

EFFEKTE DER SYMBOLE



Orakel - Offenbart die nächste Karte des Beutestapels im Voraus.



Säbel - Lege die oberste Karte eines gegnerischen Stapels in den Spielbereich. Dies dürfen nur Karten sein, deren Symbol du noch nicht hast!



Meerjungfrau - Höhere Werte, kein Effekt.



Krake - Zwingt dich zwei weitere Karten in den Spielbereich zu legen.



Schatzkarte - Decke 3 Karten vom gemischten Ablagestapel auf und lege 1 davon in den Spielbereich.

EFFEKTE DER SYMBOLE



Orakel - Offenbart die nächste Karte des Beutestapels im Voraus.



Säbel - Lege die oberste Karte eines gegnerischen Stapels in den Spielbereich. Dies dürfen nur Karten sein, deren Symbol du noch nicht hast!



Meerjungfrau - Höhere Werte, kein Effekt.



Krake - Zwingt dich zwei weitere Karten in den Spielbereich zu legen.



Schatzkarte - Decke 3 Karten vom gemischten Ablagestapel auf und lege 1 davon in den Spielbereich.

EFFEKTE DER SYMBOLE



Orakel - Offenbart die nächste Karte des Beutestapels im Voraus.



Säbel - Lege die oberste Karte eines gegnerischen Stapels in den Spielbereich. Dies dürfen nur Karten sein, deren Symbol du noch nicht hast!



Meerjungfrau - Höhere Werte, kein Effekt.



Krake - Zwingt dich zwei weitere Karten in den Spielbereich zu legen.



Schatzkarte - Decke 3 Karten vom gemischten Ablagestapel auf und lege 1 davon in den Spielbereich.

EFFEKTE DER SYMBOLE



Orakel - Offenbart die nächste Karte des Beutestapels im Voraus.



Säbel - Lege die oberste Karte eines gegnerischen Stapels in den Spielbereich. Dies dürfen nur Karten sein, deren Symbol du noch nicht hast!



Meerjungfrau - Höhere Werte, kein Effekt.



Krake - Zwingt dich zwei weitere Karten in den Spielbereich zu legen.



Schatzkarte - Decke 3 Karten vom gemischten Ablagestapel auf und lege 1 davon in den Spielbereich.

FÄHIGKEITEN



Geizhals - Haken:
Deine Haken und die Karte, die aufgrund des Hakens in den Spielbereich gelegt wird, sind vor dem Versenken geschützt.



Käpt'n Hook - Haken:
Du musst 2 Karten statt 1 aus deiner Sammlung in den Spielbereich legen.



Schmuggler - Anker:
Der Anker schützt auch sich selbst und die 2 Karten, die nach ihm gespielt werden.



Fischer - Krake:
Kraken werden sofort als Beute eingeholt.



Monsterbändiger - Krake:
Alle Gegner müssen 4 statt 2 weiterer Karten in den Spielbereich legen.



Saboteur - Kanone:
Anstatt des normalen Effekts der Kanone muss jeder deiner Gegner eine seiner eigenen obersten Karten ablegen.



Verteidiger - Säbel:
Gegner können von dir nur Kraken stehlen. (Das gilt auch für den Säbelkämpfer.)



Davy Jones:
Wähle zu Spielbeginn einen deiner Gegner. Du erhältst alle Karten, die dieser Gegner im Verlauf des Spiels versenkt.

FÄHIGKEITEN



Geizhals - Haken:
Deine Haken und die Karte, die aufgrund des Hakens in den Spielbereich gelegt wird, sind vor dem Versenken geschützt.



Käpt'n Hook - Haken:
Du musst 2 Karten statt 1 aus deiner Sammlung in den Spielbereich legen.



Schmuggler - Anker:
Der Anker schützt auch sich selbst und die 2 Karten, die nach ihm gespielt werden.



Fischer - Krake:
Kraken werden sofort als Beute eingeholt.



Monsterbändiger - Krake:
Alle Gegner müssen 4 statt 2 weiterer Karten in den Spielbereich legen.



Saboteur - Kanone:
Anstatt des normalen Effekts der Kanone muss jeder deiner Gegner eine seiner eigenen obersten Karten ablegen.



Verteidiger - Säbel:
Gegner können von dir nur Kraken stehlen. (Das gilt auch für den Säbelkämpfer.)



Davy Jones:
Wähle zu Spielbeginn einen deiner Gegner. Du erhältst alle Karten, die dieser Gegner im Verlauf des Spiels versenkt.

FÄHIGKEITEN



Geizhals - Haken:
Deine Haken und die Karte, die aufgrund des Hakens in den Spielbereich gelegt wird, sind vor dem Versenken geschützt.



Käpt'n Hook - Haken:
Du musst 2 Karten statt 1 aus deiner Sammlung in den Spielbereich legen.



Schmuggler - Anker:
Der Anker schützt auch sich selbst und die 2 Karten, die nach ihm gespielt werden.



Fischer - Krake:
Kraken werden sofort als Beute eingeholt.



Monsterbändiger - Krake:
Alle Gegner müssen 4 statt 2 weiterer Karten in den Spielbereich legen.



Saboteur - Kanone:
Anstatt des normalen Effekts der Kanone muss jeder deiner Gegner eine seiner eigenen obersten Karten ablegen.



Verteidiger - Säbel:
Gegner können von dir nur Kraken stehlen. (Das gilt auch für den Säbelkämpfer.)



Davy Jones:
Wähle zu Spielbeginn einen deiner Gegner. Du erhältst alle Karten, die dieser Gegner im Verlauf des Spiels versenkt.

FÄHIGKEITEN



Geizhals - Haken:
Deine Haken und die Karte, die aufgrund des Hakens in den Spielbereich gelegt wird, sind vor dem Versenken geschützt.



Käpt'n Hook - Haken:
Du musst 2 Karten statt 1 aus deiner Sammlung in den Spielbereich legen.



Schmuggler - Anker:
Der Anker schützt auch sich selbst und die 2 Karten, die nach ihm gespielt werden.



Fischer - Krake:
Kraken werden sofort als Beute eingeholt.



Monsterbändiger - Krake:
Alle Gegner müssen 4 statt 2 weiterer Karten in den Spielbereich legen.



Saboteur - Kanone:
Anstatt des normalen Effekts der Kanone muss jeder deiner Gegner eine seiner eigenen obersten Karten ablegen.



Verteidiger - Säbel:
Gegner können von dir nur Kraken stehlen. (Das gilt auch für den Säbelkämpfer.)



Davy Jones:
Wähle zu Spielbeginn einen deiner Gegner. Du erhältst alle Karten, die dieser Gegner im Verlauf des Spiels versenkt.

EFFEKTE DER SYMBOLE



Anker - Sichert Karten, die vor dem Anker gelegt wurden, gegen Versenken.



Haken - Lege eine der obersten Karten aus deiner Auslage in den Spielbereich.



Kanone - Lege eine der obersten Karten der Auslage eines Gegners auf den Ablagestapel.



Schlüssel & Truhe - Holst du in derselben Runde Schlüssel und Truhe als Beute ein, erhältst du als Belohnung so viele Karten vom gemischten Ablagestapel, wie Karten im Spielbereich liegen.



EFFEKTE DER SYMBOLE



Anker - Sichert Karten, die vor dem Anker gelegt wurden, gegen Versenken.



Haken - Lege eine der obersten Karten aus deiner Auslage in den Spielbereich.



Kanone - Lege eine der obersten Karten der Auslage eines Gegners auf den Ablagestapel.



Schlüssel & Truhe - Holst du in derselben Runde Schlüssel und Truhe als Beute ein, erhältst du als Belohnung so viele Karten vom gemischten Ablagestapel, wie Karten im Spielbereich liegen.



EFFEKTE DER SYMBOLE



Anker - Sichert Karten, die vor dem Anker gelegt wurden, gegen Versenken.



Haken - Lege eine der obersten Karten aus deiner Auslage in den Spielbereich.



Kanone - Lege eine der obersten Karten der Auslage eines Gegners auf den Ablagestapel.



Schlüssel & Truhe - Holst du in derselben Runde Schlüssel und Truhe als Beute ein, erhältst du als Belohnung so viele Karten vom gemischten Ablagestapel, wie Karten im Spielbereich liegen.



FÄHIGKEITEN



Hehler - Meerjungfrau:
Meerjungfrauen geben 5 Extrapunkte.



Casanova - Meerjungfrau:
Meerjungfrauen werden sofort als Beute eingeholt.



Plünderer - Schlüssel & Truhe:
Erhalte Bonuskarten von der gemischten Auslage eines beliebigen Gegners.



Schatzjäger - Schlüssel & Truhe:
Ziehe doppelt so viele Karten vom Ablagestapel wie im Spielbereich liegen.



Navigator - Schatzkarte:
Wähle gezielt eine Karte aus dem gesamten Ablagestapel.



Meisterschütze - Kanone:
Lege statt der obersten Karte eines Stapels den gesamten Stapel ab.



Resteverwerter - Kanone:
Karten, die du mit einer Kanone abschießt, werden deiner Auslage hinzugefügt.



Mystiker - Orakel:
Offenbart drei Karten statt einer.



Säbelkämpfer - Säbel:
Stiehl eine beliebige oberste Karte (ohne Einschränkung).

EFFEKTE DER SYMBOLE



Anker - Sichert Karten, die vor dem Anker gelegt wurden, gegen Versenken.



Haken - Lege eine der obersten Karten aus deiner Auslage in den Spielbereich.



Kanone - Lege eine der obersten Karten der Auslage eines Gegners auf den Ablagestapel.



Schlüssel & Truhe - Holst du in derselben Runde Schlüssel und Truhe als Beute ein, erhältst du als Belohnung so viele Karten vom gemischten Ablagestapel, wie Karten im Spielbereich liegen.



FÄHIGKEITEN



Hehler - Meerjungfrau:
Meerjungfrauen geben 5 Extrapunkte.



Casanova - Meerjungfrau:
Meerjungfrauen werden sofort als Beute eingeholt.



Plünderer - Schlüssel & Truhe:
Erhalte Bonuskarten von der gemischten Auslage eines beliebigen Gegners.



Schatzjäger - Schlüssel & Truhe:
Ziehe doppelt so viele Karten vom Ablagestapel wie im Spielbereich liegen.



Navigator - Schatzkarte:
Wähle gezielt eine Karte aus dem gesamten Ablagestapel.



Meisterschütze - Kanone:
Lege statt der obersten Karte eines Stapels den gesamten Stapel ab.



Resteverwerter - Kanone:
Karten, die du mit einer Kanone abschießt, werden deiner Auslage hinzugefügt.



Mystiker - Orakel:
Offenbart drei Karten statt einer.



Säbelkämpfer - Säbel:
Stiehl eine beliebige oberste Karte (ohne Einschränkung).

FÄHIGKEITEN



Hehler - Meerjungfrau:
Meerjungfrauen geben 5 Extrapunkte.



Casanova - Meerjungfrau:
Meerjungfrauen werden sofort als Beute eingeholt.



Plünderer - Schlüssel & Truhe:
Erhalte Bonuskarten von der gemischten Auslage eines beliebigen Gegners.



Schatzjäger - Schlüssel & Truhe:
Ziehe doppelt so viele Karten vom Ablagestapel wie im Spielbereich liegen.



Navigator - Schatzkarte:
Wähle gezielt eine Karte aus dem gesamten Ablagestapel.



Meisterschütze - Kanone:
Lege statt der obersten Karte eines Stapels den gesamten Stapel ab.



Resteverwerter - Kanone:
Karten, die du mit einer Kanone abschießt, werden deiner Auslage hinzugefügt.



Mystiker - Orakel:
Offenbart drei Karten statt einer.



Säbelkämpfer - Säbel:
Stiehl eine beliebige oberste Karte (ohne Einschränkung).

FÄHIGKEITEN



Hehler - Meerjungfrau:
Meerjungfrauen geben 5 Extrapunkte.



Casanova - Meerjungfrau:
Meerjungfrauen werden sofort als Beute eingeholt.



Plünderer - Schlüssel & Truhe:
Erhalte Bonuskarten von der gemischten Auslage eines beliebigen Gegners.



Schatzjäger - Schlüssel & Truhe:
Ziehe doppelt so viele Karten vom Ablagestapel wie im Spielbereich liegen.



Navigator - Schatzkarte:
Wähle gezielt eine Karte aus dem gesamten Ablagestapel.



Meisterschütze - Kanone:
Lege statt der obersten Karte eines Stapels den gesamten Stapel ab.



Resteverwerter - Kanone:
Karten, die du mit einer Kanone abschießt, werden deiner Auslage hinzugefügt.



Mystiker - Orakel:
Offenbart drei Karten statt einer.



Säbelkämpfer - Säbel:
Stiehl eine beliebige oberste Karte (ohne Einschränkung).