

Soforteffekt

Spielhilfe

Spielende-Effekt



KARTOGRAF

Sofort: Nimm die Schatzkarte und lege sie neben deine Abenteuertafel.

„Huch, die war ja falsch rum!“




SCHATZKARTE

Am Ende jedes deiner Züge: Falls du die Schatzkarte hast, nimm 1 Münze.

„Das X markiert die Stelle ...“



NAVIGATORIN

Sofort: Nimm 2 Münzen pro Kartografen  auf deiner Abenteuertafel.

„Diese Seekarten sind echt verwirrend!“



PAPAGEI

Sofort: Ziehe und lege ein weiteres Plättchen.

Am Spielende: Gib 1 Münze ab.

„Polly will einen Keks!“



SMUTJE

Sofort: Nimm 1 Münze pro Charakter in dieser Reihe, einschließlich des Smutjes.

„Hebt mir was vom Nachtisch auf!“



MATROSE


Am Spielende: Nimm [1/4/9/16/25] Münzen für [1/2/3/4/5] Spalten mit mindestens einem Matrosen.

„Gemeinsam stark!“



KANONIERIN


Sofort: Nimm 5 Münzen.

Am Spielende: Falls du 3 oder mehr Kanonierinnen  auf deiner Abenteuertafel hast, verlierst du das Spiel.

„Gleich machts BUMM!“



ZIMMERIN

Am Spielende: Nimm 3 Münzen, falls keine Kanonierin  in dieser Reihe oder Spalte liegt.

„Ein Haufen Holzköpfe hier!“



AFFE

Sofort: Nimm 1 Münze. Dann musst du einen angrenzenden Charakter umdrehen. Führe den Soforteffekt des aufgedeckten Charakters aus, falls er einen hat.

„Will irgendwer mit mir spielen?“



AUSGUCK

Am Spielende: Nimm 4 Münzen, falls in dieser Spalte kein weiterer Charakter über dem Ausguck liegt.

„Geh weg! Ich seh nichts!“

Soforteffekt

Wann ist das Spiel zu Ende?
4 Spalten voll → Letzte Runde!

Spielende-Effekt

Das Piratenschiff



3

Nimm 3 Münzen.

5

Nimm 5 Münzen.



Nimm die Schatzkarte.

Der Riesenkraken



0 2

Wer zuerst einen Charakter auf ein solches Feld legt, nimmt keine Münze.

Alle, die danach einen Charakter auf ein solches Feld legen, nehmen 2 Münzen.

X Y

Wer zuerst einen Charakter auf ein solches Feld legt, nimmt X Münzen.

Alle, die danach einen Charakter auf ein solches Feld legen, nehmen Y Münzen.

Das Floß



Nimm die Schatzkarte.

6

Nimm 6 Münzen, falls alle Charaktere in dieser Spalte IDENTISCH sind.

4

Nimm 4 Münzen, falls alle Charaktere in dieser Spalte UNTERSCHIEDLICH sind.

Die einsame Insel



3

Nimm 3 Münzen.

2 x

Nimm 2 Münzen pro gefüllter Spalte deiner Abenteuerfeld, einschließlich dieser Spalte.

1 x ≠

Nimm 1 Münze pro unterschiedlichem Charakter in dieser Spalte.

-1

Um einen Charakter auf dieses Feld zu legen, musst du 1 Münze abgeben. Ohne Münze kannst du keinen Charakter auf dieses Feld legen.