

ホリデーロースト ドックは修理中なので、このラウンドではどちらのドックにも樽を落としたり拾ったりすることはできません。 女房が買った肉だ - チャーリー	ベン・ガードナのボート サメがボートのあるマスを通過すると、船長は水中に落とされます。船長はボートに戻るために2アクションを消費する必要があります。 ベンのボートだ - ブロディ	ヴォーン市長が介入 スイマーを配置した後、いずれかのビーチからすべてのスイマーを削除し、そのビーチを閉じます。 私の子どもも浜にいる - ボーン市長
段ボール製のヒレの偽物 最も多くのスイマーがいるビーチに、クルー全員を移動させます。同数の場合は、クルーがどちらのビーチに行くかを決めます。 (こいつが)ムリに誘ったんだ - クソガキの片方	独立記念日（7月4日） スイマーを配置する前に、すべてのビーチを開きます。このラウンドではビーチを閉じることはできません。 いま海開きをしたら大騒動だ - ブロディ	ヘリコプター ブロディは島内のどのスペースにもすぐに移動できます。 署長様だぞ - ブロディ
サメに3,000ドルの賞金 フーパーはこのラウンドで1つの追加アクションを実行できる。 俺は助手も何も要らねえ - クイント	マイケル・ブロディの誕生日 マイケルを、スイマーが一番少ないビーチに置きます。彼が食べられた場合は2人としてカウント。ブロディ署長だけが彼を救出できます。 女みたいに？ - マイケル・ブロディ	間違ったサメを捕まえた ブロディとフーパーを同じドック（乗組員が選んだドック）へ移動させます。サメはこのラウンドで1アクション追加できます。 誤報だ - フーパー
フランク・シルバ・ハーバー・マスター ドックに樽を落としたり、ドックで樽を拾ったりするのは、このラウンドのフリーアクションです。 ウソつけ。たる3個だぞ - クイント	サメ警報 サメのスマートトラックが3以下の場合はN/S/Wにも配置します 敵は完全な食う機械だよ - フーパー	サメ警報 サメのスマートトラックが3以下の場合はN/S/Eにも配置します 事故死ではない - フーパー
サメ警報 サメのスマートトラックが3以下の場合はN/E/Wにも配置します 人食いザメは人間を丸ごと飲み込みましょう - クイント	サメ警報 サメのスマートトラックが3以下の場合はS/E/Wにも配置します サメを退治してやってもいいぜ - クイント	
アミティ島がニュースに！ このラウンドで、クルー1人が追加アクションを1つ実行できる。 アミティ島は澄んだ空気と海で有名です。ところが黒い影が現れました。人食いザメです。 - TVニューズリポーター	USSインディアナポリス クイントはこのラウンドで1つの追加アクションを実行できる。 1100名の将兵のうち、サメの餌食にならなかったのは316人だ - クイント	

クイント

- 再浮上オプション
3枚の再浮上カードをめくる
- サメの選択
再浮上トークンを裏向きにプレイ
サメ能力カードを裏向きプレイしても良い
- クルーの準備
2マスまで移動し、装備1つを選択
ターゲットトークンを置く
- サメの公開
再浮上トークンの公開
アタッチメントの振り払い解決
- クルーの攻撃
正しいターゲットだったクルーはサメを攻撃する
- サメの攻撃
ボートか水上にいるクルーを攻撃
水上にいるクルーにボーナス攻撃

ブロディ

- 再浮上オプション
3枚の再浮上カードをめくる
- サメの選択
再浮上トークンを裏向きにプレイ
サメ能力カードを裏向きプレイしても良い
- クルーの準備
2マスまで移動し、装備1つを選択
ターゲットトークンを置く
- サメの公開
再浮上トークンの公開
アタッチメントの振り払い解決
- クルーの攻撃
正しいターゲットだったクルーはサメを攻撃する
- サメの攻撃
ボートか水上にいるクルーを攻撃
水上にいるクルーにボーナス攻撃

波を起こす サメがボートのスペースにダメージを与えたり破壊した場合、ボート上のすべての乗組員は、それぞれのゾーンの水域に落下します。	余分な力 サメがボートスペースにダメージを与えた場合、そのボートスペースは破壊されます。	衝突速度 クルーが攻撃した後、サメは隣接する水面スペースに移動できます。サメが移動した場合、攻撃ロールに2ヒットを加えます。
ハードターゲット サメの回避値は 3 です。回避値に影響を与えるクルーギア カードは引き続き有効です。	大きな口 サメがボートスペースにダメージを与えたり破壊した場合、ボートスペース上の各乗組員は 1 のダメージを受けます。	ドミノ効果 サメがボートスペースにダメージを与えたり破壊した場合、対象のボートスペースに隣接するボートスペースに2ヒットを適用します。

おかわり ボートを攻撃した後、サメは2つのダイスを使ってボートに2回目の攻撃を行うことができます。2回目の攻撃は、同じボートのマスに攻撃することも、別のボートのマスに攻撃することもできます。	再びモール 攻撃を終えた後、サメは好きなだけダイスを振り直すことができます。新たな結果は最終的なものとなります。
---	--

波を起こす サメがボートのスペースにダメージを与えたり破壊した場合、ボート上のすべての乗組員は、それぞれのゾーンの水域に落下します。	余分な力 サメがボートスペースにダメージを与えた場合、そのボートスペースは破壊されます。	衝突速度 クルーが攻撃した後、サメは隣接する水面スペースに移動できます。サメが移動した場合、攻撃ロールに2ヒットを加えます。
ハードターゲット サメの回避値は 3 です。回避値に影響を与えるクルーギア カードは引き続き有効です。	大きな口 サメがボートスペースにダメージを与えたり破壊した場合、ボートスペース上の各乗組員は 1 のダメージを受けます。	ドミノ効果 サメがボートスペースにダメージを与えたり破壊した場合、対象のボートスペースに隣接するボートスペースに2ヒットを適用します。

おかわり ボートを攻撃した後、サメは2つのダイスを使ってボートに2回目の攻撃を行うことができます。2回目の攻撃は、同じボートのマスに攻撃することも、別のボートのマスに攻撃することもできます。	再びモール 攻撃を終えた後、サメは好きなだけダイスを振り直すことができます。新たな結果は最終的なものとなります。
---	--

摂食狂気 自マスにいるスイマーを全て食べる	回避行動 モーションセンサーは作動しない	視界外 双眼鏡、魚群探知機を無視する	スピードバースト 3マスまで移動できる
---------------------------------	--------------------------------	------------------------------	-------------------------------

サメ 3アクション

◎移動：隣接マスへ移動

◎捕食：スイマー1体食べる

1人で1万ドルだ。 それで人食いザメを そっくり渡してやる - クイント	サメは近いぞ - ブロディ	専門家を雇う必要がある - ブロディ
サメの目には表情がない、 人形の目そっくりだ - クイント	バカ者、面舵だ - クイント	客がおいでだ - フーパー
生意気なやつめ、 どこへ行く気だ - クイント	早いな - フーパー	油断するな、 敵は頭のいい大物だ - クイント
両方とも壊れそうだ - フーパー	相手は大物だ、 浮き上がらせてから倒そう、 釣り上げるのはムリだ - クイント	沈没か - ブロディ
船が小さい - ブロディ	追ってくるぞ - フーパー	7mある - フーパー 8mさ、重さは3トン - クイント
海がきれいだった - ブロディ なぜかな - フーパー		

クイント 4アクション

◎移動:隣接する水上マスへ移動する
◎スイマー救出:自分のマスからスイマー1体をサブライに戻す
◎樽の回収:自分のマスにある樽をドック、水上、フーパーのポートから好きなだけ回収
◎樽を発射(ラウンドごとに1回):樽トークンを自分のマスか隣接マスに打ち込む

ブロディ 4アクション

◎移動:隣接する陸地マスへ移動する
◎スイマー救出:自分のマスからスイマー1体をサブライに戻す
◎樽の購入:ショップマスで、樽を1つ取る
◎樽を置く:ドックマスで、樽を置く
◎双眼鏡の使用(ラウンドごとに1回):ビーチマスで双眼鏡を使用
◎ビーチの閉鎖(ラウンドごとに1回):市長室またはアミティ警察署で、ビーチを1つ閉鎖

フーパー

- 再浮上オプション
3枚の再浮上カードをめくる
- サメの選択
再浮上トークンを裏向きにプレイ
サメ能力カードを裏向きプレイしても良い
- クルーの準備
2マスまで移動し、装備1つを選択
ターゲットトークンを置く
- サメの公開
再浮上トークンの公開
アタッチメントの振り払い解決
- クルーの攻撃
正しいターゲットだったクルーはサメを攻撃する
- サメの攻撃
ボートか水上にいるクルーを攻撃
水上にいるクルーにボーナス攻撃

サメ

- 再浮上オプション
3枚の再浮上カードをめくる
- サメの選択
再浮上トークンを裏向きにプレイ
サメ能力カードを裏向きプレイしても良い
- クルーの準備
2マスまで移動し、装備1つを選択
ターゲットトークンを置く
- サメの公開
再浮上トークンの公開
アタッチメントの振り払い解決
- クルーの攻撃
正しいターゲットだったクルーはサメを攻撃する
- サメの攻撃
ボートか水上にいるクルーを攻撃
水上にいるクルーにボーナス攻撃

チャム サメが再浮上トークンをロックした後、チャムをプレイできます。サメプレイヤーは、選択しなかった再浮上トークンのうち1つを公開する。 チャムを使用した後、それを捨て札にします。	チャム サメが再浮上トークンをロックした後、チャムをプレイできます。サメプレイヤーは、選択しなかった再浮上トークンのうち1つを公開する。 チャムを使用した後、それを捨て札にします。	チャム サメが再浮上トークンをロックした後、チャムをプレイできます。サメプレイヤーは、選択しなかった再浮上トークンのうち1つを公開する。 チャムを使用した後、それを捨て札にします。
弾薬 ライフルまたはピストルで使用するためのもの	弾薬 ライフルまたはピストルで使用するためのもの	弾薬 ライフルまたはピストルで使用するためのもの
弾薬 ライフルまたはピストルで使用するためのもの	弾薬 ライフルまたはピストルで使用するためのもの	ピストル サメが再浮上トークンを公開した後、対象のトークンを隣接する水域に移動することができます。 ピストルを発射した後、弾薬がピストルのいずれかを捨てる
ピストル サメが再浮上トークンを公開した後、対象のトークンを隣接する水域に移動することができます。 ピストルを発射した後、弾薬がピストルのいずれかを捨てる	野球のバット 攻撃が失敗した場合は、両方のサイコロを振り直してください。新しい結果が最終的なものとなります。	ライフル ライフルを発射した後、弾薬がライフルのいずれかを捨てる
ハンマー ハンマーで攻撃する場合、サメの回避値はゼロになります。	マチェーテ（ナタ）	フレア 装着中：各ラウンドの終了時に、サメはサイコロを1つ振り、その数だけダメージを受けます。
鋸銃 鋸銃を発射した後、鋸銃を捨てる	キャニスター 装着中：ピストルまたはライフルによる攻撃でサメがダメージを受けた場合、キャニスターが爆発します。キャニスターが爆発した場合、キャニスターを破棄し、サメに追加のダメージを3つ与えます。	漁網 装着中：サメの回避値が1減少します。
釣り竿 装着中：サメが攻撃ロールをする際、2ヒットのダイスはすべて1ヒットとしてカウントされます。	フック 4ヒット以上の場合、サメはダメージを受けたままですが、フックは壊れます。 フックが壊れた場合は、捨ててください。	シャークケージ サメが攻撃ロールを行う前にプレイできます。このラウンド中、ダメージを受けることはありません。 シャークケージを使用した後、それを捨て札にします。

フーパー 4アクション

- ◎移動:水上を2マスまで移動する
- ◎スイマー救出:自分のマスからスイマー1体をサブライに戻す
- ◎樽の回収:自分のマスの樽をドック、水上から好きなだけ回収
- ◎クイントに樽を渡す:クイントと同じマスなら、樽をすべてクイントに渡す
- ◎魚群探知機の使用(ラウンドごとに1回):魚群探知機を自分のマスの水上で使用

麻醉槍

あなたの攻撃でサメがダメージを受けた場合、サメはこのラウンドの攻撃時にダイスを1個だけ振ります。

麻醉槍で攻撃した後、それを捨て札にします。