

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p><b>Carte action</b></p> <p>Le capitaine Wackelpudding décide qu'il a déjà assez de fret sur son navire.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, tu ne dois pas mettre de marchandise supplémentaire sur le navire (toutefois il faut quand même aller jusqu'à un port) !<br/>40</p>  | <p><b>Carte action</b></p> <p>Ton navire s'approche dangereusement du trou de la couche d'ozone. Des marchandises de chargement tombent et disparaissent.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, tu peux prendre une marchandise de la pile et la déposer sur l'île correspondante.<br/>39</p>  | <p><b>Carte action</b></p> <p>Les marins ont vu « Star Trek » 1 à 4 et menacent de se mutiner, si ils ne voient pas immédiatement la 5<sup>ème</sup> partie.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, le joueur dont c'est le tour doit charger une vidéo-cassette verte sur le navire et continuer son voyage.<br/>22</p>                        |
| <p><b>Carte action</b></p> <p>Dans les Kindien un bonbon a roulé à la mer et dérive maintenant dans l'océan Pazikrokodien</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si un joueur traverse l'océan Pazikrokodien, tu peux jouer cette carte. Le joueur doit charger immédiatement un bonbon bleu sur le navire et continuer alors son voyage.<br/>28</p> | <p><b>Carte action</b></p> <p>Un poisson volant essaye de voler des marchandises.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, tu peux lancer trois fois le dé. Si tu obtiens une fois vert, le poisson réussit et tu peux déposer la marchandise du haut sur l'île correspondante.</p> <p>Dans le cas contraire, rien n'arrive.<br/>37</p> | <p><b>Carte action</b></p> <p>Aujourd'hui, c'est une fête nationale à Parmesan et tous les travailleurs portuaires dorment jusqu'à midi.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, tu ne dois pas mettre de pierre sur le navire (toutefois il faut quand même aller jusqu'à un port) !<br/>24</p>   |
| <p><b>Carte action</b></p> <p>Un martien survole le navire dans une soucoupe volante. Il diffuse tout à coup la poudre blanche et des marchandises de chargement disparaissent.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, tu peux retirer une marchandise de la pile et la déposer sur l'île correspondante.<br/>10</p>                 | <p><b>Carte action</b></p> <p>Une mouette de transport 747 des Mount Rotznose Airlines s'écrase dans la Kein-Geld-Meer et perd tout son fret.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, le joueur dont c'est le tour doit charger immédiatement un fromage Maustralien sur le navire et continuer son voyage.<br/>14</p>                 | <p><b>Carte action</b></p> <p>Les Spielboys sont déçus, parce que le nouveau jeu vidéo "Bataille de tortues dans l'aquarium" n'est pas disponible.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si un joueur va à l'île vidéo, tu peux la jouer. Le joueur doit charger immédiatement une vidéo-cassette verte sur le navire et alors continuer son voyage.<br/>5</p> |

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>Carte action</b></p> <p>Un orage glacé souffle sur la mer. Le capitaine Wackelpudding a pris froid et a besoin immédiatement d'un bonbon pour la toux.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si un joueur va trop vite et touche la terre, tu peux la jouer. Le joueur doit charger immédiatement un bonbon bleu sur le navire et continuer son voyage.</p> <p>16</p> | <p><b>Carte action</b></p> <p>Un représentant de la compagnie d'assurance vient sur le navire et t'offre une assurance contre vents et marées.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu crains que la pile tombe, tu peux enlever les trois caisses supérieures... Cependant tu dois garder cette garde qui te coûtera un point supplémentaire en fin de partie.</p> <p>13</p>           | <p><b>Carte action</b></p> <p>Un cerueil de vampire devait être envoyé dans l'espace, mais il tombe dans Schoko-Bucht.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si un joueur va vers Schloko-Bucht, tu peux la jouer. Le joueur doit charger immédiatement un cerueil sur le navire et continuer alors son voyage.</p> <p>4</p>                    |
| <p><b>Carte action</b></p> <p>Lors du passage de l'Aquatür des marchandises risquent de tomber à la mer.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu traverses l'Aquatür, tu peux la jouer et lancer quatre fois le dé. Si tu tombes une fois sur bleu, tu peux déposer une marchandise sur l'île correspondante. Dans le cas contraire, rien n'arrive.</p> <p>17</p>       | <p><b>Carte action</b></p> <p>Le Hollandais volant essaye de voler des marchandises de chargement.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, tu peux lancer 3 fois le dé. Si tu obtiens une fois rouge, le Hollandais réussit et tu peux retirer la marchandise du haut de la pile et la remettre sur l'île correspondante. Dans le cas contraire, rien n'arrive.</p> <p>12</p> | <p><b>Carte action</b></p> <p>Un passager aveugle monte sur la pile et fait basculer la marchandises du haut.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, tu peux prendre la marchandise du haut et la déposer sur l'île correspondante.</p> <p>34</p>  |
| <p><b>Carte action</b></p> <p>Des habitants de Tio-Tio tentent de faire un tour du monde dans un rafirot. Peu après le passage de l'Aquatür, ils disparaissent en mer.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, le joueur dont c'est le tour doit charger immédiatement un cerueil noir sur le navire et continuer son voyage.</p> <p>33</p>                   | <p><b>Carte action</b></p> <p>Un de tes oncles travaille à l'astronef Enterpreis et a de bonnes relations avec M. Schpock qui te peut au besoin t'emmener sur l'astronef.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, tu peux éviter de prendre ton tour et ne dois ni conduire le navire ni charger de marchandises.</p> <p>8</p>  | <p><b>Carte action</b></p> <p>A Wo Schinken D.C. un représentant fureux du parti des bananes jette des framboises à la mer</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si un joueur traverse l'océan Kindischen tu peux la jouer. Le joueur doit charger immédiatement une framboise rouge sur le navire et continuer alors son voyage.</p> <p>30</p> |

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>Carte action</b></p> <p>L'océan Pazikrokodile change de couleur et devient lentement rose. Tous les habitants sont inquiets et décident de prendre une semaine de vacances en Europe.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, tu peux sauter ton tour et ne dois ni conduire le navire ni charger des marchandises.</p> <p>11</p>                   | <p><b>Carte action</b></p> <p>Le Capitaine Wackelpudding a son soixantième anniversaire. Un pigeon voyageur atterrit sur le navire et apporte un cadeau.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si tu la joues, le joueur dont c'est le tour doit charger immédiatement une framboise sur le navire et continuer son voyage.</p> <p>20</p>       | <p><b>Pour tous</b></p> <p>L'ouragan "Vamp" balaye le navire du capitaine Wackelpudding sur les rives de Draculan-Land. Les appareils de navigation sont endommagés.</p> <p>Jusqu'à ce qu'une nouvelle carte soit découverte tous les joueurs doivent contourner l'île vidéo, avant de se diriger vers leur destination !</p> <p>25</p> |
| <p><b>Carte action</b></p> <p>Nessie (qui s'est enfuie du Loch Ness) n'a pas bien fermé son sac à dos. En route, son déjeuner est tombé.</p> <p>Conserve cette carte.</p> <p>Si un joueur va à Kindien ou au Dracula-Land, tu peux la jouer. Le joueur doit charger alors immédiatement une framboise rouge sur le navire et continuer alors son voyage.</p> <p>1</p> | <p><b>Pour tous</b></p> <p>Le capitaine Wackelpudding a placé à l'envers son monocle et voit donc à gauche ce qui est à droite et à droite ce qui est à gauche.</p> <p>Jusqu'à ce qu'une nouvelle carte soit découverte doive tous les droitiers pousser le navire de la main gauche. Les gauchers poussent avec la main droite.</p> <p>3</p> | <p><b>Pour tous</b></p> <p>Michael Johnson et Elton Jack donnent un concert gratuit à Santa Madonna.</p> <p>Jusqu'à ce qu'une nouvelle carte soit découverte chaque joueur doit pousser son navire vers le port de Santa Madonna avant de rejoindre sa destination.</p> <p>2</p>  |
| <p><b>Pour tous</b></p> <p>L'indice boursier Tira-Misu-Index tombe à 2999. Tout le monde veut vendre. Les prix descendent rapidement. Tous les produits sont offerts bon marché : "2 pour le prix d'1".</p> <p>Tous les joueurs doivent charger deux produits sur le navire au lieu d'un. Cette carte est en vigueur jusqu'à ce que la pile tombe !</p> <p>23</p>     | <p><b>Pour tous</b></p> <p>L'indice boursier Tira-Misu augmente pour atteindre 5236, la récession est oubliée et la production mondiale double.</p> <p>Tous les joueurs doivent charger deux objets sur le navire. Cette carte dure jusqu'à ce que la pile tombe !</p> <p>7</p>   | <p><b>Pour tous</b></p> <p>Au cours de son dernier voyage sur l'océan Pazikrokodien le capitaine Wackelpudding s'est blessé la main droite.</p> <p>Jusqu'à ce qu'une nouvelle carte d'aventure soit découverte, tous les joueurs doivent pousser le navire avec la main gauche !</p> <p>18</p>  |

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>Pour tous</p> <p>Après avoir visité le Schnarchland, l'équipage s'endort. Le navire ne peut pas continuer à naviguer.</p> <p>Les joueurs emplient des biens sur le navire (ces biens peuvent être prises dans les piles des joueurs) sans déplacer le navire. Le premier joueur qui fait tomber la pile prend les marchandises et prend le prochain tour.<sup>21</sup></p> | <p>Pour tous</p> <p>La nuit tombe et un brouillard épais règne. Le capitaine Wackelpudding ne peut rien voir.</p> <p>Jusqu'à ce qu'une nouvelle carte soit découverte chaque joueur doit charger une marchandise sur le navire avec les yeux fermés.<sup>36</sup></p>  | <p>Pour tous</p> <p>Un nuage de météorites tombe sur le navire et endommage les panneaux solaires. Le navire ne peut pas continuer à avancer.</p> <p>Les joueurs emplient des biens sur le navire (y compris ceux de leurs stocks) sans pousser le navire. Cette carte est en vigueur jusqu'à ce que la pile tombe !<sup>26</sup></p>      |
| <p>Ordre</p> <p>Le cuisinier apporte un fax au capitaine « Apporte d'urgence 2 vidéo-cassettes. F.D. ».</p> <p>Va à l'île vidéo, charge 2 vidéo-cassettes et va au Dracula-Land. Si tu as réalisé cet ordre, c'est au tour du prochain joueur.<sup>31</sup></p>   | <p>Ordre</p> <p>En Mastralien, il y a un excédent de fromage.</p> <p>Va à Maustralien, charge deux boîtes jaunes de fromage et va à Videoinsel. Si tu as exécuté cet ordre, c'est au tour du prochain joueur.<sup>19</sup></p>   | <p>Ordre</p> <p>Le pilote danse avec une sirène une vaise de Vienne et oublie de tenir la barre.</p> <p>Va à Maustralien. Avant que le voyage ne soit terminé, le navire doit s'être tourné quatre fois sur lui-même contre le sens des aiguilles d'une montre.<sup>38</sup></p>   |
| <p>Ordre</p> <p>Capitaine Wackelpudding a rappelé toute la nuit. Il est maintenant si fatigué qu'il ne peut plus s'orienter tout droit.</p> <p>Va à Kindien. Avant que le voyage ne soit terminé, le navire doit s'être tourné trois fois sur lui-même dans le sens des aiguilles d'une montre.<sup>6</sup></p>   | <p>Ordre</p> <p>Capitaine Wackelpudding reçoit un télégramme : va à Kindien - stop - charge un bonbon-stop - va à Maustralien – stop - charge un morceau de fromage – stop – va au Dracula – Land - stop - F.D.</p> <p>Exécute cet ordre ! Si tu as exécuté l'ordre, c'est au tour du prochain joueur.<sup>9</sup></p> | <p>Ordre</p> <p>Les paresseux habitants des Schnarchland ne veulent pas voir, à quel point le capitaine Wackelpudding navigue avec hardiesse.</p> <p>Mets cette carte comme une marchandise sur la pile du navire et va comme prévu au port d'objectif. Le prochain joueur doit empiler ses marchandises sur cette carte.<sup>35</sup></p> |

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p>Ordre</p> <p>Il manque beaucoup de framboises existe dans les Kindien. Va au Bananematoll, charge 2 framboises rouges et va ainsi à Kindien.</p> <p>Si tu as dûment exécuté l'ordre, c'est au tour du prochain joueur !<br/>15</p>              | <p>Ordre</p> <p>Un mouvement révolutionnaire radical a dérégulé les réveils en Schnarchinsel. Tous dorment plus encore.</p> <p>Rien ne se passe. C'est au tour du prochain joueur.<br/>27</p> | <p>Ordre</p> <p>A Irgendwo, une framboise est trouvé avec l'inscription "Propriétaire : F. D."</p> <p>Va à Irgendwo, charge une framboise et va alors au Dracula-Land.<br/>32</p> |
| <p>Ordre</p> <p>La voie terrestre entre le Neufundamt et Disney-Wald est bloqués en raison de fortes pluies de Coca-Cola.</p> <p>Va au Disney-Wald charge un Bonbon, va au Neufundamt, charge un deuxième Bonbon et va à Bananen-Atoll.<br/>29</p> |   |   |
|  |   |   |

