

[2] **Geisterschiff**



Einflussduell. Der Gewinner darf die "Marie Celeste" auf dem Spielplan im Meer platzieren. Alle Charaktere im Umkreis der Gesamtbewegung dieser Karte sind bis zum Ende der Runde geschreckt. Diese Karte wird aus dem Spiel entfernt.

© 2 22 Schatzinsel-Szenario
Idee: Boriane

Ereignis

[2] **Orkan**



Am Anfang der nächsten Runde werden alle dauerhaften Karten auf den Rückzug gelegt. Dies gilt nicht für Szenario-Karten. Der Orkan wird aus dem Spiel entfernt.

„Na toll. Alles weg. Wieder von vorne...“

© 1 22 Schatzinsel-Szenario
Idee: Triple-B

Ereignis

[4] **Schiffbrüchiger**



Der Schiffbrüchige hat euch entdeckt. Einflussduell. Der Gewinner platziert "Robin Krusow" auf der Insel. Er muss mindestens 3 Zoll von allen anderen Charakteren und Helfern entfernt sein. Diese Karte wird aus dem Spiel entfernt.

„Hier bin ich!“

© 2 22 Schatzinsel-Szenario
Idee: Boriane

Ereignis

[3] **Steilküste**



Ein Stück der Küste der Insel bricht ab. Einflussduell. Der Gewinner muss vier Chips an die Küste der Insel legen. Die Chips müssen sich berühren. Sie sind Sicht- und Bewegungshindernisse. Körperlose Charaktere können nicht durch sie hindurchziehen. Wenn die Steilküste das dritte Mal aufgedeckt wurde, wird sie aus dem Spiel entfernt.

© 1 22 Schatzinsel-Szenario
Idee: Boriane

Ereignis

[2] **Vulkanausbruch**



Einflussduell. Der Gewinner muss zwei verdeckte Chips vom Spielplan entfernen. Die Wetterkarte verläßt das Spiel.

„Feuerberge sind nicht heldenhaft...“

© 1 22 Schatzinsel-Szenario
Idee: Boriane

Ereignis




Fischer Pirat



Ceslerpirat



Malkapirat



Haker Pirat



Kanale



Piratenbräut



Robin Krusow



Einäugiger Pirat



Sumpf



Adelhorst



Geister Pirat



Steinloch