

# RÈGLES

Lors de la mise en place, ajoutez les cartes supplémentaires à celles du jeu de base et mélangez-les.

Ce pictogramme ★ vous permet de les identifier facilement.

## DÉTAILS DES CARTES

### Carte multiplicateur de points



**Le panier de crabes**  
1 point par carte crabe.  
Cette carte ne compte pas comme une carte crabe.



## Cartes duo



1 point par combinaison carte **nageur** + carte **méduse**.

**Effet :** lors de leur prochain tour, les adversaires ne peuvent que piocher la première carte de la pioche. Ils ne peuvent pas poser de cartes, ni mettre fin à la manche.



1 point par combinaison carte **homard** + carte **crabe**.

**Effet :** prenez les cinq premières cartes de la pioche, ajoutez-en une à votre main, puis remettez les quatre autres dans la pioche et mélangez-la.



## Cartes spéciales

X points

**Effet :** vous pouvez utiliser l'**hippocampe** pour remplacer une carte collection manquante (poulpe, coquillage, manchot ou moussaillon). Vous devez avoir au moins une carte de cette collection en main. Vous ne pouvez pas gagner plus de points que le maximum indiqué sur les cartes collection.



Si vous avez en main un duo et une carte **étoile de mer**, vous pouvez constituer un trio en posant ces trois cartes. L'étoile de mer ajoute 2 points à votre duo (le trio rapporte donc 3 points).

**Effet :** annule l'effet des cartes duo jouées avec l'étoile de mer.



x 10

BLEU  
FONCÉ



x 10

BLEU  
CLAIR



x 9

NOIR



x 9

JAUNE



x 7

VERT  
CLAIR



x 5

BLANC



x 5

VIOLET



x 4

GRIS  
CLAIR



x 3

ORANGE  
CLAIR



x 3

ROSE  
CLAIR



x 1

ORANGE



**ColorADD**  
The Color Alphabet