungsplättchen 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.



SCHLOSS

Wie du diesen Effekt auslöst: Sobald dieses Plättchen an deinem Würfel haftet.

Effektbeschreibung: Du kannst dieses Plättchen **nicht** von deinem Würfel entfernen (Ausnahme: Krake aus Goodie: Erste Überraschung). Es blockiert somit eine Seite deines Würfels für den Rest der Partie.

Zusammenspiel mit anderen Überraschungsplättchen: Der Krake betrifft auch das Schloss und du legst es in den Spielbereich zurück.



INTENSIVE FARBE

Wie du diesen Effekt auslöst: Am Ende der Partie, sobald ihr die Mehrheiten der Farben wertet.

Effektbeschreibung:

1. Führe „Werten“ wie üblich aus.
2. Lege dieses Plättchen anschließend auf das entsprechende Feld.
3. Am Ende der Partie zählt dieses Plättchen bei der Wertung der Farben als 2 Plättchen seiner Farbe. Lege dieses Plättchen im Stapel auf deinem Strandtableau ganz nach oben, um sicherzustellen, dass du es nicht vergisst.



FLUCH AUS DER TIEFE 2 PLÄTTCHEN

Platziert in der Vorbereitung Plättchen A neben und Plättchen B wie üblich im Spielbereich.

Wie du diesen Effekt auslöst: Führe die Aktion „Werten“ aus und nimm Plättchen B von deinem Würfel.

Effektbeschreibung:

1. Gib Plättchen A der Person deiner Wahl, egal wo es sich befindet.
2. Lege Plättchen B anschließend mit der Effektseite nach unten in den Spielbereich zurück, auf einen unbesetzten Stapel deiner Wahl, der aus mind. 1 Gegenstand oder 1 Münze besteht.
3. Wer am Ende der Partie Plättchen A besitzt, **verliert** 4 ⚡.



GEGENSTANDS- UND FARBJOKER

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

1. Wähle und verkünde, welchen Gegenstand dieses Plättchen darstellt.
2. Werte den Gegenstands- und Farbjoker anschließend so, als wäre er der von dir gewählte Gegenstand.
3. Lege dieses Plättchen anschließend in eine beliebige Zeile deines Strandtableaus des übereinstimmenden Gegenstands einer beliebigen Farbe. Einmal platziert, kannst du ihn nicht mehr bewegen.
4. Du berücksichtigst Hintergrundfarbe und Gegenstand bei der Schlusswertung.

