

REGRAS

Durante a configuração, embaralhe as novas cartas junto com as do jogo básico.

Elas podem ser facilmente identificadas pelo símbolo a seguir. ★.

DETALHES DAS CARTAS

Cartas de multiplicação de pontos



O conjunto de caranguejos concede 1 ponto por carta de caranguejo. Esta carta não conta como uma carta de caranguejo.



Cartas duplas



1 ponto para cada combinação de cartas de nadador e água-viva. Efeito: No próximo turno, os jogadores adversários só podem comprar a primeira carta do baralho. Eles não podem jogar nenhuma carta nem encerrar a rodada.



1 ponto para cada combinação de cartas de lagosta e caranguejo. Efeito: O jogador pega as cinco primeiras cartas do baralho, adiciona uma delas à sua mão, depois devolve as outras quatro ao baralho e o embaralha.



Cartas especiais



?

...

X pontos

Efeito: O jogador pode usar o cavalo-marinho para substituir uma carta de Colecionador ausente (polvo, concha, pinguim ou marinheiro). Eles devem ter pelo menos uma carta dessa coleção em sua mão. Não é possível ganhar mais pontos do que o máximo indicado na carta de Colecionador correspondente.



+2

Se um jogador tiver uma dupla e uma carta de estrela-do-mar em sua mão, ele pode formar um trio e colocar essas três cartas à sua frente. A estrela-do-mar adiciona 2 pontos a dupla (portanto, o trio vale 3 pontos). Efeito: Cancela o efeito das duplas colocadas com a estrela-do-mar.