



Dit extraatje bestaat uit 5 verrassingstegels. Vervang tijdens de opstelling zo veel munttegels als je wilt met verrassingstegels naar keuze (we raden wel aan om niet meer dan 3 tegels te vervangen). Op de verrassingstegels is de tentakelzijde vervangen door een effectzijde (verrassingstegels worden tijdens de opstelling met de effectzijde naar beneden geplaatst). Als je tijdens het spel een actie *Scoren* uitvoert, moeten alle verrassingstegels die aan je blokje vast zitten met de effectzijde naar boven in je persoonlijke spelgebied worden geplaatst.

Effectzijde



HANGSLOT

Activatie: Zodra de tegel aan je blokje plakt.

Beschrijving: Deze tegel kan **niet** van je blokje worden verwijderd. Een van de zijden van je blokje wordt dus tot aan het einde van het spel geblokkeerd.

Combinatie met andere verrassingstegels: Het effect van de reuzeninktvis tegel geldt ook voor de hangslottegel; in dat geval wordt de hangslottegel wél teruggeplaatst.

Effectzijde



INTENSE KLEUR

Activatie: Aan het einde van het spel tijdens het scoren van de kleurenssets.

Beschrijving:

1. Voer de gebruikelijke actie *Scoren* uit.
2. Plaats deze tegel vervolgens op het bijbehorende vakje.
3. Tijdens het scoren van de kleurenssets aan het einde van het spel, telt deze tegel voor twee. Houd deze tegel boven op het stapeltje op je spelersbord zodat je hem tijdens het scoren niet vergeet.

Effectzijde



OBJECT- EN KLEURJOKER

Activatie: Wanneer je de actie *Scoren* uitvoert.

Beschrijving:

1. Kies het object waar de joker voor staat en kondig het aan.
2. Voer daarna onmiddellijk een actie *Scoren* uit waarbij je het gekozen object meerekent.
3. Plaats deze tegel vervolgens in een rij op je spelersbord waarbij het object overeen moet komen met wat je hebt aangekondigd. Na het plaatsen kan de tegel niet meer worden verplaatst.
4. De kleur en het object van deze tegel worden aan het einde van het spel meegerekend tijdens het bepalen van de grootste sets.

B



Effectzijde



DIEPZEEVLOEK 2 TEGELS

Tijdens de opstelling plaats je tegel A naast en tegel B in het spelgebied zoals gebruikelijk.

Activatie: Nadat je de actie *Scoren* hebt uitgevoerd en tegel B hebt verwijderd.

Beschrijving:

1. Geef tegel A aan een speler naar keuze.
2. Plaats tegel B vervolgens weer in het spelgebied (met de effectzijde naar beneden) op een beschikbaar stapeltje (dat al minstens één object- of munttegel bevat).
3. Aan het einde van het spel **verliest** de speler die tegel A heeft 4 🍌.

