

RÈGLES

► **Lors de la mise en place**, mélangez les 12 cartes événement face cachée pour former la pioche événement.

► **Au début de chaque manche**, révélez la première carte de la pioche événement pour connaître la règle spéciale valable pour tout le monde au cours de cette manche.

► **À la fin de la manche**, comptez les points marqués et ajoutez-les à ceux des manches précédentes. Puis attribuez la carte événement selon le pictogramme indiqué dessus.



La personne qui a le plus de points prend la carte devant elle.



La personne qui a le moins de points prend la carte devant elle.

En cas d'égalité, la carte événement est défaussée.

► **Lorsque vous avez une carte événement devant vous**, sa règle spéciale est valable pour vous uniquement. Vous gardez la carte tant que vous remplissez ses conditions d'obtention. Par exemple, si vous l'avez reçue parce que vous aviez le moins de points, elle est défaussée si vous n'êtes plus le dernier ou la dernière de la partie.

Vous ne pouvez pas avoir plusieurs cartes événement devant vous. Si vous devez en prendre une deuxième, choisissez celle que vous gardez entre la nouvelle et l'ancienne.

MODIFIE LES EFFETS DE DUOS

Remplace l'effet d'un duo. Ce dernier vaut toujours 1 point.

Le bernard-l'ermite



Effet : lorsque vous posez un duo de **crabes**, prenez une carte dans chaque défausse.

Le poisson lune



Effet : lorsque vous posez un duo de **poissons**, ajoutez à votre main les deux premières cartes de la pioche.

Le rodéo aquatique

Ajoute de nouveaux effets. Chaque duo vaut 1 point.



Effet : lorsque vous posez un duo de **nageurs**, regardez la main d'un adversaire. Vous pouvez ensuite échanger l'une de ses cartes avec l'une des vôtres.



Effet : lorsque vous posez un duo de **requins**, volez un duo posé devant un adversaire.

Vous le placez devant vous sans déclencher son effet.

Note : les combinaisons habituelles cartes **nageur** + **requin** ainsi que cartes **nageur** + **méduse** (si vous jouez avec *Extra salt*) sont toujours valides.

MODIFIE LE SCORE

La danse des coquillages



Chaque carte **coquillage** vaut 2 points.

Le kraken



Chaque carte **poulpe** vaut 1 point.

La tornade



Les cartes **sirène** ne rapportent pas de points, mais permettent toujours de remporter la partie si vous posez les 4.

MODIFIE UNE RÈGLE

La danse des sirènes



Si vous posez 3 **sirènes** (au lieu de 4), vous remportez immédiatement la partie.

Le coffre au trésor



Vous devez atteindre 10 points (au lieu de 7), pour mettre fin à la manche.

Le diodon



Vous ne pouvez pas mettre fin à la manche en disant **STOP**, vous devez dire **DERNIÈRE CHANCE**.

AJOUTE UNE NOUVELLE RÈGLE

Le poisson ange



À la fin de votre tour, si les deux cartes visibles sur les défausses sont de la même couleur,

ajoutez-en une des deux à votre main.

Les dauphins



Lorsque vous défaussez une carte collection (coquillage, poulpe, manchot, moussaillon

ou hippocampe), ajoutez à votre main la première carte de la pioche.

La barrière de corail



Vous pouvez poser un **coquillage** devant vous face cachée pour être protégé de toutes les

attaques. Il ne rapporte plus aucun point.