



WRECK RAIDERS



10+



1-5



45 mins.

RÈGLES SOLO À LA PAGE 11

L'HISTOIRE

Dirigez une équipe de chasseurs de trésors explorant un lagon jonché d'épaves et de leurs cargaisons. Une sélection judicieuse de dés du Bassin guidera votre recherche. Récupérez des trésors engloutis et de superbes coquillages pour réunir les expositions souhaitées et les aquariums fascinants pour le musée local... mais n'oubliez pas de stocker votre Coffre-Fort! Attention cependant... chaque fois que vous envoyez un plongeur, tout plongeur à côté du vôtre dans cette épave - même un rival - sera capable de récupérer du butin aussi! Veillez à ne pas trop aider vos adversaires à creuser les profondeurs car, à la fin du jeu, celui avec les meilleurs objets exposés, les plus grands aquariums et le coffre-fort le plus rempli emportera la partie!

COMPOSANTES

1 PLATEAU

Plage



Épaves

52 CARTES D'EXPOSITION

Décorations

Combinaison de trésors

Valeur de l'argent



Récompense de style

45 COQUILLAGES



15 Conques

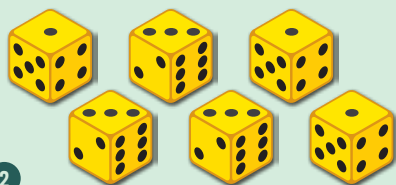


15 Pétoncles



15 Étoiles de mer

6 DÉS



2

1 BASSIN À DÉS



Piste de score

Zones de coquillages

39 PIÈCES D'AQUARIUM

11 Dessous, 17 Centres, 11 Dessus.



Dessus

Valeurs d'argent

Centres

Coût en coquillage

Dessous

4 PLATEAUX DE JOUEURS

Présentoirs

Coffre-Fort



Rappels de coquillage

Panier

84 TUILES TRÉSOR

21 copies chacune de : Gemmes, or, art, reliques. Chaque catégorie a 3 faces différentes possibles.

Gemmes



Or



Art



Reliques



30 PLONGEURS

6 par couleur de joueur.



5 MARQUEURS CRABES

Pour compter les points et comme rappel de couleur.





1 PLATEAU RÉCIF



MISE EN PLACE

- A Plateaux & Coquillages.** Placez le plateau au centre de la table, avec une pile de coquillages près de la plage.
- B Tuiles de trésor.** Séparez les trésors par type (*Gemmes, Or, Art, Reliques*), et mélanger chacun de ses groupes séparément. Placez chacune des piles, face cachée, près de l'épave assortie.
- C Exposition.** Mélangez la pioche de cartes Expositions. Révéler une carte de plus qu'il y a de joueurs.
- D Aquariums.** Empilez toutes les pièces d'aquarium par type (*dessus, centres, dessous*), puis mélanger chaque pile. Créez un marché en révélant trois tuiles de chaque pile, comme présenté dans l'exemple.
- E Chaque joueur.** Donnez à chaque joueur le **plateau de joueur**, le **crabe**, et un certain nombre de **plongeurs** (*selon le tableau à droite*) de la couleur choisie. Placez le matériel non-utilisé dans la boîte.
- F Bassin de dés & Récif.** Placez le couvercle de la boîte à l'envers sur la table pour en faire le **Bassin de dés**. Placez le Récif près du plateau, à un endroit facile d'accès pour tous. Selon le nombre de joueurs, gardez un certain nombre de dés (*selon le tableau à droite*). Placez les dés non-utilisés dans la boîte. Choisissez un premier joueur au hasard, selon votre méthode de prédilection : ce joueur devra **lancer le Bassin de dés**.

		
2 joueurs	6	5
3 joueurs	5	4
4 joueurs	4	5
5 joueurs	4	6



Lancer les dés : Plusieurs fois durant la partie, vous devrez **lancer le bassin de dés**. Chaque fois, vous devez suivre la même procédure : *premièrement, tous les dés doivent être lancés d'un seul coup dans le couvercle de la boîte, en un mouvement énergétique qui fait rebondir les dés. Puis, sans changer les valeurs des dés, les joueurs doivent transférer les dés vers le plateau Récif : s'il se trouvait, même partiellement, sur une zone « Coquillage », le dé est placé sur la zone correspondant sur le Récif; s'il n'était sur aucune zone coquillage, il est placé sur la zone vide du Récif.*



DÉROULEMENT

Wreck Raiders se joue en sens horaire à partir du premier joueur, et ce jusqu'à ce que la partie se termine.

PENDANT VOTRE TOUR

Votre tour est divisé en 4 étapes, que vous performerez dans l'ordre suivant :

1. **PRENDRE UN DÉ DU RÉCIF.**
2. **DÉPLACER UN PLONGEUR ET RAMASSER LES RÉCOMPENSES.**
3. **RÉCLAMER UNE (OU DES) EXPOSITION(S), SI VOUS LE DÉSIREZ.**
4. **ACHETER UN MORCEAU D'AQUARIUM, SI VOUS LE DÉSIREZ.**



1. PRENDRE UN DÉ DU RÉCIF

*S'il n'y a **aucun** dé sur le Récif au début de votre tour, ramassez tous les dés sur les plateaux des joueurs, et **lancez le Bassin** tel que décrit dans la Mise en place.*

Prendre l'un des dés restants dans le Bassin (s'il n'en reste qu'un, vous devez le prendre).



Si le dé se trouve sur l'une des **zones Coquillages** du Récif, gagnez **immédiatement** un coquillage du type correspondant (*Conque, Pétoncle, ou Étoile de Mer*) de la plage vers votre panier.



Placez le dé dans votre panier sans en changer la valeur.



Vous pouvez choisir n'importe lequel de ces dés. Vous choisissez le 5, et prenez un Conque puisqu'il est dans la zone « Conque ».

2. DÉPLACER UN PLONGEUR ET RAMASSER LES RÉCOMPENSES

Choisissez un plongeur **de votre couleur**, peu importe où il se trouve (à l'extérieur du plateau, sur une épave, ou encore sur n'importe quel espace de la plage), et placez le sur une épave ou sur la plage sur un espace **avec le même nombre** que le dé que vous venez de prendre.

- Vous ne pouvez **pas** déplacer un plongeur d'un espace sur une **épave** vers un autre espace de la **même** épave, ni d'un espace de plage vers un autre espace de plage.
- Vous ne pouvez **jamais** déplacer un plongeur vers un espace **d'épave** où se trouve déjà un plongeur de **votre couleur** (cette contrainte ne s'applique pas aux espaces de plages).



RAMASSER DES TRÉSORS

Lorsque vous recevez un trésor, peu importe la source, vous devez regarder le côté face de la tuile, et la placer immédiatement soit dans l'un de vos trois **Présentoirs**, ou dans votre **Coffre-Fort**.

- Lorsque placés dans un **Présentoir**, les trésors seront placés sur le piédestal libre le plus à gauche de la rangée, sans laisser d'espace vide (*vous pouvez les placer face cachée, pour plus ressembler aux cartes d'Exposition*). L'**objectif** ici est de créer des arrangements qui correspondent aux cartes Expositions afin de les réclamer et d'obtenir des pièces (*voir Réclamer une ou des Expositions pour plus de détails*).
- Lorsque placés dans votre **Coffre-Fort**, les trésors peuvent être placés dans la **colonne** de votre choix, mais chaque colonne doit être remplie du bas vers le haut, sans laisser d'espace vide (*les trésors dans votre Coffre-Fort doivent être gardés face visible*). Le placement de trésor dans votre Coffre-Fort visent deux **objectifs** : premièrement, de créer des **rangées** de trésors du **même type**, et deuxièmement, d'avoir autant de trésors **uniques** que possible (*voir Décompte des Coffres-Forts pour détails*).



Vous avez gagné un trésor Gemme. Vous pouvez le placer face cachée dans un Présentoir (dans l'espace libre le plus à gauche). Pour vous aider à décider, vous devriez vous baser sur les cartes Expositions.



Même si vous avez déjà une Gemme de ce type, vous pouvez aussi la placer dans un des espaces mis en évidence. Il serait plus avantageux de la placer à côté de l'autre Gemme, en espérant en faire une rangée de trois du même type.



3. RÉCLAMER UNE (OU DES) EXPOSITION(S), (SI VOUS LE DÉSIREZ)

Si l'un de vos Présentoirs **correspond** à l'une des cartes Expositions face ouverte, vous réclamez cette carte. Ici, seul le **type** du trésor importe, et non l'illustration sur le **côté face** de la tuile.

Les trésors dans votre Présentoir **n'ont pas à être dans le même ordre** que sur la carte Exposition. Par contre, votre Exposition doit contenir tous les trésors demandés par la carte Exposition, et seulement ceux-ci.

La réclamation d'une carte d'Exposition se fait en plusieurs étapes :

1. **ANNONCEZ-LE!**
2. **DÉCORATION?**
3. **ORDRE EXACT?**
4. **VIDEZ ET RAMASSEZ**
5. **RÉCLAMEZ UNE AUTRE CARTE?**
6. **RÉVELEZ DE NOUVELLES EXPOSITIONS**



1. ANNONCEZ-LE!

Montrez à vos adversaires quel Présentoir vous utilisez, et quelle Exposition vous réclamez, pour que tous puissent confirmer que vous avez les bons trésors.

2. DÉCORATION?

Certaines cartes Expositions ont des Coquillages (*Conques et/ou Pétoncles*) sur des blasons situés dans le coin supérieur gauche. Pour ces Expositions vous **pouvez** utiliser un coquillage de chaque type présent, si vous en avez, pour obtenir certains bonus.



Décorer avec un **Conque** vaudra 2 points à la fin de la partie : **gardez le jeton sur la carte** pour vous en souvenir.



Décorer avec un **Pétoncle** (en le retournant à la *plage*) vous permet de ramasser un trésors de l'épave **de votre choix**. Piochez un trésor de la pioche choisie et ajoutez le, selon les règles normales, à un Présentoir ou à votre Coffre-Fort.



3. ORDRE EXACT?

Si votre trésor est dans **l'ordre exact** présenté sur la carte, vous obtenez une **récompense de style** (s'il y en a une sur la plaque dans le coin inférieur droit de la carte): vous recevez cette récompense immédiatement. Les Expositions constituées **d'un seul** type de trésor n'offrent pas de récompense supplémentaire, puisqu'elles ne peuvent pas être dans un ordre incorrect.



Gagnez un morceau d'aquarium de votre choix du marché, gratuitement.



Gagner un coquillage de votre choix.



Gagner les coquillages illustrés.

4. VIDEZ ET RAMASSEZ

Défaussez les trésors de votre Présentoir **faces ouvertes** dans la **défausse associée**, et placez la carte d'Exposition face ouverte à côté de votre plateau de joueur (avec un Conque, le cas échéant).

5. RÉCLAMEZ UNE AUTRE CARTE?

Si vous désirez réclamer une autre carte d'Exposition, répétez les étapes ci-haut. *Des trésors ou des coquillages gagnés lors d'une Exposition peuvent être utilisés pour d'autres Expositions dans le même tour.*

6. RÉVELEZ DE NOUVELLES EXPOSITIONS

Lorsque vous avez **terminé** de réclamer des cartes Expositions, révélez de nouvelles cartes pour remplacer celles que vous avez pris.



Vous avez rempli un Présentoir qui correspond exactement à l'une des cartes Expositions face ouverte, et vous l'annoncez aux autres joueurs.

Sur la carte, on peut voir qu'elle peut être décorée d'un Conque. Vous en avez un dans votre panier, et vous décidez de l'utiliser. Vous le placez donc sur la carte Exposition.



Vos trésors ne sont **pas** dans l'ordre exact présenté sur la carte, et vous n'avez donc **pas** droit à la récompense de style de 2 Pétoncles.



Vous défaussez tous les trésors de votre Présentoir et ramassez la carte. Elle vaudra 8 points à la fin de la partie, plus 2 points supplémentaires pour le Conque.

Vous ne pouvez pas réclamer d'autre Exposition, et vous révélez donc une nouvelle carte de la pioche pour remplacer celle que vous venez de prendre.

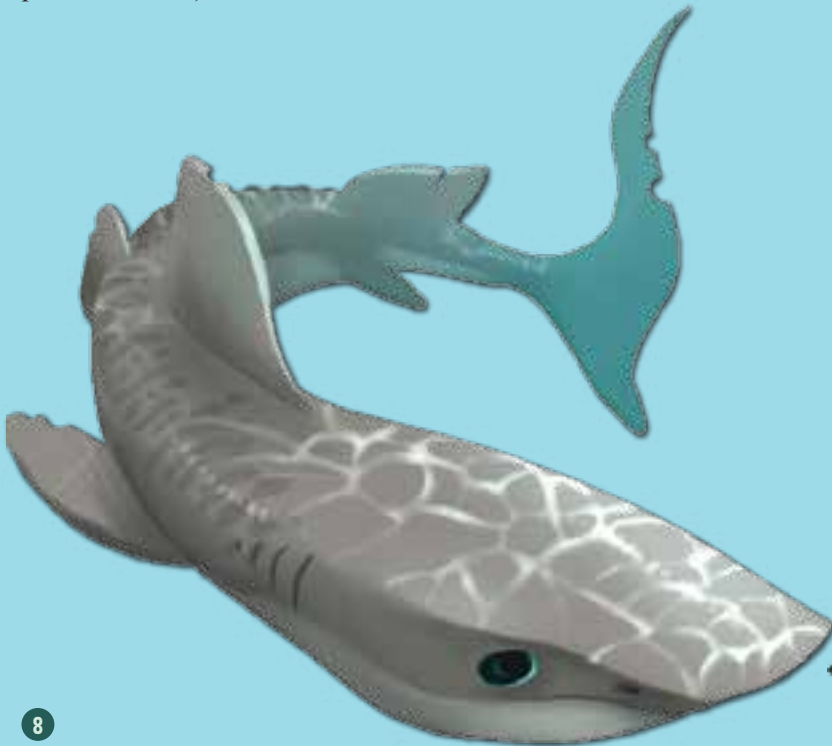
4. ACHETEZ UN MORCEAU D'AQUARIUM, (SI VOUS LE DÉSIREZ)

Si vous avez les coquillages requis pour payer le coût d'un morceau d'aquarium, vous pouvez, **une fois par tour**, dépenser les jetons nécessaires et prendre une tuile. Vous bâtissez ces aquariums à côté de votre plateau de joueur.

- Vous pouvez bâtir plusieurs aquariums durant la partie, et en avoir plusieurs en cours en même temps.
- Lorsque vous achetez un **Dessous**, il débute un nouvel aquarium; lorsque vous achetez un **Centre** ou un **Dessus**, il doit être placé par-dessus un Dessous ou un Centre. Si vous ne pouvez pas placer un morceau légalement au moment de l'achat, vous ne pouvez **pas** l'acheter.
- Une fois qu'un morceau est placé, il ne peut plus être déplacé. Une fois qu'un **Dessus** est placé, aucun autre morceau ne peut être ajouté à cet aquarium.

Après avoir placé ce morceau, révélez-en un nouveau de la pile correspondante pour remplacer celui que vous venez d'acheter. (*Il est possible de manquer de morceaux d'aquarium*).

Les aquariums vaudront des points à la fin de la partie : les **Dessous** et les **Centres** vaudront autant de pièces que la valeur illustrée sur la tuile; la valeur des **Dessus** sera déterminée par la formule dans la bulle rose (*voir Décompte des Aquariums pour plus de détails*).



POUVOIR DES COQUILLAGES

En plus d'être dépensés pour acheter des morceaux d'aquarium et d'être utilisés pour décorer les Expositions, les Coquillages ont des pouvoirs spéciaux qui peuvent être utilisés à certains moments:



CONQUES



Lorsque vous prenez un dé du Récif, vous pouvez défausser un Conque pour additionner ou soustraire 1 de la valeur du dé (*ajouter à un 6 en fait un 1, et soustraire à un 1 en fait un 6*). Vous **pouvez** défausser plusieurs Conques pour modifier le même dé plusieurs fois.



PÉTONCLES



Lorsque vous prenez un trésor d'une Épave **parce que vous y avez déplacé un plongeur ce tour-ci**, vous pouvez défausser un Pétoncle pour prendre un trésor supplémentaire **de la même Épave**. Vous **pouvez** défausser plusieurs Pétoncles pour obtenir plusieurs trésors supplémentaires lors d'un tour.



ÉTOILES DE MER



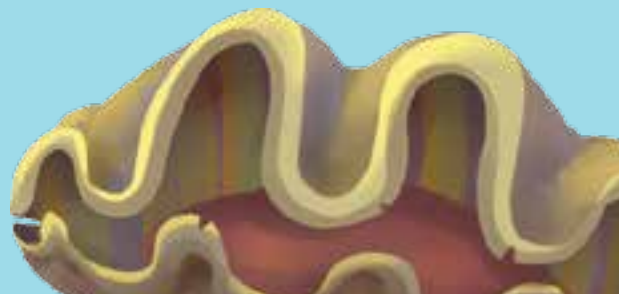
Lorsque vous Réclamez une carte Exposition, vous pouvez placer une Étoile de Mer pour **couvrir** un trésor dans un **Présentoir** (*mais pas votre Coffre-Fort*). Un trésor couvert d'une Étoile de Mer est considéré du type de votre choix. Vous **pouvez** placer plusieurs Étoiles de Mer dans le même Présentoir. Lorsque le Présentoir est utilisée pour réclamer une Exposition, retournez l'Étoile de Mer à la plage.

De plus, vous pouvez défausser une Étoile de Mer en tout temps pour défausser le trésor **le plus à droite** de l'un de vos Présentoirs.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur a réclamé (*au moins*) un certain nombre d'Expositions (*6 à 2 joueurs, 5 à 3 joueurs, et 4 à 4 ou 5 joueurs. Ce nombre est toujours le même que le nombre de plongeurs utilisés.*) Lorsque c'est le cas, chaque **autre joueur** a droit à un **dernier tour**, puis la partie se termine.



DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, les joueurs comptent leurs points en plaçant leur marqueur Crabe sur la Piste de score retrouvée dans le Bassin. (Si avez plus de 50 points, continuez de progresser en notant que votre score est 50 points plus haut que ce que la piste suggère.)

Il y a trois sources de points : Expositions, Coffre-Fort, et Aquariums.

DÉCOMPTE DES EXPOSITIONS

Vos Expositions valent autant de points que la valeur notée en pièce sur la carte, plus 2 points par Conque utilisé comme décoration.

DÉCOMPTE DE LA COFFRE-FORT

Vous obtenez des points de votre Coffre-Fort de deux façons :

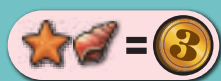
1. Chaque **trésor** différent (en jugeant par la face de la tuile, et non son dos) dans votre Coffre-Fort vaut 1 point, peu importe son emplacement.
2. Chaque **rangée** dans votre Coffre-Fort contenant **trois trésors du même type** vous rapporte autant de points que la valeur en pièce identifié pour cette rangée.

Vous pouvez utiliser plusieurs trésors identiques dans la même rangée, tant qu'ils sont du même type (Gemme, Art, Or, Relique).

DÉCOMPTE DES AQUARIUMS

Vous obtenez des points pour chaque aquarium construit, même s'ils n'ont pas de Dessus, ou s'ils ne sont constitués que d'un Dessous.

- Chaque **Dessus** et **Centre** vaut autant de points que noté sur les pièces.
- La valeur de chaque **Dessus** est déterminé par la formule dans la bulle rose :



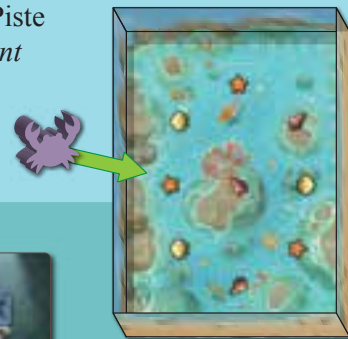
Par exemple, un Dessus avec cette formule vaut 3 points par paire d'Étoile de Mer et de Conque présent sur l'Aquarium entier. La plupart des formules sont de ce genre.

Les coquillages n'ont pas à être dans un ordre particulier ou sur une même tuile pour marquer: imaginez que tous les coquillages font partie du même groupe.



Une tuile avec cette formule vaudrait 2 points par morceau dans l'aquarium (y compris celui-là).

Après le décompte, le joueur avec le plus de points gagne la partie! (Les égalités sont départagées premièrement par le nombre de trésors restant dans vos Expositions, puis, si nécessaire, par le nombre de coquillages restants dans votre panier. Si les joueurs concernés sont toujours à égalité, ils partagent la victoire!)



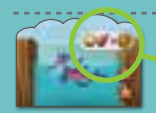
Vous avez pour 30 points de Cartes Expositions, et 2 décorations de Conques, pour 4 points supplémentaires.

Vos Expositions valent donc 34 points au total.

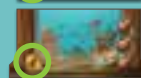
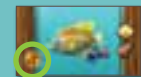
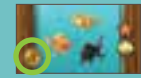
Votre Coffre-Fort contient 8 trésors différents, pour 8 points.

La rangée du bas contient 3 Gemmes, et vaut donc 3 points. La seconde rangée ne marque rien. La troisième rangée contient 3 Reliques, et vaut donc 5 points.

Votre Coffre-Fort vaut donc 16 points au total.



Ce Dessus vaut 3 pièces par paire de Pétoncle et Conque. Cet aquarium contient deux paires, pour un total de 6 points.



Ce Dessus vaut 2 points par Étoile de Mer. Cet aquarium contient deux Étoiles de Mer, pour un total de 4 points.

En additionnant vos Dessus, Centres et Dessus, vos Aquariums valent un total de 31 points.

Vous finissez la partie avec 81 points. Est-ce que ce sera assez pour l'emporter?

MODE SOLO

 Vous devez connaître les règles multijoueur pour apprendre les règles solo.

MISE EN PLACE

Placez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs, sauf pour ces trois différences : ne préparez pas les composantes pour un deuxième joueur; gardez les 6 dés dans la partie; et placez exactement 16 plongeurs d'autres couleurs dans une pile près du plateau : ce sont vos Rivaux. Leur couleur n'importe pas, tant que ce n'est pas la vôtre.

ROUNDS

Lancez le Bassin avec les 6 dés. Chaque round consistera de trois tours pour vous, suivi de trois tours des Rivaux.

RÈGLES GÉNÉRALES POUR LES RIVAUX

- Les Rivaux ne ramassent jamais de coquillages; s'ils devraient recevoir des trésors, ils sont placés directement dans la défausse.
- Les Rivaux ne peuvent **jamais** être retirés de la place lorsqu'ils y sont envoyés. (*Vos propres Plongeurs sur la plage, eux, peuvent être déplacés par les Rivaux.*)

VOS TOURS

Vous devez jouer trois tours complets, en suivant les règles régulières, à quelques exceptions près :

- Vous **ne pouvez pas** envoyer vos Plongeurs directement à la plage, seulement aux Épaves.
- S'il n'y a **aucun** espace d'Épave où vous pouvez envoyer un plongeur légalement selon le dé que vous avez choisi, vous ne placez pas de Plongeur ce tour-ci.
- Lorsque vous déplacez un Rival d'un espace d'Épave, envoyez-le sur un espace de Plage vide (*et non vers la pile de Rivaux*). S'il n'y a **aucun** espace vide sur la Plage, retirez ce Rival de la partie.
- Lorsqu'un Rival gagne un trésor parce que vous placez un plongeur dans un Espace adjacent, rappelez-vous que le trésor ira vers la défausse.

TOURS DES RIVAUX

Après vos tours, vous devez jouer trois tours pour les Rivaux en utilisant les trois dés restants sur le Récif. Pour chacun de ces tours, prenez un dé du Récif, puis placez un Rival de la pile selon les règles suivantes:

- Le Rival doit aller vers une **Épave**, mais pas la même épave qu'un autre Rival durant le même round (*vous pouvez placer le dé à côté du Rival comme aide-mémoire*).
- Le Rival doit être envoyé vers un **espace vide** si possible. Si la valeur du dé ne correspond à **aucun** espace d'Épave vide, le Rival poussera un de vos plongeurs ou un autre Rival vers l'espace de Plage vide **de votre choix**. (*S'il n'y a **aucun** espace de Plage vide, retirez le Rival du jeu, ou placez votre plongeur à l'extérieur du plateau de jeu*).
- Lorsque l'un de vos plongeurs est poussé vers la plage, vous **recevez** les Coquillages correspondants.
- Les plongeurs adjacents à l'espace où un Rival est déplacé **obtiennent des trésors**, comme lors d'une partie multijoueur. Les trésors gagnés par les Rivaux sont défaussés. Les trésors que vous gagnez de cette manière **doivent être placés dans votre Coffre-Fort**. (*Si votre Coffre-Fort est déjà plein, défaussez ce trésor.*)

Lorsque les trois tours de Rivaux ont été complétés, vous pouvez acheter **autant** de morceaux d'Aquarium **que vous le désirez**. (*Cet achat est en plus du morceau que vous pouvez acheter après chacun de vos trois tours.*) À ce moment, vérifiez si la fin de la partie a été déclenchée. Si au moins un des critères suivants est rempli, la partie se termine immédiatement. Sinon, débutez un round supplémentaire.

- **Votre Coffre-Fort est plein de trésors.**
- **Vous avez réclamé au moins 6 Expositions.**
- **Au moins une Épave a épuisé sa pioche de trésor ce round-ci.**
- **Les 6 espaces de Plage sont pleins** (*en considérant à la fois les Rivaux et les Plongeurs du joueur*).
- **Il n'y a plus de Rivaux dans la pile.**

Lorsque la partie se termine, comptez vos points de la manière habituelle, et comparez votre score à ce tableau pour évaluer votre performance!

🎯 0 - 50	Tu devrais te limiter à ton bain!
🎯 51 - 75	Whoah, mec, ce que tu dis c'est vraiment... profond.
🎯 76 - 100	Tu vas avoir besoin d'un plus gros bateau!
🎯 101 - 125	On t'appelle Tyrannosaurus Wrecks.
🎯 126 - 150	C'EST LE TITANIC!
🎯 151+	Peut-être que tu devrais relire les règles?

MODE SOLO DÉVELOPPÉ PAR
TIM W.K. BROWN & DENNIS KU



SURVOL DE WRECK RAIDERS

Le jeu en entier, expliqué en une seule page

MISE EN PLACE

Placez le **plateau**. Coquillages près de la plage, des piles de **trésors** mélangés, selon leur type, près de leur Épave. Mélangez les **Expositions** et placez en une de plus qu'il y a de joueurs face ouverte. Mélangez les **aquariums** par type, puis révéléz 3 Dessous, 3 Centres et 3 Dessus. Chaque joueurs prends un **plateau**, un **crabe**, et des **plongeurs** (6/5/4/4 pour 2/3/4/5 joueurs). Préparez le **Bassin** et le **Récif**. Choisissez un premier joueur qui **lance le bassin** avec 5/4/5/6 **dés** pour 2/3/4/5 joueurs, puis transférez les dés du Bassin vers le Récif.

LORS DE VOTRE TOUR (S'il n'y a plus de dés sur le Récif, lancez le bassin.)

1. PRENEZ UN DÉ puis 2. DÉPLACEZ UN PLONGEUR...

Choisissez un dé du Récif; recevez un coquillage si le dé était sur une zone de coquillage. Déplacez un de vos plongeurs vers un espace de la valeur du dé. (Jamais un espace dans la même Épave où il était au début du tour, et sans pousser un autre plongeur de votre couleur d'une Épave).

...VERS LA PLAGE

Poussez le plongeur, peu importe sa couleur. Gagnez les coquillages illustrés.

...VERS UNE ÉPAVE

Poussez n'importe quel plongeur adverse vers l'espace plage de même valeur (où il peut pousser un plongeur, peu importe sa couleur, et gagnera des coquillages). Gagnez un trésor. Tous les plongeurs adjacents gagnent aussi 1 trésor. Les trésors gagnés vont face cachée dans une Exposition (de gauche à droite, n'importe quelle rangée) ou face ouverte dans votre Coffre-Fort (du bas vers le haut, n'importe quelle colonne).

3. RÉCLAMER UNE (OU DES) EXPOSITION(S) (optionnel)

Pour réclamer une Exposition qui correspond à l'un de vos Présentoirs (ordre exact optionnel): annoncez-le, appliquez des décorations (Conques et Pétoncles, seulement si permis par la carte), recevez une récompense de style si vous avez suivi l'ordre exact, videz votre Présentoir, ramassez la carte, réclamez d'autres Expositions si vous le désirez, puis révéléz de nouvelles Expositions pour remplacer celle que vous avez réclamées.

4. ACHETEZ UN MORCEAU D'AQUARIUM (optionnel)

Acheter un morceau d'aquarium (max. 1) en dépensant les coquillages illustrés sur la tuile. Un Dessous débute un nouvel aquarium. Un Centre ou un Dessus vont sur un Dessous ou un Centre.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur complète sa 6e/5e/4e/4e Exposition, pour une partie à 2/3/4/5 joueurs, chaque autre joueur a droit à un dernier tour, puis la partie se termine. Comptez les points sur la piste et les marqueurs Crabe. Les Expositions valent autant de points que leur valeur en pièce, plus 2 points par Conque. La Coffre-Fort vaut 1 point par trésor différent, et la valeur des rangées si elles contiennent trois trésors du même type. Les Aquariums marquent les points illustrés sur les Dessous et les Centres, plus la formule illustrés sur le Dessus.

AUTEURS: Tim W.K. Brown & Josh Cappel

ILLUSTRATIONS: Apolline Etienne

GRAPHISME: Josh Cappel

TRADUCTION: Jon Vallerand

KTBG ET TIM BROWN TIENNENT À REMERCIER :

Aubrey Cappel, Jory Cappel, Orly Gutstadt, Sadie Dudkiewicz, Adi Gutstadt, Rowan Cappel, Dana Cappel, Ruth Cappel, Amy Buchanan, Saffron Brown, Payton Brown, Steve Noorhoff, Christopher Chung, Stephen Sauer, Sen-Foong Lim, Daniel Rocchi, Dennis Ku pour son impressionnant travail sur le mode solo, Daryl Andrews, Josh Derksen, Peter C. Hayward, Alan Ho, David Diaz, Adrian Diaz, Steve Brehaspatt, Jason Quan, Sita Ng, Shumit Haque, Joey Coleman, Carolyn Noorhoff, Marc et Angela Specter, les Game Artisans of Canada pour leur incroyable soutien, et tous les autres testeurs qui nous ont aidé en cours de route. Un merci particulièrement spécial pour Jon Mietling qui a sauvé notre campagne avec ces talents pour le vidéo! Et bien sûr, nous devons toujours remercier nos incroyables backers sur Kickstarter, qui sont restés avec nous à travers plusieurs campagnes et en font des moments merveilleux! Plein d'amour pour vous!



Publié avec amour par KTBG

www.kidstablebg.com

©2019 Tous droits réservés.

