

Miután a legénység támad, a cápa egy szomszédos vízterületre mozoghat. Ha a cápa a mozgást választja, a támadódobáshoz 2 találatot adhat.

Ha a cápa sérülést okoz, vagy megsemmisíti a hajó egyik területét, akkor minden legénységi tag azon a területen kap 1 sebést.

Ha a cápa sérülést okoz, vagy megsemmisíti a hajó egyik területét, akkor egy, a célterülettel szomszédos hajóterületen is okozhat 2 találatot.

Ha a cápa sérülést okoz, vagy megsemmisíti a hajó egyik területét, akkor a legénység összes tagja a hajó bármely területén bele esik a vízbe.

Ha a cápa sérülést okoz a hajó egyik területén, akkor a hely megsemmisül.

Miután a cápa megtámad egy területet a hajón, támadhat még egyszer 2 kockadobással. A második támadás célpontja lehet ugyanaz, vagy egy másik terület.

A cápa kitérés értéke 3, de azok a felszereléskártyák, amelyek hatással vannak a kitérés értékre, használhatóak maradnak.

A támadó dobás után a cápa újradobhat annyi kockát, amennyit akar. Az új eredmény a végleges.

Miután a legénység támad, a cápa egy szomszédos vízterületre mozoghat. Ha a cápa a mozgást választja, a támadódobáshoz 2 találatot adhat.

Ha a cápa sérülést okoz, vagy megsemmisíti a hajó egyik területét, akkor minden legénységi tag azon a területen kap 1 sebést.

Ha a cápa sérülést okoz, vagy megsemmisíti a hajó egyik területét, akkor egy, a célterülettel szomszédos hajóterületen is okozhat 2 találatot.

Ha a cápa sérülést okoz, vagy megsemmisíti a hajó egyik területét, akkor a legénység összes tagja a hajó bármely területén bele esik a vízbe.

Ha a cápa sérülést okoz a hajó egyik területén, akkor a hely megsemmisül.

Miután a cápa megtámad egy területet a hajón, támadhat még egyszer 2 kockadobással. A második támadás célpontja lehet ugyanaz, vagy egy másik terület.

A cápa kitérés értéke 3, de azok a felszereléskártyák, amelyek hatással vannak a kitérés értékre, használhatóak maradnak.

A támadó dobás után a cápa újradobhat annyi kockát, amennyit akar. Az új eredmény a végleges.