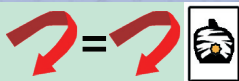


Scanderoon - Spielhilfe

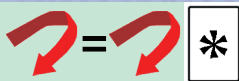
Fähigkeiten



Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um eine beliebige Turban-Karte aus dem Spiel zu entfernen.



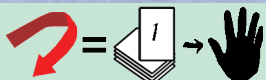
Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um eine beliebige Karte mit einem aktuellen Wert von 2 oder weniger aus dem Spiel zu entfernen.



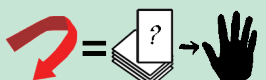
Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um eine beliebige Karte aus dem Spiel zu entfernen.



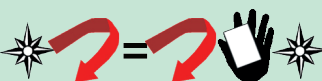
Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um **alle** Karten mit einem aktuellen Wert von 2 oder weniger aus dem Spiel zu entfernen.



Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um eine Karte vom Zugstapel nachzuziehen.



Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um eine Karte vom Zugstapel nachzuziehen und zu behalten. Danach wird eine zweite Karte gezogen und aufgedeckt. Zeigt sie das aktuelle Trumpsymbol, darf auch diese Karte behalten werden. Wenn nicht, kommt sie auf den Ablagestapel.



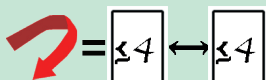
Darf an die Kartenreihe eines beliebigen Mitspielers angelegt werden. Verhindert so lange das Anlegen weiterer Karten an diese Reihe, bis sie wieder entfernt wird. Um diese Karte aus dem Spiel zu entfernen, muss der Spieler zusätzlich eine Handkarte auf den Ablagestapel legen.



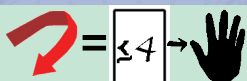
Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um eine beliebige andere Halbmond-Karte vom Ablagestapel zu den Handkarten zu nehmen.



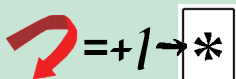
Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um eine beliebige andere Karte vom Ablagestapel zu den Handkarten zu nehmen.



Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um zwei beliebige im Spiel befindliche Karten die Positionen tauschen zu lassen. Der aktuelle Wert beider Karten darf höchstens 4 betragen.



Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um eine beliebige im Spiel befindliche Karte mit einem aktuellen Wert von höchstens 4 zu den Handkarten zu nehmen.



Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um den aktuellen Wert einer beliebigen anderen im Spiel befindlichen Karte bis zum Rundenende um +1 zu erhöhen.

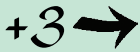


Diese Karte auf den Ablagestapel legen, um das Trumpsymbol dieser Runde in „Kreuz“ umzuwandeln.

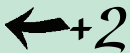
Scandaroon – Spielhilfe

Effekte

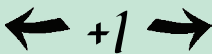
So lange sie sich im Spiel befinden, belegen diese Karten eine oder mehrere andere Karten mit einem bestimmten Effekt.



Der aktuelle Wert der rechts angrenzenden Karte wird um 3 erhöht.



Der aktuelle Wert der links angrenzenden Karte wird um 2 erhöht.



Der aktuelle Wert sowohl der links als auch der rechts angrenzenden Karte wird um 1 erhöht.



Die Karte zur Linken darf nicht entfernt werden. Das bedeutet, dass weder ihre Fähigkeit (sofern sie eine besitzt) eingesetzt werden darf noch dass sie durch den Einsatz einer anderen Karte entfernt werden darf.



Diese Karte erhöht den aktuellen Wert aller im Spiel befindlichen Karten desselben Symbols um +1, auch ihren eigenen.

Aktionsstein



Wertungsstapel um 4 Punkte erhöhen. Der Aktionsstein wird auf den Wertungsstapel gelegt.



Handkarten austauschen. Bis zu 3 Handkarten auswählen und auf den Ablagestapel legen. Anschließend dieselbe Anzahl Karten nachziehen. Der Aktionsstein wird aus dem Spiel genommen.



Eine im Spiel befindliche Karte schützen. Eine Karte einer beliebigen Kartenreihe auswählen und den Aktionsstein darauf setzen. Diese Karte ist nun immun gegen Fähigkeiten und kann auch nicht abgelegt werden, um ihre eigenen Fähigkeiten (falls vorhanden) zu nutzen. Der Wert dieser Karte kann allerdings durch einen Effekt verändert oder – sofern es sich um eine Trumpfkarte handelt – sogar verdoppelt werden. Am Ende der Runde wird der Aktionsstein aus dem Spiel entfernt.



Eine im Spiel befindliche Karte stehlen. Eine ungeschützte Karte einer beliebigen Kartenreihe von gleichem oder niedrigerem Wert als die abgelegte Karte auswählen und zu den Handkarten nehmen. Der Aktionsstein wird aus dem Spiel entfernt.

Ohne Trumpf

Es darf ein beliebiger der vier Effekte des Aktionssteins angewendet werden.

Es gibt im Spiel nur eine einzige Karte ohne Symbol!