

PRAVILA

► **Tokom postavke igre**, promešajte 12 karata događaja, licem nadole, da biste formirali špil događaja.

► **Na početku svake runde**, okrenite kartu sa vrha špila događaja kako biste saznali koje će se specijalno pravilo primenjivati na sve igrače u toj rundi.

► **Na kraju runde**, nakon što prebrojite poene i saberete ih sa poenima osvojenim u prethodnim rundama, dodelite kartu događaja na sledeći način:



Igrač sa najviše poena postavlja ovu kartu ispred sebe.



Igrač sa najmanje poena postavlja ovu kartu ispred sebe.

U slučaju nerešenog rezultata, karta se odbacuje.

► **Kada igrač ima kartu događaja ispred sebe**, specijalna sposobnost te karte se odnosi samo na njega. Karta će ostati ispred igrača sve dok on zadovoljava njen uslov. Na primer, ukoliko je igrač dobio kartu zato što je imao najmanje poena, odbaciće je nakon runde u kojoj više nije na poslednjoj poziciji.

Igrač ne može da ima više od jedne karte ispred sebe. Ukoliko treba da dobije novu kartu, a već ima kartu ispred sebe, mora da odluči koju kartu od te dve će da zadrži.

PROMENE UPARENIH KARATA

Efekti nekih uparenih karata se menjaju. Parovi i dalje vrede jedan poen.

Rak pustinjak



Efekat: Kada odigra par **kraba**, igrač dodaje po jednu kartu iz obe gomile odbačenih karata u ruku.

Veliki bucanj



Efekat: Kada odigra par **riba**, igrač vuče dve karte sa vrha špila i dodaje ih u ruku.

Vodeni rodeo



Uvodi dva nova efekta. Novi parovi vrede jedan poen.



Efekat: Kada odigra par **plivača**, igrač može da pogleda ruku jednog protivnika i odabere jednu kartu koju će staviti u svoju ruku. Zauzvrat mora da mu da jednu svoju kartu.



Efekat: Kada odigra par **ajkula**, igrač može da ukrade par karata koje je odigrao neki protivnik i da ih postavi ispred sebe, a da ne primeni efekat tog para.

Napomena: Standardne kombinacije **plivač + ajkula** i **plivač + meduza** (ukoliko igrate sa ekspanzijom Ekstra slano) i dalje važe.

PROMENA BODOVANJA

Ples školjki



Svaka **karta školjki** vredi dva poena.

Kraken



Svaka **karta oktopoda** vredi jedan poen.

Tornado



Karte sirena ne donose poene, ali i dalje će pobediti igrač koji uspe da sakupi četiri sirene.

PROMENE PRAVILA

Ples sirena



Igrač pobeđuje ukoliko sakupi tri sirene (umesto četiri).

Škrinja sa blagom



Igrač mora da sakupi **deset** poena (umesto sedam) da bi završio rundu.

Riba balon



Igrač ne može da završi rundu tako što će reći **STOP**. Može da završi rundu isključivo **POSLEDNJOM ŠANSOM**.

NOVA PRAVILA

Skalar



Na kraju svog poteza, ukoliko su obe vidljive karte na gomilama odbačenih karata iste boje, igrač može da doda u ruku jednu od njih.

Delfini



Ukoliko igrač odbaci set kartu iz ruke na gomilu odbačenih karata (školjka, oktopod, sidro, pingvin, morski konjic), povlači kartu sa vrha špila i dodaje je u ruku.

Koralni greben



Igrač može da odigra **kartu školjke** ispred sebe. Ukoliko to uradi, imun je na sve napade, ali ta školjka ne donosi poene.