



*Grâce aux 8 poissons de cette mini-extension, donnez plus de vie à votre récif !*

*Parviendrez-vous à diriger vos poissons vers les coraux qui seront validés ?*

## MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place en suivant les règles du jeu de base. Ensuite, chaque joueur prend **2 poissons** et les place à côté de son plateau Joueur.

Remettez dans la boîte les poissons non utilisés.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule normalement. Cependant, à la toute fin de **chacun** de vos tours (après avoir effectué complètement l'action **A** ou **B**), vous **pouvez** déplacer **un** de vos poissons vers une case orthogonalement adjacente de votre plateau (pas diagonalement).

- Si ce poisson se trouve encore à côté de votre plateau, il peut être placé sur une case en bordure de votre plateau.
- Si la case où vous placez votre poisson est occupée par une pièce Corail ou une pile (peu importe la hauteur), placez votre poisson au sommet.
- Vos deux poissons ne peuvent jamais occuper la même case.



## CHANGEMENT À L'ACTION B

Lorsque vous jouez une carte, le poisson se trouvant sur votre plateau Joueur peut vous affecter de la façon suivante :

### DURANT L'ÉTAPE 1

Lorsque vous placez vos pièces Corail, il est interdit de les placer dans une case/sur une pile où se trouve déjà un autre poisson.

### DURANT L'ÉTAPE 2

Lorsque vous validez un motif, vous marquez 1 point bonus pour chaque poisson se trouvant au sommet d'une pile faisant partie du motif complété. (Vous pouvez donc marquer au plus 2 points bonus si vos 2 poissons se trouvent chacun au sommet d'une pile faisant partie du même ou de deux instances distinctes du motif complété.)

#### *Exemple :*

*Eva joue cette carte. Après avoir placé la pièce jaune et la pièce violette (ces dernières ne peuvent pas être placées là où sont ses poissons), elle valide le motif.*



*Dans l'ensemble de son récif, le motif est complété deux fois, elle marque donc 8 points.*

*De plus, puisque ses deux poissons se trouvent aux sommets de piles faisant partie du motif complété, elle marque 2 points bonus.*

*S'il elle n'avait eu qu'un seul poisson au sommet d'une de ces piles, son bonus n'aurait été que de 1 point.*

*Ensuite, elle déplace 1 poisson vers une case adjacente.*

#### **Notes :**

- Lorsque vous validez ce type de motif, vous marquerez 1 point bonus pour un poisson se trouvant au sommet de la pièce centrale ou de n'importe quelle pile qui l'entoure.
- À la fin de la partie, pour chaque carte de votre main dont le motif vous accorde des points, la présence de vos poissons est prise en compte normalement. (Ceci s'applique même si vos 2 poissons se trouvent aux sommets d'instances distinctes du motif complété : vous marquerez donc 2 points bonus, même si vous n'avez marqué des points qu'une seule fois pour le motif.)



# CRÉDITS

<b>Auteur:</b>	Emerson Matsuuchi
<b>Réalisation:</b>	Sophie Gravel
<b>Développement:</b>	Martin Bouchard & Viktor Kobilke
<b>Direction artistique:</b>	Philippe Guérin
<b>Illustrations:</b>	Chris Quilliams
<b>Design graphique:</b>	Philippe Guérin & Karla Ron
<b>Rédaction:</b>	Viktor Kobilke
<b>Affaires étrangères:</b>	Andrea Ahlers & Katja Wienicke
<b>Communications:</b>	Mike Young
<b>Marketing:</b>	Martin Bouchard

## Développement:



[www.nextmovegames.com](http://www.nextmovegames.com)  
[info@nextmovegames.com](mailto:info@nextmovegames.com)

Tous droits réservés

© 2018 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative,  
Rigaud, QC J0P 1P0, Canada.

Aucune partie de ce produit  
ne peut être reproduite sans  
autorisation spécifique.

Conservez cette information  
pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine